

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.5 Zapomniane Krainy – Podmrok



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: lendir
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 193
Rozdzielczość...: 1600x2192
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u...: 2007.10.27

Opis:

Nieprzeniknione ciemności Podmroku zrodziły więcej legend i lęków niż jakikolwiek inny region Faerunu. W świecie pozbawionym światła od niebezpieczeństw nieokiełznanej dziczy gorsze są tylko zagrożenia czyhające w osiedlach ras takich jak abolethy, illithidzi, duergarowie i drowy. Zbadajcie labirynty tuneli i niekończących się jaskiń krain poniżej. Poznajecie mieszkańców i groźby jednego z najciekawszych i najmniej gościnnych regionów świata gry ZAPOMNIANYCH KRAIN.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grammi RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS®

PODMROK



Bruce R. Cordell, Gwendolyn F. M. Kestrel, Jeff Quick

FORGOTTEN REALMS®

PODMROK

AUTORZY	BRUCE R. CORDELL, GWENDOLYN F.M. KESTREL, JEFF QUICK	ROBERT RAPER	DYREKTOR STRONY WIZUALNEJ
DODATKOWY MATERIAŁ I OPRAWACIANIE	RICHARD BAKER	SAM WOOD	OKŁADKA
BEDAKCJA	PENNY WILLIAMS	ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE KALMAN ANDRASOFESZKY, MATT CAVOTTA, MIKE DUBISCH, WAYNE ENGLAND, MATT FAULKNER, VANCE KOVACS, VINCE LOCKE, RAVEN MIMURA, JIM PAWELEC, VINOD RAMS, RICHARD SARDINHA, STEPHEN TAPPIN, JOEL THOMAS	
BEDAKTOR WYKONAWCZY	BILL MCQUILLAN	ROBERT RAPER ROBERT CAMPBELL	PROJEKT GRAFICZNY
KIEROWNICY BEDAKCJI	ED STARK, CHRISTOPHER PERKINS	MARTIN DURNHAM	KIEROWNIK PROJEKTU
DYREKTOR BIR RPQ	BILL SLAVICEK	CHAS DELONG	KIEROWNIK PRODUKCJI
WICEPREZES WYDAWNICZY	MARY KIRCHOFF	ANGELIKA LOKOTZ	SKŁAD
		ROBERT LAZZARETTI	KARTOGRAFIA

ŹRÓDŁA: *Opis świata ZAPOMNIANTCH KRAJIN* (Ed Greenwood, Sean Reynolds, Skip Williams i Rob Heinsoo); *Drizzt Do'Urden's Guide to Underdark* (Eric Boyd); *Miasto Pajęczek* *Królowej* (plus powiązane artykuły z Internetu) (James Wyatt); *Illithiad* (Bruce Cordell); „Sinister Tools” *Dragon*® nr 298 (artykuł Erica Cagle); „The Harrowing” *Dungeon*® nr 84 (artykuł Monte Cooka); *Księga Planów* (Jeff Grubb, Bruce R. Cordell i David Noonan); „Third Imaskarcana” opracowane na podstawie opisu Stephena Schenda.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA dla Andy'ego Collinsa.

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego Gygaxa oraz Dave'a Arnesona, oraz nowej grze Dungeons & Dragons® opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williamsa, Richarda Bakera oraz Petera Adkisona.

Ten produkt Wizards of the Coast® nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-88581-001-EN

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Cannell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: (0-22) 846-27-59
e-mail: isa@isa.pl



Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumacz: Michał Mochocki
Redakcja merytoryczna: Tomek Kreczmarski
Korekta: Marzena Piłko-Strzemecka
Skład: Antonina Liedtke

ISBN: 978-83-7418-156-3

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, DUNGEON, MISTYR PODZIEMI, d20 System i d20, FORGOTTEN REALMS, PODMROK i WIZARDS OF THE COAST są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc. będącej częścią Hasbro, Inc. Wszystkie postacie z *Wizards of the Coast*, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi *Wizards of the Coast*. Ten Produkt jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody *Wizards of the Coast*. Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe. ©2003, 2007 *Wizards of the Coast*, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

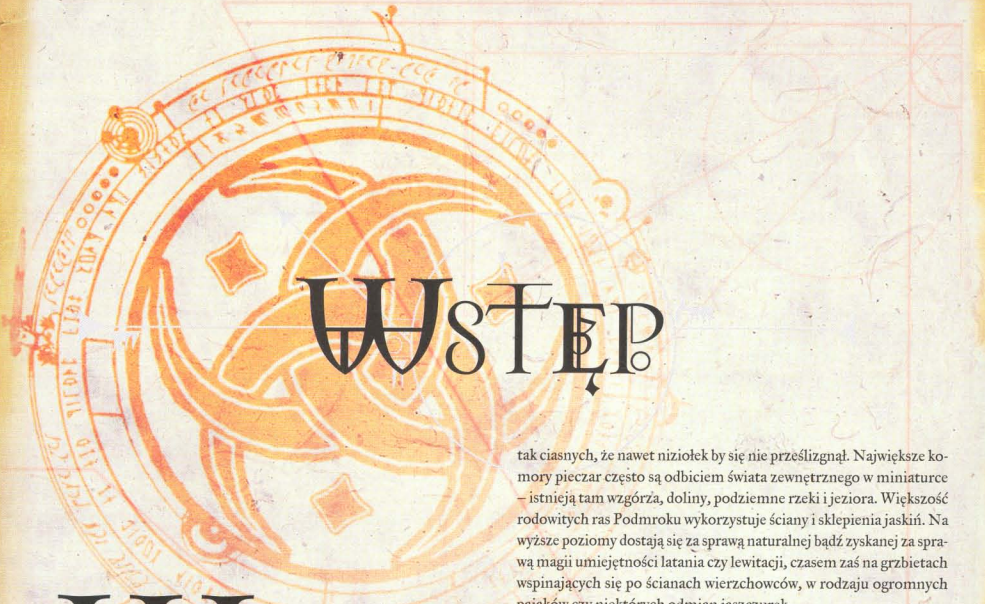
Wstęp	4	Wprawa w używaniu broni		Tresura kamiennego latacza	83
Jak korzystać z tej książki	4	dystansowej	27	Kuo-toa lewiatan	83
Czego potrzeba do gry	5	Wyczuwanie portali	27	Lit.	85
Rozdział 1: Rasy	6	Wyczuwanie węzłów	27	Maur (garbaty gigant)	85
Chityniaki	7	Zakłęcie dla chowańca	27	Spółeczność maurów	86
Chytrakci	9	Zwiększona lepkość	27	Mineralny wojownik	87
Drowy	10	Rozdział 3: Klasy prestiżowe	28	Ogromna larwa	88
Duergarowie	11	Arachnomanta	28	Ogromny karaluch	88
Grimlokowie	12	Bicz Morskiej Matki	30	Pajęczę stworzenie	89
Kuo-toa	14	Biegly przewodnik po Podmroku	31	Podziemna płaszczka	91
Podziemni Imaskari	16	Hodowca robactwa	33	Póhillithid	91
Svirfnebliny	17	Illithidzki trener ciała	25	Przejmująca groza	93
Zmierzchowcy	18	Imaskaryjski mściciel	37	Smoczysko portali	94
Inne rasy postaci	19	Inkwizytor Tonającej Bogini	39	Stworzenie nasączono <i>faerzress</i>	95
Derro	20	Mistrz jaskiń	40	Stworzenie-kameleon	96
Lupięczy umysłów	20	Podziemny znawca poznań	41	Wiekowy mózg	97
Minotaury	20	Rzeźbiarz cieni	43	Wszelchpożerający głód	98
Orogowie	20	Sędzia drowów	44	Rozdział 7: Wędrówki po Podmroku	100
Quaggothy	20	Sieciowiec z Yathchol	46	Geologia i środowisko	100
Tanarukowie	20	Rozdział 4: Magia i czary	48	Topografia	100
Trogłodyci	21	Wiedza tajemna Podmroku	48	Skały i formacje skalne	103
Wiek, wzrost i waga	21	<i>Faerzress</i> i Podmrok	48	Środowisko Podmroku	106
Wiek postaci	21	Magia węzłów	49	Światło	106
Wzrost i waga	21	Portale	72	Powietrze	107
Rozdział 2: Regiony i atuty	22	Nowe domeny	72	Klimat	107
Regiony postaci	22	Domena portale (alternatywna)	52	Ekologia	107
Prezentacja opisów regionów	22	Domena równowagi	53	Niebezpieczeństwa Podmroku	109
Regiony dla postaci na poziomie		Domena prestiżowa wodnej śmierci	53	Zwiedzanie jaskiń	110
powyżej 1.	22	Nowe czary	54	Ciasne przestrzenie	110
Region chityniaków	23	Opisy czarów	56	Wspinaczka	111
Region chytrakci	23	Rozdział 5: Ekwipunek i przedmioty		Dostęp	112
Region grimloków	23	magiczne	64	Gubienie się	112
Region kuo-toa	23	Ekwipunek poszukiwaczy przygód	64	Tabele spotkań w Podmroku	112
Region Podziemni Imaskar	23	Broń	64	Szansa na spotkanie	112
Region zmierzchowców	23	Pancerze	67	Jak korzystać z tabel	113
Atuty postaci	23	Inny ekwipunek	67	Opisy grup	116
Atuty kształtów	23	Trucizny	67	Podmrok dla początkujących	116
Bieg w tunelach	24	Przedmioty magiczne	68	Górnrok	116
Biegiłość w pancerzu		Magiczna broń	68	Śródmrok	117
egzotycznym	24	Magiczne pancerze	70	Dolmrok	119
Czar metawęzłowy	25	Pierścienie	71	Rozdział 8: Geografia	122
Czar w węzle	25	Berła	71	Domeny Podmroku	122
Dodatkowe kształty natury	25	Laski	72	Ciekawe miejsca	126
Doskonalsza lewitacja	25	Cudowne przedmioty	73	Ammarindar	126
Drow szlachetnego rodu	25	Słabe artefakty	75	Araumycos	126
Grototaż	25	Artefakty	76	Blingdenstone	127
Kamienna dusza	25	Przeszczepy illithidów	77	Szczurołaki	127
Kwaśna posoka	26	Rozdział 6: Potwory	78	Zguba Ogremocha	127
Magia węzłów	26	Anihilator	78	Drowy rabusie	128
Mięso Lolth	26	Bafitaur	79	Błogosławiona Przyszań	128
Obrona węzłów	26	Czatownik	80	Brikklect	130
Polowanie na elfy	26	Faerlok	80	Cairnheim, dziedziina Dodkonga	131
Przeszczep illithidzki	26	Glour	81	Chaulsinn, Miasto Zmijnych Cieni	132
Roztropność i rozważa	26	Złe gloury	82	Ch'chitl, Królestwo Pod Spodem	132
Silny umysł	26	Kamienny latacz	82	Ched Nasad, Miasto Błyszczących	
Topór tarcz	27			Sieci	135
Walka w tunelach	27			Krashos Morue	136

Córki Cienistego Splotu	136
Cmentarzysko	136
Mieszkańcy Cmentarzyska	137
Doblunde	137
Dopapp, Wody Głębokiego Głodu	137
Drik Hargunen, Runiczne Komnaty	139
Dunspeirrin, Miasto Podziemnych Iglie	140
Durgg-Gontag	140
Eryndyn	141
Fardrimm	141
Fluvenilstra, Miasto Ogrodów Dolmroku	141
Fraaszummdin, Miasto Pajęczaków	143
Wędrowisko	144
Gatchorof	144
Głęboyt	144
Chytrusy	145
Gracklsthug, Miasto Kling	146
Grobowiec Grobowników	148
Guallidurth	149
Ilkazar, Mithrilowe Królestwo	149
Król Mith Barak	150
Kielich Giganta	151
Kocioł Świętej Matki	151
Kraniec Ziemi	151
Kuragolomshi	153
Labirynth	153
Llurth Dreir, Przekłete Miasto	153
LoobliShar, Miasto Wyczekiwanej Ciemności	154
Lorosfy, Obłąkańcza Ciemność	155
Maerimydra	155
Mantol-Derith	155
Menzoberranzan, Miasto Pajaków	156
Odwiedziny w Menzoberranzan	157
Mroczne Jezioro	159
Nuur Throth, Wielkie Wrota	159
Oaxaptupa, Świat Pod Światem	160
Oghrann	161
Oolut, Miasto Tyranów	161
Odwiedziny w Oolut	161
Oryndoll, Miasto Łowców Wiedzy	163
Odwiedziny w Oryndoll	164
Podziemny Imaskar, Miasto Wielkiej Pieczęci	165
Rząd	165
Spółczesność podziemnych Imaskari	165
Miasto	167
Reeshov	167
Robacze Przelazy	169
Rringlor Noroth, Miasto Szybujących Cieni	169
Rrinnoth, Wymarłe Miasto Krasnoludzkie	171
Schronienie Płaszczowców	171
Shanatar w Czeluści	171
Barakuir	172

Drakkalor	172
Holorarar	172
Ilkazar	172
Korolnor	172
Sondarr	172
Torglor	172
Ultoksamrin	172
Xothaerin	173
Sloodilmonopolop, Miasto Stawów	173
Sphur Upa	174
Sshamath, Miasto Mrocznych Knośni	176
Tethyamar	177
Thorgar, Skrzeczająca Otchłań	178
T'indhet	178
Traasli Thorog	178
Undrek'Thoz, Segmentowe Miasto	178
Wielka Rozpadlina	182
Yathchol	182
Ziemie Szarnów	183
Rozdział 9: Przygody w Podmroku	184
Podziemia w Podmroku	184
Miejsca przygód	186
Zatopione Multum	186
Ogród Gduara	188
Kształt Wody	190
Ramki	
Produkty z pajęczyny chityniaków	7
Wojna Pajęcej Królowej	10
Rytuał blizn	29
Pajakowate	30
Robaczy towarzyszy hodowcy robactwa	34
Kodeks Imaskaryjskich mścicieli	37
Pajęczy sługa	45
Opcja dostępu do węzła ziemi	50
Przykładowe portalowe zapiski	52
Podmrok w standardowej scenarii D&D	53
Mapy Podmroku i Podręcznik epickich przygód	76
Terminologia	101
Dostarczanie światła z oddali	106
Pochodniowce	108
Portale Cieni	120
Obręcz głupoty	127
Pilił Dziecię Morza	129
Illithilicz	133
Nurr'Korzahg	134
Pas Gorothir	136
Urządzenia antyllithidzkie	144
Królewski nóż	147
Hizagkuur	149
Miasto Pajęcej Królowej	155
Misje Oryndoll	163
Uskura	166
Pułapki Reeshov	168

Tabele

Tabela 1-1: Rasowe modyfikatory atrybutów	6
Tabela 1-2: Inne rasy Podmroku	20
Tabela 1-3: Losowy wiek początkowy	21
Tabela 1-4: Efekty starzenia się	21
Tabela 1-5: Losowy wzrost i waga	21
Tabela 2-1: Nowe atuty	29
Tabela 2-3: Arachnomanta	24
Tabela 3-2: Bicz Morskiej Matki	31
Tabela 3-3: Biegi przewodnik po Podmroku	32
Tabela 3-4: Robaczy towarzysze	34
Tabela 3-5: Hodowca robactwa	35
Tabela 3-6: Illithidzki trener ciała	36
Tabela 3-7: Imaskaryjscy mściciele	38
Tabela 3-8: Inkwizytor Tonący Bogini	39
Tabela 3-9: Mistrz jaskiń	41
Tabela 3-10: Podziemny znawca poznani	42
Tabela 3-11: Rzeźbiarz cieni	44
Tabela 3-12: Pajęczy słudzy	45
Tabela 3-13: Sędzia drowów	46
Tabela 3-14: Sieciowiec z Yathchol	47
Tabela 4-1: Węży ziemi	49
Tabela 4-2: Typowe czary węzłów ziemi	50
Tabela 5-1: Broń	64
Tabela 5-2: Pancerze	66
Tabela 5-3: Zakładanie pancerza	66
Tabela 5-4: Specjalne przedmioty	67
Tabela 5-5: Trucizny	68
Tabela 5-6: Specjalne moce broni do walki wręcz	68
Tabela 5-7: Konkretna broń	69
Tabela 5-8: Specjalne moce pancerzy	70
Tabela 5-9: Konkretnie pancerze	71
Tabela 5-10: Pierścienie	71
Tabela 5-11: Berta	71
Tabela 5-12: Laski	72
Tabela 5-13: Cudowne przedmioty	73
Tabela 6-1: Pajęcze stworzenia	81
Tabela 7-1: Odległości dostrzeżenia	107
Tabela 7-2: Choroby Podmroku	110
Tabela 7-3: Wąskie tunele	112
Tabela 7-4: Szanse na spotkanie	112
Tabela 7-5: Górmrok (podziemia, załudnione) (PS 2-7)	113
Tabela 7-6: Górmrok dzicz (podziemia, pogranicze) (PS 5-10)	113
Tabela 7-7: Śródmrok (podziemia, załudnione) (PS 6-13)	114
Tabela 7-8: Śródmrok dzicz (podziemia, dzicz) (PS 6-14)	114
Tabela 7-9: Dolmrok (podziemia, dzicz) (PS 8-16)	115
Tabela 7-10: Dolmrok dzicz (podziemia, opustoszałe) (PS 10+)	115



WSTĘP

W

gospodach pod słonecznym niebem Faerunu opowiada się historie o Podmroku – pozbawionej światła, pod-

ziemnej krainie zamieszkaney przez legendarne rasy i prastare, nieopisywalne zło. Jest to dziedzina pierwotnych tajemnic i nieustannych wojen, ukryty świat okrutnych panów i nieszczęsnych niewolników. Pelen potwornych ras, które były już stare, gdy narodził się człowiek. Wilgotne, ponure miejsce grzybów, zgnilizny i szlamu. Kraina, w której paru szczęśliwych kupców prowadzi lukratywny handel, ale dużo więcej spotkała śmierć (lub gorszy jeszcze los) za nadmierną śmiałość. Reputacja Podmroku i jego mieszkańców jest tak złowroga, że matki straszą niegrzeczne dzieci porwaniem przez mroczne elfy.

Rzeczelnopis Podmroku musi ukazać zimne manipulacje i potwornych illithidów, plugawe miasta drowów czczących groźną Pajęczą Królową oraz wieczną niewolę słabszych stworzeń, które wpadają w szpony przedstawicieli jednej z wymienionych ras. Na powierzchni ziemi cywilizacja i dzienne światło chronią podróżnych przed potworami. Jednak Podmrok tworzy atmosferę śmiertelnego zagrożenia. W mrocznych tunelach i nieznanymi światła morzach wojują o dominację illithidzi, drowy, faerimmowie oraz abolethy. Walczą ze sobą, używając armii niewolników, strasznej, prาดawnej magii i druzgoczącej umysły psioniki. Zmagają się o kontrolę nad rozległymi systemami tuneli i połączonych jaskiń, przestworów, pieczar, szczelin i węzłów przecinających ziemię pod Faerunem. Podmrok jest osobnym światem dosłownie. Zamieszkują go w większości potworne i złe istoty Jękające się dziennego światła. Po jaskiniach i grotach składających się na tę krainę rozrzucone są setki niezależnych miast, miasteczek i twierdz.

Tunele w Podmroku ciągną się kilometrami. Niekiedy rozszerzają się w groty o średnicy kilometra, kiedy indziej zwężają do szczelin

tak ciasnych, że nawet niziołek by się nie prześlizgnął. Największe komory pieczar często są odbiciem świata zewnętrznego w miniaturze – istnieją tam wzgórza, doliny, podziemne rzeki i jeziora. Większość rodowitych ras Podmroku wykorzystuje ściany i sklepienia jaskiń. Na wyższe poziomy dostają się za sprawą naturalnej bądź zyskanej za sprawą magii umiejętności latania czy lewitacji, czasem zaś na grzbietach wspinających się po ścianach wierchowców, w rodzaju ogromnych pajaków czy niektórych odmian jaszczurek.

Podmrok dzieli się na trzy warstwy. Górny Podmrok (Górmrok) leży blisko pod ziemią, a jego mieszkańcy utrzymują dość żywe stosunki z istotami bytującymi na powierzchni. Społeczności środkowego Podmroku (Śródmroku) traktują rasy z powierzchni jak potencjalnych niewolników. Dolny Podmrok (Dolmrok) to niesamowite miejsce pełne obcych i dziwacznych kultur, dyszących wrogością wobec wszystkich niepodobnych sobie.

Jak korzystać z tej książki

W niniejszej pozycji znalazło się wszystko, czego potrzeba do wprowadzenia Podmroku do kampanii ZAPOMNIANYCH KRAIN®. Podziemny świat to fantastyczny obiekt badań dla bohaterów graczy, a niniejszy podręcznik podsuwa narzędzia do tworzenia ekscytyujących przygód. Podmrok jest też dobrym miejscem na osadzenie odrębnej, pamiętnej kampanii osnutej wokół długiej wyprawy, prowadzącej bohaterów coraz głębiej w bezsłoneczny świat.

Jeśli nie chcesz używać tej książki w kampanii toczącej się w ZAPOMNIANYCH KRAINACH, możesz z łatwością wykorzystać materiał dotyczący podziemnych przygód w dowolnej rozgrywce, w której postacie zapuszczają się pod ziemię. Każda wymyślona przez Ciebie podziemna kraina stanie się lepsza dzięki przedstawionym tu pomysłom.

Rasy: Pierwszy rozdział prezentuje kilka ras rodowitych dla Podmroku, między innymi pajakowatych chityniaków, skrytych zmierzchowców, zajądlich grimloków, tajemniczych kuo-toa i dziwacznych chityraków. Wymienione rasy nadają się na bohaterów graczy (BG) i na bohaterów niezależnych (BN).

Regiony i atuty: W drugim rozdziale znajdziesz nowe atuty regionalne oraz zbiór atutów ogólnych przydatnych postaciom urodzonym w Podmroku.

Klasy prestiżowe: W Podmroku istnieją enklawy magów, praktyków zakazanych sztuk i sekt obcych badaczy. Rozdział niniejszy opisuje klasy prestiżowe często wybierane przez mieszkańców Podmroku.

Magia i czary: Drowy, faerimmowie i inne wynaturzenia podziemnego świata słyną ze zdolności magicznych. Ten rozdział prezentuje listę nowych zaklęć oraz nowy system magii zwany magią węzłów.

Ekwipunek i przedmioty magiczne: Drowy słyną jako twórcy nowej, zabójczej magii, a illithidzi posiadają dziwne psioniczne moce tworzenia przedmiotów. W tym rozdziale opisano różne obiekty wytwarzane przez istoty Podmroku, a także wybór specjalnych urządzeń, broni i ekwipunku przydatnego w głębinach ziemi.

Potwory: W tym rozdziale przedstawiono opisy potworów żyjących w bezświecznych tunelach, wilgotnych jaskiniach i spowitych mrokiem morzach Krain Poniżej. Pośród zaprezentowanych tu istot znaleźć można m.in. wiekowy mózg, maura (czyli zgarbiony gigant) oraz straszliwy wszechpożerający głód.

Wędrówki po Podmroku: W tym rozdziale znajdują się informacje o podziemnych formacjach skalnych i kompleksach jaskiń oraz krótki przewodnik dla grotolarzów, a także przegląd różnych potworów i zagrożeń czipających w głębinach. Do tego tabelę spotkań dla Górmroku, Śródmroku i Dolmroku.

Geografia: Ten rozdział przedstawia ponad sto różnych miejsc faerunskiego Podmroku, od osławionych krain w rodzaju miasta Menzoberranzan po miejsca całkiem nieznane, jak tajemnicze królestwo Podziemnego Imaskaru. Lokacje opisano w formacie encyklopedycznym. Ponadto w rozdziale znajdują się krótkie ramki opisujące wyjątkowe istoty czy osobowości, które można napotkać w Podmroku.

Przygody w Podmroku: Ten rozdział prezentuje owiane najgorszą sławą podziemia Podmroku. Do tego przedstawiono w nim kilka częściowo opracowanych lokacji i statystyk BN, które można wykorzystać jako załączki przygód, małe odskocznie od ogólnej wędrówki przez podziemia, a nawet zaczątki całej kampanii. Miejsca te rozrzucono po górnym, środkowym i dolnym Podmroku, a im głębiej zejdziesz do bohaterowie, tym większe niebezpieczeństwa spotkają.

STWORZENIA Z *Potworów Faerunu*

Aballin (szary słuz)
Beholderowate, pocałunek śmierci (hydra, 12-głowa)
Beholderowate, wypłacz (hydra, 12-głowa)
Bełkotnik (goblin)
Chityniak (ettercap)
Choldrir (aranea)
Faerimm (aboeth)
Ghaunadan (doppelganger)
Gigant, faerlin (troll)
Ibrandlin (czerwony smok dziecko)
Malaugrim (fazma)
Nietoperz, nocny łowca (złowieszczy nietoperz)
Nietoperz, złowrogi (wargulec)
Pająk, mieczowy (duży potworny pająk)
Pająk, wlochaty (rój pajaków)
Płaszczowiec szlachcic (płaszczowiec czarodziej 9)
Pomiot mroku (hydra, 9-głowa)
Quaggoth (niedźwieżuk)
Smoczydło (gargulec)
Smok, cienisty (czarny smok)
Smok, podziemny (zielony smok)
Strażniczka zmora (ghast)
Widmowa pantera (czarci lampart)
Yochlol (rast)
Żądłowiec (drider)

STWORZENIA Z KSIĘGI POTWORÓW II

Avolakia (półczarcia hydra, 9-głowa)
Banshee (licz)
Blotniak (dławiciel)
Burzyciel (szary rozpruwacz)
Czaroźerca (odbieracz)
Desmodus (szlachetna salamandra)
Duch głodu (przerazające widmo)
Eteryiczny zabójca (etryczny drapieżca rozwinięty do 15 Kostek Wytrzymałości)
Kościana naga (purpurowy robal)
Łachmianiak, szrapnył (wielki żywiolak powietrza)
Mykonid władca (gnilnik)
Oddechopijca (niewidzialny łowca)
Pająk cienia (czarci wielki potworny pająk)
Pomiot Kyussa (mumia)
Psurlon, ogromny (łupieżca umysłów zaklinacz 8)
Psurlon, starszy (łupieżca umysłów zaklinacz 4)
Psurlon, zwykły (łupieżca umysłów)
Runiczny strażnik (mechaniczny strażnik)
Teratomorf (bestia chaosu rozwinięta do 24 Kostek Wytrzymałości)
Vaporighu (bebilith)
Wraża efemeryda (kamienny golem)
Wyste (wąż, ogromny dusiciel)
Yugoloth, marraenoloth (rogaty diabeł)
Złodziej rozumu (brunatna galareta)

STWORZENIA Z PODRĘCZNIKA PSIONIKI

Niebieski (goblin zaklinacz)

czego potrzeba do gry

Jeśli chcesz w pełni wykorzystać niniejszy dodatek, potrzebujesz *Opisu świata ZAPOMNIANTCH KRAIN* oraz trzech podręczników źródłowych do gry DUNGEONS & DRAGONS – *Podręcznika Gracza*, *Przewodnika Mistrza Podziemi* oraz *Księgi Potworów*.

Zalecamy także korzystanie z *Podręcznika psioniki*, bowiem kilkakrotnie pojawiają się tu klasy psiona i psychowojownika. Jeśli nie masz wspomnianej pozycji, zamień klasę psiona na zaklinacza, a psychowojownika na wojownika/zaklinacza.

Zalecamy również użycie *Kompendium potworów: Potwory Faerunu* oraz *Księgi Potworów II*, bowiem występują tu niektóre stworzenia opisane we wspomnianych książkach. Jeśli ich nie masz, wymień rzeczono istoty na inne z *Księgi Potworów* – zamienniki podano dalej w nawiasach.

RASY

P

ięktóre rasy powszechne w regionach Faerunu – krasnoludy, elfy, gnomi i orkowie – występują również i w Podmroku. Niemniej podmroczne odmiany tych ras bardzo się różnią od kuzynów z powierzchni ziemi. Mało kto pomyliłby drowa ze słonecznym elfem, duergara z krasnoludem tarczowym czy oroga z orkiem.

W Podmroku żyje także kilka ras odciętych od świata kilometrami skał albo zamkniętych w komorach wydrążonych w ziemi. W tak wyjątkowym środowisku są w stanie się rozmnażać, a przynajmniej wieść życie niemożliwe na powierzchni.

Spośród krewniaków powszechnie znanych ras najliczniejsze w Podmroku są drowy. Dzielią się na kilka grup etnicznych, ale różnice między nimi są raczej niezauważalne dla mieszkańców powierzchni ziemi i większości innych ras.

Krasnoludy z powierzchni ziemi czasami dokopują się do Podmroku podczas prac górniczych, ale to ich podziemni kuzyni – derro i duergarowie – są prawdziwymi krasnoludzkimi mieszkańcami Krain Poniżej. Obozy i społeczności obu tych ras można znaleźć w niemal każdym typie jaskiń czy tuneli w głębinach ziemi.

Gnomi z powierzchni są w Podmroku rzadkością, ale głęboko pod ziemią w wielkich miastach mieszkają svirfnebliny. Dokładają wszelkich starań, by utrzymać położenie miast w tajemnicy przed wrogami (drowami, kuo-toa, a zwłaszcza przed łupieżcami umysłów).

Również planokrwiści trafiają się tu i ówdzie w Podmroku. Zwalazcza ziemni genasi często sprzymierzają się z innymi rasami humanoidów przeciwko potwornym łupieżcom umysłów i abolethom.

Półelfów, niziołków, ludzi i elfów z powierzchni nie ma w Podmroku prawie wcale. Krążą jednak pogłoski o podmroczonej rasie lu-

dzi, a plotki te mają swe źródło w rzeczywistości – od stuleci kwitnie pod ziemią starożytne imperium Imaskar.

W kampaniach rozgrywających się w Podmroku na postacie graczy nadają się różne dziwniejsze rasy Podmroku, jak chityniaki, grimlokwie, kuo-toa, zmierzchowcy i chytraki. W tabeli 1-1 podano rasowe modyfikatory do atrybutów i ulubione klasy tych bardziej znanych ras Podmroku.

**TABELA 1-1:
RASOWE MODYFIKATORY ATRYBUTÓW**

Rasa	Modyfikatory atrybutów	Ulubiona klasa
Chityniaki	+2 Zr, +2 Bd, +2 Int, -4 Cha	łotrzyk
Chytrak	-2 S, +2 Zr, +2 Rzt	druid
Drow	+2 Zr, -2 Bd, +2 Int, +2 Cha	kapłana (kobieta), czarodziej (mężczyzna)
Duergar	+2 Bd, -4 Cha	wojownik
Grimlok	+4 S, +2 Zr, +2 Bd, -4 Cha	barbarzyńca
Kuo-toa	+2 S, +2 Bd, +2 Int, +4 Rzt, -2 Cha	łotrzyk
Podziemny Imaskari	+2 Int, -2 Zr	czarodziej
Svirfneblin	-2 S, +2 Zr, +2 Rzt, -4 Cha	bard
Zmierzchowiec	-2 S, +2 Zr, -2 Rzt, +2 Cha	zaklinacz

Niektóre silniejsze rasy Podmroku rozpoczynają grę z pewną liczbą Kostek Wytrzymałości jeszcze przed uzyskaniem poziomu w klasie postaci. Bohater wywodzić się z takiej rasy otrzymuje maksimum punktów wytrzymałości z pierwszej Kostki Wytrzymałości humanoida-potwora, ale wszystkie punkty wytrzymałości wynikające z poziomów klasowych losuje normalnie (zgodnie z KW), nie otrzymując automatycznie maksimum punktów wytrzymałości z pierwszej klasowej KW. Postacie takie nie korzystają także z mnożnika $\times 4$ do punktów umiejętności zyskanych z racji pierwszego poziomu klasowego,

bowiem ich poziomy humanoida-potwora już uwzględniają korzyści przysługujące postaci 1-poziomowej.

Potężne rasy zaczynają z efektywnym poziomem postaci wyższym niż 1. Na przykład, postać chityniaka ma efektywny poziom postaci 4 (2 Koszki Wytrzymałości chityniaka + 2 dostosowanie poziomu) plus poziomy klasowe. A zatem możesz zagrać chityniakiem bez poziomów klasowych jak postacią 4. poziomu, albo chityniakiem z jednym poziomem klasowym jak postacią 5. poziomu. Patrz: ramka „Potężne rasy” w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

chityniaki

Pająkopodobne chityniaki stanowią przykład nienaturalnych zmian, jakich można dokonać w humanoidach za pomocą skażonej ziemi magii. Niegdyś ich przodkowie byli humanoidami, ale niewolnicza służba u drowów to coś więcej niż proste wypełnianie obowiązków. Drowy z Ched Nasad wybiórco hodowały i magicznie modyfikowały niewolników, co skutkowało tak ohydnyymi „usprawnieniami”, jak i nieudanymi eksperymentami. W końcu przemiany stały się trwałe, dając początek rasie pająkopodobnych, czterorękich humanoidów, którzy umieją tworzyć z pajęczyn konstrukcje niczym ludzie budujący coś z drewna czy kamienia. Dawniej chityniaki występowały tylko w północnozachodnich regionach Faerunu, ale po ucieczce od drowich ciemniźcicieli rozprzestrzeniły się po Podmroku.

Osobowość: Chityniaki wywalczyły niezależność od drowich panów w Roku Pełzającego Kła (1305 RD), aczkolwiek do wyzwolenia bardziej przyczyniła się nieuwaga i znudzenie mrocznych elfów niż aktywny bunt. Najbardziej zdesperowani i zaradne chityniaki wymyślały się niestrzeżonymi przejeźdami na wolność. Kto nie skorzystał z okazji ucieczki, tego spotkał smutny koniec pod ostrzami i nahaniami drowich panów.

Typowy chityniak z Yathchol to spokojny rzemieślnik, zajęty przede wszystkim budowaniem kolejnego pajęczynowego domu, wieży czy fortyfikacji. Niemniej dziedzictwo drowów jest u opisywanych istot silne i w efekcie uznają one, iż w walce o przetrwanie zdrada okazuje się nie tyle przydatna, co wręcz niezbędna. Najlepsze z chityniaków to stworzenia po prostu chytne i samolubne. Najgorsze mają naturę spiskowców oraz zdradców. Osobniki, którym nie odpowiada taki styl życia, często opuszczają wioski i ruszają samodzielnie na poszukiwanie przygód.

Opis fizyczny: Typowy chityniak mierzy prawie 1,2 metra wzrostu i waży nieco powyżej 40 kilogramów. Cztery smukłe, długie ręce są zaopatrzone w dodatkowe staw, co zwiększa giętkość kończyn w porów-

nanu z innymi humanoidami. Twarz przypomina ludzką, ale oczy istota ma wielofasetkowe, a z jej ust wystają żuwaczki. Skóra chityniaków jest szara i nakrapiana, a płatania sztywnych, czarnych włosów spływa z głowy aż na plecy, podobna do końskiej grzywy.

Otwór na brzuchu chityniaka wytwarza różne rodzaje pajęczyny oraz nieustannie wydziela oleistą substancję, która chroni istotę przed zaplądaniem się we własną sieć i nadaje ciału połysk przy pewnym oświetleniu. Dłonie i stopy pokrywają haczyki, pozwalające wspinąć się na ściany i po sufitych.

Typowy chityniak ubiera się w luźne szaty lub płaszcze. Surowcem na ubrania zwykle jest jedwab własnej produkcji.

Relacje: Chityniaki z zasady nie ufają większości ras Podmroku i nigdy nie współpracują z drowami, chyba że potajemnie planują spłatać dawnym oprawcom niemiałą niespodziankę. Opisywani predrzej zaufają rasom z powierzchni ziemi niż z Krain Poniżej – głównie z powodu ignorancji.

Charakter: Chityniaki uwolniły się spod wpływu drowów za sprawą silnego pędu do niezależności i cecha ta przejawia się w chaotycznej naturze potomków. Ponieważ jednak długo żyły bez własnej kultury i systemu wartości, przejęli wiele złych zachowań od swych dawnych panów, mrocznych elfów. Na przykład, wyrzucają ze stada osobników własnej rasy, których osądzają jako zbyt słabych, by przetrwać. Chityniaki, które odeszły z wiosce, mogą z czasem złagodzić charakter, stając się chaotyczni neutralni lub chaotyczni dobrzy.

Religia: Tak jak dawni panowie, chityniaki czczą Lolth. Ponieważ zaś oddają jej cześć głównie ze strachu, bardzo mało wśród nich kapłanów. Chityniaki generalnie pozostawiają kult Pajęczej Królowej chłodnym – kapłanom swej rasy. Te ostatnie istoty mają jeszcze więcej pajęczych cech niż chityniaki. Są to opasłe wynaturzenia, które rządzą słabszymi kuzynami (patrz: choldrit w *Potworach Faerunu*).

Język: Chityniaki mówią podwójnym. Najczęstsze języki premiiowe to otchłanny, wspólny i ziemny.

Imiona: Imiona chityniaków są proste – mają po jednej lub dwie sylaby. Nazwiska często bywają znaczące i związane z pajakami.

Imiona męskie: Awa, Caullum, Cyten, Garlom, Cawa, Nullum, Vald.

Imiona żeńskie: Caulwen, Garwen, Neulwen, Qid, Qod, Uclwen.

Nazwiska: Drowiarz, Kretacz, Nisicę, Spowijacz, Tkacz.

Poszukiwanie przygód: Chityniaki szukające przygód to zwykle wygnańcy ze społeczności, którzy narazili się skłonnościami do dobra i sprawiedliwości, zamiast – jak większość przedstawicieli niniejszej rasy – holdować wojownej przez drowy niekczemności. Tacy wytrudkowie lepiej się czują w małej grupie niż w ludnej społeczności. Większość z nich to zwykli wędrowcy, ale nieliczni zostają sprawnymi wojakami, którzy sprzedają swe usługi temu, kto najlepiej płaci. Z rzadka chity-

produkty z pajęczyny chityniaków

Chityniaki używają pajęczyn jako materiału budowlanego na domy, pułapki i pancerze (patrz rozdział 7 „Wędrowki po Podmroku”). Potrafią z utwardzonej pajęczyny robić szpikulce i ostre krawędzie w pułapkach – takie ostrza zwykle zadają 1k6 obrażeń. Broń, pancerze i inne przedmioty z utwardzonej pajęczyny psują

się po kilku miesiącach, jeśli nie smaruje się ich regularnie substancją wydzielaną przez skórę chityniaków. Przedmioty z pajęczyny tych istot są również podatne na ogień – 2 rundy kontaktu z płomieniem oznaczają zapalenie przedmiotu i spalenie go do cna w 2k4 rundy.

niaki przystępują do śmiałych, broniących sprawiedliwości drużyn przybyłych z powierzchni ziemi.

Regiony: Niewielkie osady chityniaków występują w północnych regionach Górmroku i Śródmroku, ale większość żyje w skupisku wiossek o zbiorowej nazwie Yathchol, położonym pod Odległym Lasem na południowy-wschód od Twierdzy Piekla Brama. Na skupisko składa się co najmniej siedem osad, z których każda liczy od czterdziestu do sześćdziesięciu chityniaków. Praktycznie wszyscy przedstawiciele opisywanej rasy obierają region typowy dla chityniaków:

cechy rasowe chityniaków

- +2 Zręczność, +2 Budowa, +2 Intelpekt, -4 Charyzma. Chityniaki są szybkie, wytrwałe i sprytnie, ale niezbyt atrakcyjne.
- Mały rozmiar: Chityniak zyskuje premię z rozmiaru +1 do Klasy Pancerna, premię z rozmiaru +1 do testów ataków, premię z rozmiaru +4 do testów Ukrywania się. Posługuje się za to mniejszym orężem niż ludzie i może podnieść oraz przenieść 3/4 ciężaru, z jakim poradziłyby sobie postacie rozmiaru średniego.
- Bazowa szybkość naziemna chityniaka wynosi 9 metrów, a szybkość wspinania 6 metrów. Posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki i zawsze może w tych testach skorzystać z zasady 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża. Haczyki na dłoniach i stopach pozwalają wspiąć się na ściany oraz sufit, jakby znajdował się pod wpływem czaru *pojęcza wspinaczka*.

- Premia do zwarcia (zw): Cztery ramiona zapewniają chityniakowi premię +4 do testów zwarcia, w wyniku czego nie ustępuje on postaciom średniego rozmiaru.
- Utrudnione rozbrajanie (zw): Ze względu na haczyki na dłoniach chityniak zyskuje premię +4 do spornego testu na uniknięcie rozbrojenia.
- Słabość w świetle słonecznym (zw): W świetle słonecznym lub jasnym świetle magicznym (choćby na obszarze działania czaru *światło dnia*) chityniaki ulegają oślnieniu.
- Rasowe Kostki Wytrzymałości: Postać chityniaka rozpoczyna grę z dwoma poziomami humanoida-potwora, które zapewniają Kostki Wytrzymałości 2k8, bazową premię do ataku +2 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +0, Ref +3 i Wola +3.
- Umiejętności rasowe: Poziomy humanoid-potwór zapewniają chityniakowi punkty umiejętności w liczbie $5 \times (2 + \text{modyfikator z Int})$. Umiejętności klasowe to Ciche poruszanie się, Rzemiosło (zakładanie wnyków), Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka oraz Zachowanie równowagi.
- Atuty rasowe: Postać chityniaka zyskuje atut premiowy Walka kilkoma orężami. Poza tym poziomy humanoid-potwór zapewnia jej jeden atut.
- Obeznanie z bronią: Chityniak traktuje krótkie miecze jak broń prostą, nie żołnierską.
- Automatyczne języki: podwspólny. Języki premiowe: zależnie od regionu postaci.
- Ulubiona klasa: łotrzyk.
- Dostosowanie poziomu: +2.



Chityniak

Podziemny Imaskari

Drow (mężczyzna i kobieta)

chytraki

Chytraki są humanoidami zmiennokształtnymi, choć niektórzy uważają je za genasi zrodzone ze związków ludzi z żywiołami ziemi i wody. Występują w niewielkich grupkach w całym Podmroku. Inna teoria przypisuje ich pochodzenie eksperymentom abolethów z ludźmi i derro. Jest też starożytna legenda, według której chytraki stworzyła Shar, formując galaretowaty ścieśnian w kształt humanoida i obdarzając go życiem. Jeszcze inny mit powtarza tę historię, w miejscu Shar stawiając Chaunteę, która kazała opisywanym dbać o głębiny ziemi.

A zatem pochodzenie chytraków pozostaje tajemnicą. Starannie troszczą się oni o świat Podmroku i pilnują, aby mieszkające tu liczne rasy i gatunki go nie niszczyły. Chytraków nie jest dużo, ale mają znaczne wpływy. Żyją bardzo długo i pod wieloma względami dają odczuć swą obecność.

Osobowość: Chytraki uważają się za opiekunów i strażników Podmroku. Żyją w harmonii z naturalnym światem i za swój obowiązek uznają pomagając innym w postępowaniu w zgodzie z naturą.

Ponieważ chytraki utrzymują przyjazne relacje z większością ras, niemal wszędzie są mile widziane. W pokojowych społecznościach udzielają porad na temat opieki nad zwierzętami, uprawy roślin i poszukiwania żywności. Na obszarach zagrożonych konfliktami pełnią rolę rozjemców. Jednak gdy właśnie i najazdy przejdą w regularną wojnę, chytraki nie stają po żadnej ze stron – po prostu odchodzą. W czasach jawnych wojen chytraki wycofują się do odległych kryjówek, trudnych bądź niemożliwych do znalezienia dla każdego pozbawionego zdolności przybierania różnych kształtów.

Opis fizyczny: W humanoidalnej postaci chytrak wygląda jak łysy człowiek, nieco wyższy niż przeciętna, o delikatniejszych i bardziej zaokrąglonych rysach. Barwa skóry bywa różna, ale najczęściej są to odcienie brązu. W prawdziwej postaci chytrak to amorficzne, słuzowate stworzenie o półpłynnej konsystencji. W tej formie wygląda jak kałuża syropu, błota czy oleju.

Relacje: Generalnie chytraki dobrze się dogadują z niemal wszystkimi rasami humanoidów i humanoidów-potworów, zwłaszcza ze swirfneblinami i orogami. Ich gniew budzą abolethy i illithidzi. Zdarza się, że chytrak nadkłada drogi, by ominąć osiedle łupieżców umysłów.

Charakter: Chytraki nieodmiennie stoją po stronie neutralności. Nigdy jeszcze nikt nie napotkał przedstawiciela tej rasy o innym charakterze. Być może niezłomna neutralność wskazuje, że chytraki stanowią część esencji samej natury, a może wynika ona z wychowania czy środowiska. Z kolei ponure plotki głoszą, że opisywani porzucają dzieci wykazujące skłonności ku ekstremom charakteru i bardzo niewiele (jeśli w ogóle) z nich przeżywa.

Religia: Głęboka duchowość chytraków zwykle pojawia się w kulcie jednego z bóstw Faerunu. Wśród opisywanych mających dobre skłonności popularna jest Chauntea, Matka Ziemia, a Shar to bóstwo tych sympatyzujących ze złem.

Języki: Chytraki mówią wspólnym i podwspólnym. Większość zna przynajmniej jedną mowę żywiołaków, humanoidów lub humanoidów-potworów. A wiele potężnych chytraków uzupełnia swe lingwistyczne zdolności magią, na przykład *hełmem rozumienia języków lub eliksirami języków*.

Imiona: Imiona chytraków odzwierciedlają zainteresowanie światem natury. Często są one dźwiękonaśladowcze, przypominając natu-

ralne odgłosy Podmroku. Typowe nazwiska to wyrazy złożone, łączące dwa aspekty świata natury.

Imiona męskie: Drypp, Garok, Glythum, Grzomot, Ploaup.

Imiona żeńskie: Fflfa, Mrwa, Plusz, Skricz, Szuu.

Nazwiska: Byszczyskał, Bystrobłask, Głębolot, Grzybojezior, Milczara, Skalgrzbiet, Skaltreka.

Poszukiwacze przygód: Rodziny chytraków na ogół osiedlają się w jakimś miejscu, którym się później opiekują. Dlatego stale wywodzący się z tej rasy często awansują na poziomy w klasach druida lub tropiciela. Niemniej nawet plebejusze oraz zbrojni poświęcają się nauce opieki nad zwierzętami i starają się jak najlepiej poznać naturę. I właśnie chytraki z poziomami postaci zwykle opuszczają społeczność swej rasy, szukając obszarów o większych potrzebach. Czasami opisywana istota podróżuje i bada świat przez długie lata, nim osiadnie na dobre w miejscu odpowiednim dla siebie.

Regiony: Opisywani mieszkają na wszystkich poziomach Podmroku, ale tylko w dolnym jest dość wielu, by tworzył stałe osiedla. Praktycznie wszystkie wybierają region typowy dla chytraków.

cechy rasowe chytraków

- +2 Siła, +2 Zręczność, +2 Roztropność. Chytrak mądrze podchodzi do natury i są dość zwinne, ale ich amorficzne sylwetki nie cechuje zbytnia siła.
- Średni rozmiar. Chytraki nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazaowa szybkość naziemna chytraka wynosi 9 metrów.
- Różne kształty (zn): W akcji standardowej chytrak może zmieniać postać, przybierając amorficzny kształt. Cały trzymany, założony czy niesiony ekwipunek również ulega przemianom, wtapiając się w nową formę. Materialne zbroje (również naturalny pancerz) przestają działać, ale wciąż pod uwagę należy brać premię ze Zręczności, z odbicia i wszelkie premie z pancerza wynikające z działania efektów mocy (np. czar *zbroja maga*). W amorficznej postaci chytraka nie można ani flankować, ani oszołomić. Jest też niepodatny na trafienia krytyczne. Nie może natomiast atakować ani rzucać czarów z komponentem werbalnym, somatycznym, materialnym lub koncentratorem (ograniczenie to nie wyklucza rzucań zaklęć, które chytrak ma przygotowane dzięki atutowi metamagicznemu Wyzbycie się składników, Wyciszenie czaru lub Unieruchomienie czaru). Przybierając w amorficznym kształcie stworzenie czai wszelkie zdolności nadnaturalne, a przedmioty magiczne przestają nań działać. Amorficzne ciało jest prawie płynne i pozbawione kości, co pozwala przenikać przez dziury i szczeliny o średnicy nie mniejszej niż 5 centymetrów. Powrót do normalnej postaci to akcja całorundowa, która nie prowokuje okazyjnego ataku. Chytrak może przebywać w amorficznej formie do 10 minut na poziom klasowy, ale po powrocie do normalnej postaci nie ma prawa znów się przemienić przez tyle czasu, ile spędził w kształcie amorficznym.
- Oddychanie wodą (zw): Chytrak może dowolnie długo oddychać wodą.
- Niepodatność (zw): Dzięki zdolności zmiany kształtu chytrak jest niepodatny na polimorfowanie i trucizny.
- Odporności (zw): Chytrak posiada odporność na dźwięk 5.
- Premie rasowe: Chytrak posiada premie rasową +4 do testów Przybierania, Szuki przytrwania i Wyzwalania się.

- Obecznianie z bronią: Chytrak traktuje składane ostrze (patrz rozdział 8 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”) jak broń żołnierską, nie egzotyczną.
- Automatyczne języki: podwspólny i wspólny. Języki premiove: elfi, gnomi, wodni i ziemny (albo zależnie od regionu postaci).
- Ulubiona klasa: druid.
- Dostosowanie poziomu: +2.

Drowy

Drowy, czyli mroczne elfy, na powierzchni ziemi budzą strach i odrazę. W Podmroku są chyba najliczniejszą, najpotężniejszą i najbardziej rozpowszechnioną ras. Większość mrocznych elfów mieszka w miastach-państwach władanych przez różne szlacheckie rody. Każda rodzina posiada oddziały złożone z nieustraszonych drowich żołnierzy, przebiegłych czarodziejów i natężnionych kapłanek, a także duży kontyngent żołnierzy-niewolników w rodzaju niedźwiedźków, ogrow i minotaurów. Populacje wszystkich miast drowów składają się w połowie, a czasem nawet w dwóch trzecich z humanoidalnych niewolników i plebsu, wydanych na pastwę okrucieństwa i kaprysów dowolnego spotkanego mrocznego elfa.

Miasta-państwa mrocznych elfów rozciągają się pod wieloma kraniami istniejącymi na powierzchni, a ludy żyjące nad nimi często nie są w ogóle tego świadome. Część rządzących osadami woli zostawić w spokoju mieszkańców świata leżącego powyżej i skupić się wyłącznie na walce o władzę w niekończących się kłopotach i konfliktach między szlacheckimi rodami. Są jednak i tacy, którzy plądrują i pustoszą kraje na powierzchni, gdy tylko przyjdzie im ochota.

Osobowość: Większość drowów to okrutnicy, pyszałkowie i hedoniści. Wieczne rozgrywki w zdobywaniu pozycji kosztem innych (do jakich zachęca sama pajączka bogini) przemieniały mroczne elfy w rasę spiskujących zdrajców. Bez wahania kopią dołki pod tymi, którzy stoją powyżej, i miazdzą jednostki będące poniżej, aby uzyskać awans. Drowy nie ufają nikomu i przeważnie nie są zdolne do współczucia, życzliwości oraz miłości. Większość mrocznych elfów ma mordercze instynkty i lubuje się w zadawaniu bólu.

Opisywani nie szanują złożonych obietnic i nie dochowują nikomu wierności, jeśli to dla nich niewygodne. Jednak elfia duma każe uważać pewien styl i wyrafinowanie. Drowy umieją być uprzejme i cywilizowane nawet wobec zaprzysięgłych rywali. Lubią otaczać się pięknymi przedmiotami, niezbyt przejmując się ich kosztem. Każ-

de miasto drowów budzi podziw cudowną architekturą i eleganckimi uczciami, na których kwitną mroczne i kuszące rozrywki. Ale tylko głupiec w takim otoczeniu zapomni o ostrożności.

Opis fizyczny: Skóra u drowów mieści różne odcienie – od ciemnoszarego do wypolerowanego obsydianu. Włosy mogą być jasnozielone, srebrne lub białe, a oczy niemal dowolnego koloru, w tym krwistoczerwone.

W porównaniu z innymi faerunskimi elfami, drowy są niskie i szczupłe, ale silne jak na posiadane rozmiary. Większość z nich – zwłaszcza szlacheckie urodzenie – jest wyjątkowo urodziwa. Lolth nie chce mieć słabych, mdłych, nikajkich wyznawców.

Relacje: Drowy uważają, że wszystkie inne rasy stoją niżej od nich na szczeblach porządku świata. Niektórzy traktują jak potencjalnych niewolników, inne jako szkodliwe robactwo, które należy wytępić. W opinii mrocznych elfów nikt im nie dorównuje. Drowy darzą niechętnym szacunkiem duergarów i łupieżców umysłów, bowiem szare krasnoludy i illithidzi także budują potężne miasta oraz nieraz dowodzą swej potęgi, odparając kolejne ataki mrocznych elfów. Gardzą ludźmi i innymi słabszymi z powierzchni ziemi, ale szczególną wrogością zioną do elfów, zwłaszcza słonecznych i księżycowych. Mroczne elfy ślepo nienawidzą swych pobratymców i nie przepuszczają żadnej okazji do wyrządzenia im krzywdy.

Charakter: Ogromna większość drowów jest zła do szpiku kości, a równie znaczna część skłania się też ku chaotyczności. Ogólnie rzecz biorąc, mroczne elfy wierzą, że wolno im robić co tylko chcą i kiedy zechcą. Bardzo rzadko zdarzają się drowy nawrócone na dobro. Jednak takie jednostki mogą stać się potężnymi wrogami tyranii i okrucieństwa.

Religia: Większość miast drowów zdominowały kapłanki Lolth, Pajęczej Królowej. Jako szczególna opiekunka i obrończyni mrocznych elfów, wymaga ona całkowitego posłuszeństwa i niezłomnej bezwzględności. Niemniej już od kilku miesięcy Lolth nie wysłała kapłanek żadnych czarów i nie odpowiada na modlitwy, co spowodowało wielki zamęt i niepewność w drowich miastach.

Drowy, które odwróciły się od Pajęczej Królowej, są rzadkością, jednak takowe istnieją. Te o dobrym charakterze często czczą Eilistraee, Panią Tańca. Złe mroczne elfy, które nie akceptują tyranii Lolth, mogą wielbić inne bóstwo z drowiego panteonu, na przykład Vhaerauna lub Ghaunadaura.

Język: Drowy mówią podwspólnym oraz dialektem elfiego, który zapożyczył wiele słów i zwrotów z języków innych sąsiadów w Podmroku. Posługują się także jedyną w swoim rodzaju mową znaków

wojna pajęczej królowej

W serii powieściowej R.A. Salvatore *Wojna Pajęczej Królowej* drowy dotknął ogromny kryzys. Lolth, demoniczna królowa pajaków, całkowicie zamiliła. Kapłanki Lolth w całym Faerunie nie otrzymują za jej sprawą zaklęć. Przez pewien czas udaje im się ukrywać tę słabość, ale w końcu sekret wychodzi na jaw, a skutki milczenia Lolth wstrząsają samymi posadami społeczeństwa drowów.

W chwili publikacji oryginału niniejszego podręcznika *Wojna Pajęczej Królowej* wciąż była nieukończona. Lolth nadal milczy i jej

kapłanki nie mogą rzucić zaklęć. Jeśli chcecie włączyć te zdarzenia do swej gry, skorzystaj z przygody *Miasto Pajęczej Królowej*, wydanej po polsku w 2006 roku.

Podczas tworzenia podręcznika *Podmrok* założono, że Lolth wciąż milczy, powodując chaos i zamęt pośród drowów. Jeśli jednak nie odpowiada ci taka wizja, możesz założyć, że milczenie Pajęczej Królowej dobiegło kresu i kapłanki drowów odzyskały moc czarowania.

(język migowy drowów), która umożliwia bezgłośnie komunikację w promieniu 36 metrów. Język migowy nie jest dla drowów językiem automatycznym – postać mrocznego elfa musi się go nauczyć albo wskazywać jako język premiowy, albo normalnie poprzez umiejętność Język obcy.

Imiona: Imiona drowów na ogół imiona brzmią miło dla ucha. Często występują w nich podwójne litery.

Imiona męskie: Belgos, Bhintel, Elkantar, Houndaer, Kelnozz, Malaggar, Ryltar, Szordrin, Vorn.

Imiona żeńskie: Alauniira, Charinida, Drisiml, Faeryl, Ilivarra, Irac, Myrymma, Pellanistra, Xune, Zarra.

Nazwiska: Dhuunyl, Filifar, Lhalabar, Pharn, Tlin'orzza, Xarann, Yvarragh.

Poszukiwacze przygód: Zmienna fortuna nieodłącznie wisząca nad drowimi rodami sprawia, że wielu przedstawicielom opisywanej rasy życie poszukiwacza przygód jawi się jako niezwykle atrakcyjne. Niektóre mroczne elfy wyruszając na poszukiwanie przygód porzucają przyrodzone swej rasie okrucieństwo i starają się czynić dobro. Inne pozostają złe, a poszukiwanie przygód traktują jako środek wiodący do władzy i magii potrzebnych do wywarcia zemsty na tych, którzy zepchnęli ich na dno.

Regiony: Drowy najczęściej obierają region elfa drowa, przedstawiony w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

cechy rasowe drowów

- +2 Zręczność, -2 Budowa, +2 Intelkt, +2 Charyzma. Te modyfikatory zmieniają wartości przysługujące elfom wysokiego rodu.
- Sredni rozmiar: Drowy nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna drowa wynosi 9 metrów.
- Niepodatność (zw): Drow jest niepodatny na magiczne efekty i czary uspienia.
- Premie rasowe: Drow posiada premie rasową +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom ze szkoły oczarowania, premie rasową +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciw zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym oraz premie rasową +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Sposrzegawczości. Drow przechodzący w odległości do 1,5 metra od ukrytych lub zamaskowanych drzwi ma prawo do testu Przeszukiwania tak, jakby aktywnie ich poszukiwał.
- Widzenie w ciemnościach: Drow widzi w ciemnościach na zasięg 36 metrów.
- Odporność na czary: Drow ma odporność na czary wynoszącą 11+ poziomu klasowy.
- Zdolności czaropodobne: Drow o Inteltekcji wartości przynajmniej 13 może używać następujących zdolności czaropodobnych: 1/dzień – ciemność, płomienna obłeczka, tańczące światła. Poziom czarujący jest równy poziomowi klasowemu drowa.
- Słepota w świetle (zw): Gwałtowne wystawienie na jaskrawe światło (jak światło słoneczne lub czar światła dnia) oślepi drowa na 1 rundę. W kolejnych rundach pozostaje on ośniony, dopóki pozostaje na oświetlonym obszarze.
- Biegiłość w broni: Drow otrzymuje atuty premiowe Biegiłość w broni żołnierskiej (rapier), Biegiłość w broni żołnierskiej (miecz krótki) i Biegiłość w broni egzotycznej (kusza ręczna).

- Automatyczne języki: elfi (dialekt drowów), podwspólny i wspólny. Języki premiowe: gnomi, goblini, język migowy drowów, kuo-toa, otchłanny, smoczy i wodny.
- Ulubiona klasa: kapłanka (kobiety) lub czarodziej (mężczyźni).
- Dostosowanie poziomu: +2.

duergarowie

Ponurzy i zawzięci duergarowie (czyli szare krasnoludy) wiodą życie sprowadzające się do wiecznej harówki w ogromnych miastach-wytwórniach, jakie zbudowali w Podmroku. Są niemal tak liczni i rozpowszechnieni jak drowy. Typowa kraina duergarów jest niemień silna, okrutna i bogata niż wielkie miasta mrocznych elfów. Niemniej, podczas gdy większość osiedli tych ostatnich istot ma za zadanie jedynie przynosić zadowolenie arystokracji drowów, to miasta duergarów są tylko po to, by tworzyć bogactwo na drodze niekończącej się pracy.

Szare krasnoludy są posępne, zamknięte w sobie i przedsiębiorcze, ale na pewno byłby lepszymi sąsiadami niż drowy. Nie mają też zwyczajnie płać drowów na powierzchni ani brać ofiar na tortury. Są najzdolniejszymi wytwórcami i kupcami Podmroku. Wędrując po powierzchni ziemi karawany duergarów docierają do każdego zakątka Faerunu. Szare krasnoludy bez skrupułów biorą w niewolę istoty, które wpadną im w ręce, ale nie marnują ich podczas okrutnych widowisk (w jakich gustują drowy). Niewolnicy duergarów umierają po prostu z przepracowania.

Osobowość: Szare krasnoludy wykazują pewne pozytywne cechy, na przykład odwagę i zdecydowanie, ale są także zachłanne, gwałtowne, ponure, brutalne i niewdzięczne. Raz powziętą pracę przechodzą do śmierci i skrutnie leżą doznane krzywdy (prawdziwe i urojone). Żywią przekonanę, że siła stanowi prawo, więc większość z nich nie czuje litości dla osób niezdolnych obronić siebie czy swego dobytku przed silniejszym. Duergarowie nie mają skrupułów przed brutalnymi najazdami na słabszych sąsiadów, by odebrać im umiłowano złoto.

Pozytywne cechy charakteru duergarów to przekonanie, że nie należy mieszać się w cudze sprawy (chyba że ten ktoś posiada jakieś požądane przez nich rzeczy) oraz nacisk kładziony na ciężką pracę i doskonałość się w obranym fachu. Gdy szary krasnolud wyznaczy sobie cel, nie go nie powstrzyma na drodze do realizacji. Wprawdzie nie wykazują lojalności wobec nikogo prócz siebie samych, ale nigdy nie pozostawia niedokończonych roboty.

Opis fizyczny: Typowy szary krasnolud mierzy od 1,2 do 1,35 metra wzrostu, ale budowę ciała ma szczupłą i krępką w porównaniu z krasnoludami tarczowymi. Jego skóra jest szara, matowa, jakby martwa, oczy zaś czarne i zimne. Duergar mężczyzna może nie mieć ani jednego włosa powyżej uszu albo też nosić krótką, szorstką brodę barwy czarnej lub stalowoszarej. Typowa kobieta duergarska jest tak samo łysa, ale niektóre mają krótkie, matowoczarne włosy.

Relacje: Duergarów wszystkie istoty, nie wyłączając ich samych, darzą powszechną niechęcią. Są wszak wroddzy oraz ordynarni i nie życzą sobie kontaktów z innymi rasami, jeżeli nie mogą jakoś na tym skorzystać. Sposród mieszańców Podmroku duergarowie najmniej niechęci żywią do svirfnieblinów i orogów, bowiem tak podziemne gnomy, jak i podziemni orkowie również są zdolnymi wytwórcami, którzy szanują ciężką pracę. Szare krasnoludy nie cierpią za to drowów, by

może wyczuwając pogardę i zdradę ukryte za kurtuazją mrocznych elfów. Gorąco nienawidzą innych krasnoludów (zwłaszcza tarczowych) i łupieżców umysłów, bowiem przez tysiącami lat klan Duergarów, pozostawiony sam sobie przez resztę krasnoludzkiej rasy, dostał się w niewolę illithidów i cierpiał nędzę pod ich władzą (a przynajmniej tak to widzą szare krasnoludy).

Charakter: Większość szarych krasnoludów jest zła, nie dba o cudze życie ani własność. Dręczą je zawiść wobec wszystkich, którym lepiej się powodzi, a dla nich postawionych nie mają za groźną litosć. Pewna liczba duergarów życzy sobie tylko świętego spokoju, prezentując zakamieniałą neutralność. Mało który kiedykolwiek staje się dobry.

Religia: Bóstwem opiekuńczym szarych krasnoludów jest Laduguer, krasnoludzkie bóstwo ciężkiej pracy. Duergarowie niewiele czasu czy wysiłku poświęcają na praktyki religijne, ponieważ uważają, że najlepszym hołdem dla ponurego boga jest praca. Niektórzy czczą także Duerrę z Podziemi, krasnoludzkie bóstwo Niewidzialnej Sztuki (psioniki).

Języki: Szare krasnoludy mówią krasnoludzkim i podwspólnym. Posługują się krasnoludzkim alfabetem ruinicznym dethek.

Imiona: Duergarskie nazwiska zwykle opisują pracę, z której szare krasnoludy są słusznie dumne. Imiona bywają raczej proste i złożone z gardłowych sylab.

Imiona męskie: Bruthwol, Horgar, Ivar, Murgol, Thangardt.

Imiona żeńskie: Brilmara, Dorthis, Olga, Ulara, Weltha.

Nazwiska: Cieniośtał, Koroniarz, Młotogłowy, Ognioreki, Węglowiec, Zeleziak.

Poszukiwacze przygód: Niewielu szarych krasnoludów ma czas na takie bzdury jak poszukiwanie przygód. Jednak czasami w społeczeństwie pojawiają się jednostki niechętnie niekończącej się harówce. Takie rzadko spotykane indywidua na ogół uznają za stosowne znaleźć sobie mniej wrogie środowisko, zanim kolezdy uznają, że ktoś tu opóźnia się z robotą. Niektórzy z poszukujących przygód duergarów to wygnańcy lub zbiegowie, którzy musieli opuścić rodzinne miasta wskutek zawziętych waśni między rywalizującymi klanami.

Regiony: Duergarowie rzadko oddalają się od miast i kuźni swe go dzieciństwa. Dlatego większość objera region typowy dla szarego krasnoluda.

cechy rasowe duergarów

- +2 Budowa, -4 Charyzma. Modyfikatory te zastępują wartość przysługującą krasnoludom wzgórzowym.
- Średni rozmiar: Duergarowie nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna duergara wynosi 6 metrów. Szare krasnoludy poruszają się z tą prędkością nawet mając na sobie średni lub ciężki pancerz albo gdy dźwigają średnie lub duże obciążenie.
- Niepodatności (zw): Szare krasnoludy są niepodatne na paraliż, złudzenia i trucizny.
- Premie rasowe: Duergar posiada premię rasową +2 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom i efektom czaropodobnym, premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się oraz premię rasową +1 do testów Nasłuchiwania i Sposzterzegawczości. Otrzymuje premię +2 do testów Szacowania i Rzemiosła związanych z kamieniem lub metalem oraz premię rasową +1 do testów ataku względem orków (również półorków) i goblinoidów.

- Widzenie w ciemnościach: Duergar widzi w ciemnościach na ząsę 36 metrów.
- Stabilność: Duergar zyskuje premię +4 do testów atrybutów wykonywanych w celu oparcia się szarzy byka oraz próbie przewrócenia, jeśli stoi na ziemi.
- Skalny zmysł: Zdolność ta zapewnia duergarowi premię rasową +2 do testów Przeszukiwania wykonywanych po to, by dostrzec nietypowe wykorzystanie kamieniarstwa. Szary krasnolud, który zbliży się na odległość minimum 3 metrów od takiego nietypowego przejawu kamieniarstwa, może wykonać test Przeszukiwania, tak jakby celowo go szukał. Ponadto ma prawo wykorzystywać umiejętność Przeszukiwanie do znajdowania kamiennych pułapek, tak jak robi to fortyzki. Duergar wyczuwa również intuicyjnie szacunkową głębokość.
- Zdolności czaropodobne: 1/dzień - *niewidzialność*, *powiększenie osoby*. Poziom czarującego równy podwojonemu poziomowi klasowemu duergara (minimum 3 poziom). Zdolności obejmują działaniem tylko samego duergara i niesione przez niego rzeczy.
- Premia unikowa +4 do Klasy Pancernia względem gigantów.
- Słabość w świetle (zw): Duergar ulega oślnięciu w jaskrawym świetle (jak światło słońca lub czar *światła dnia*).
- Automatyczne języki: krasnoludzki, podwspólny i wspólny. Języki premiove: giganci, gobliniśki, orkowy, smoczy i ziemny.
- Ulubiona klasa: wojownik.
- Dostosowanie poziomu: +1.

grimlokowie

Kiedys grimlokowie byli podobni do innych ras humanoidów i wdzili świat wokół siebie. Jednak po tysiącach życia w kompletnej ciemności utracili wzrok, znajdując inne, prostsze metody obserwacji otoczenia. Nie nie widzą, co wcale nie oznacza ślepoty. Charakter mają zły, ale nie są pozbawieni uczuć. Postrzegają świat w sposób niedostępny innym humanoidom.

Opisywani najchętniej trzymają się z dala od innych, ale ich izolację często przerywają łupieżcy umysłów, zagarniający sfery grimloków jako niewolników, a częściej jeszcze drowy, które plądrują pola grzybowe tych istot i osuszają ich zbiorniki wody. Głodujący i desperowani grimlokowie muszą zdobywać środki do przeżycia grabiąc społeczność na powierzchni ziemi.

Osobowość: Grimlokowie zawsze są bezpośredni i nigdy nie owijają w bawełnę. Inne rasy darzą głęboką podejrzliwość, czasami wiodącą do przemocy. Jednakże mimo skłonności do pochopnych sądów, większość grimloków łatwo zmienia zdanie w obliczu sytuacji, które każą ponownie przemyśleć stanowisko – nawet dotyczące wrogoci rasowej. Grimlokowie najbardziej dbają o własną skórę, mniej zaś o wszelkie zasady, sprawy czy osoby – z wyjątkiem istot, z którymi zawarły więź łowów.

Więź łowów to przysięga wzajemnego szacunku i ochrony. Każdy grimlok zawiera ją przynajmniej z jedną istotą (zwykle drugim grimlokiem). Towarzysz wiezi łowów jest bliskim przyjacielem i przedstawicielem niniejszej rasy będzie bronić jego życia jak własnego.

Grimlokowie umiennie cenić piękno, ale nie to wizualne, dostrzegane dla innych istot. Ich wyczuwane zmysły pozwalają docenić kształty, delikatne wibracje w ziemi oraz poezję. Rzeźba, muzyka i poezja grimloków jest taka jak ich osobowości – prosta, bezpośrednia i surowa.

Opis fizyczny: Sylwetka grimloka przypomina z wyglądu ludzką, ale światło odsłania obraz stwora podziemnego, którego przodkowie na przestrzeni niezliczonych pokoleń przywykli do życia pod powierzchnią. Istota skórę ma szarą, lekko łuskowatą, zwykle popłazowaną od nieskończonych polowań w wąskich korytarzach. Grimlok cieszący się specjalnym statusem w sforze może mieć ozdobne wzory wyryte na skórze. Największe wrażenie robi jednak kompletny brak oczu i oco-dolów. Górna połowa twarzy grimloka to gładka skóra, jak gdyby ma-ska. Opisywani są też muskularni i niezależnie od płci mierzą od 1,5 do 1,75 metra wzrostu przy wadze około 90 kilogramów.

Grimlokwie nie noszą dużo ubrań ani pancerza – własna skóra zapewnia im dostateczną ochronę. Używają jednak pasów z garbowa-nej skóry, uprzęży i ozdobnych karwaszy.

Relacje: Grimlokwie żywią wielką nieufność i wrogość względem wszystkich innych ras. Pożerają ich łupieżcy umystów, biorą w niewo-lę drowy i illithidzi, a abolethy poddają wyjątkowo plugawym próbom – nie więc dziwnego że reagują nieprzychylnie na obecność przedsta-wicieli obcych ras. Jeśli jednak grimlok zechce odejść ze swego stada, musi przełamać ksenofobiczne skłonności i nauczyć się postrzegać innych jako potencjalnych członków stada, a nie wroga rasowego, którego trzeba zabić. Pewna liczba poszukujących przygód grimlok-ów osiągnęła taką mentalną równowagę, ale muszą ją wzmacniać codzienną medytacją, bo inaczej instynkty wezmą górę.

Charakter: Chociaż mieszkańcy powierzchni ziemi uważają wszyst-kich grimloków za złych, wielu jest neutralnych, dbających wyłącznie o swój los i przetrwanie. Postrzegają siebie jako istoty walczące o prze-

życie w ciężkim położeniu, więc tłumaczą sobie wszelkie wyrzadzanie komuś zło jako konieczność pozwalającą dalej trwać.

Religia: Niektóre grupy grimloków czczą konkretne meduzy, jakby były to pomniejsze bóstwa. Moc wzroku tych istot jest dla grimloków niepojęta, więc zdaje im się boska. Bardziej oświeceni grimlokwie czczą Shar.

Języki: Grimlokwie mówią dialektem ziemnego i podwspólnego. Jeśli oddalają się od sfory, uczą się często innych języków Podmroku. Niektórzy poznają otchłanny i inne języki zła, chcąc zyskać potęgę, zawierając pakt z czartami.

Imiona: Grimlokwie lubią nazywać swe dzieci mianami natural-nych elementów podziemnego środowiska. Każdy grimlok posiada imię własne i nazwę stada.

Imiona męskie: Głazogryz, Ściana Klifu, Strzaskana Skała, Tune-lobiegacz, Twardy Kamień, Żarodawca, Zimna Woda.

Imiona żeńskie: Diamentowa Dłoń, Gładoskałka, Jedwabnica, Je-ziorna, Opiekunka Życia, Piastunka.

Nazwy stad: Biegacze, Łuskacze, Skoczkwie, Śpiewaki, Wspinacze.

Poszukiwacze przygód: Grimlokwie czują szczególną więź z za-mkniętym światem skał, głębokich jezior, szczelin i przepaści. Poszu-kujący przygód przedstawiciele tej rasy często uzyskują niezłe dochody napadając na karawany handlowe Podmroku, łupiąc ruiny minionych cywilizacji i wypełniając zadania na zlecenie drowów czy łupieżców umystów. Dla grimloków wyzwolonych z ograniczeń życia w stadzie szok kulturowy z początku jest straszny, ale dźwięnie satysfakcjonują-cy odmiennością.

Ryc. Vance Kneass



Duerger

Grimlok

Zmierzcobowiec

Kuo-toa

Regiony: Wielu dzikich grimloków rodzi się w rozległym systemie jaskiń zwanym Palcodomem. Owe pieczary sięgają górnego, środkowego i dolnego Podmroku. Większość przedstawicieli opisywanej rasy decyduje się na region typowy dla grimloków, ale nieliczni wybierają życie pośród ras z powierzchni ziemi – ci sięgają po region, w którym żyją ich towarzysze.

cechy rasowe grimloków

- +4 Siła, +2 Zręczność, +2 Budowa, –2 Roztropność, –4 Charyzma. Grimlokwie są silni, szybci i twardzi, ale kiepsko im idzie w kontaktach z innymi i mają trudności z przewodzeniem (swoim pobratymcom i innym).
- Średni rozmiar. Grimlokwie nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazaowa szybkość naziemna grimloka wynosi 9 metrów.
- Niepodatności (zw): Grimlokwie są niepodatni na ataki wzrokowe, efekty wizualne, iluzje i inne formy ataku oparte na wzroku.
- Ślepowidzenie (zw): Grimlok postrzega wszystkich wrogów w promieniu 12 metrów, analogicznie do stworzenia obdarzonego normalnym wzrokiem. Poza tym zasięgiem wszystkie cele mają względem niego całkowite ukrycie (patrz „Ukrycie” w *Podręczniku Gracza*). Grimlokwie są wrażliwi na ataki oparte na słuchu i węchu, więc normalnie działają na nie głośnie hałasy, czary dźwiękowe (jak *widmowy odgłos czy cisza*) i silne zapachy (jak *śmierdząca chmura* czy *przejmująca woń kadzideł*). Zanegowanie zmysłu węchu lub słuchu oznacza także zanegowanie ślepowidzenia, ale wówczas grimlok funkcjonuje jakby miał atut Walka na oślep. Z kolei zanegowanie jednocześnie słuchu oraz węchu sprawi, że opisywana istota będzie zupełnie ślepa.
- Węch (zw): Grimlok potrafi wyczuć za pomocą węchu przeciwników na odległość do 9 metrów. Ich dokładne położenie ustala jednak dopiero, gdy dystans wynosi 1,5 metra. Grimlok może poświęcić akcję ruchu, aby ustalić ogólny kierunek, w którym znajduje się wyznaczony przeciwnik.
- Premia z naturalnego pancerza (zw): Grimlok z racji grubej i łuskowatej skóry posiada premię z naturalnego pancerza +4 do Klasy Pancerza.
- Premie rasowe: Grimlok posiada premię rasową +10 do testów Ukrywania się w górach i pod ziemią. Ciemnoszara skóra pomaga wtopić się w teren rodzinnych okolic.
- Rasowe Koszki Wytrzymałości: Postać grimloka rozpoczyna grę z dwoma poziomami humanoida-potwora, które zapewniają Koszki Wytrzymałości 2k8, bazową premię do ataku +2 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +0, Ref +3 i Wola +3.
- Umiejętności rasowe: Poziomy humanoida-potwora zapewniają grimlokowi punkty umiejętności w liczbie $5 \times (2 + \text{modyfikator z Int})$. Umiejętności klasowe to Nasłuchiwanie, Sposrzedzawczość, Ukrywanie się i Wspinaczka.
- Atrybuty rasowe: Postać grimloka posiada atrybuty Premii Biegoty w broni żołnierskiej (topór wojenny). Poza tym poziomy humanoida-potwora zapewniają jeden atut.
- Automatyczne języki: podwójny i wspólny. Języki premiove: zależnie od regionu postaci.
- Ulubiona klasa: barbarzyńcza.
- Dostosowanie poziomu: +2.

KUO-TOA

Kuo-toa to teokratyczne ryboludy żyjące w głębokich morzach i jeziorach Podmroku. Żelazną ręką sprawują nad nimi władzę kapłani Blihdoolpooly, zwani biczami. Drugie miejsce za kapłanami zajmują mnisi, niosący miano poganiaczy.

W życiu i społeczeństwie kuo-toa wiele obraca się wokół religii. Kościół jest centrum każdej społeczności. Każdym miastem kuo-toa włada Zanurzona Rada – grupa dziewięciu wysokopoziomowych kapłanów, którzy kierują religijnymi praktykami obywateli. W większych skupiskach kuo-toa zwykle stoją ozdobne kościoły, w których odbywają się częste uroczystości na cześć obłąkanej bogini zwanej Morską Matką. W mniejszych enklawach bywają tylko małe kapliczki, które raz na jakiś czas odwiedza niskopoziomowy kapłan.

Wiele wolnego czasu kuo-toa spędzają w ośnionych basenach łęgowych. Wyklukają się w nich młode, które pozostają tu przez pierwszy rok życia. Dopiero po pełnym rozwinięciu zdolności ziemnowodnych mogą opuścić basen i stać się pełnoprawnym członkiem społeczności.

Osobowość: Kuo-toa wszystkich traktują podejrzliwie. Często zgłaszają miejscowemu kapłanowi prawdziwe bądź zmyślane występki na wet swych członków rodziny. Sprawiedliwość (a przynajmniej proces, wyrok i kara) orzekana jest szybko.

Kuo-toa posiadają zasznużoną opinii dwulicowych w kontaktach z innymi rasami, jedynym wyjątkiem od tej reguły są drowy. Typowy przedstawiciel opisywanej rasy bez skrupułów zdradza cudze zaufanie, jeśli jest to w jego interesie i nie grozi niepożądanymi konsekwencjami.

Opis fizyczny: Kuo-toa posiadają drobne łuski o zmiennym ubarwieniu. Kolor ulega modyfikacji wraz z nastrojem – od ciemnoczerwonego w chwilach gniewu do białego w momentach strachu. Ciało kuo-toa budową przypomina niskiego, krępego człowieka, ale chude ramiona i nogi kończą się szerokimi dłońmi i rozdętymi stopami podobnymi do płetw. W powietrzu wokół opisywanych unoszą się słaba woń gnijących ryb. Zapach jest naturalny, ale można go wzmocnić rybami perfumami produkcji kuo-toa.

Relacje: Kuo-toa utrzymują przyjazne stosunki z drowami. Niedługo w zamierzonej przeszłości po konflikcie o Sorath-Nu-Sum duchowieństwo niniejszej rasy wydało edykt uznający wszystkie mroczne elfy za honorowych kuo-toa i przyjmujący je do społeczności. Jedynie miejsca w sądach opisywanych istot, do których drowy nie mają dostępu, to kościoły i baseny łęgowe. Kuo-toa tolerują również służących, niewolników i sojuszników mrocznych elfów, obdarzając ich takimi samymi prawami. Przyczyna tak wielkiego zaufania pozostaje tajemnicą. Wiele społeczności drowów i kuo-toa nawiązało od tego czasu obopólne korzystne kontakty handlowe. Istnieją także osady zamieszkiwane przez obie rasy.

Kuo-toa i drowy دارند wspólną nienawiść swirfneblinów i często łączą siły w polowaniach na podziemne gnomy. Zwyczajnie druzniny łupieżce przekazują złapanych swirfneblinów kościotowi opisywanej rasy, gdzie stają się oni krwawymi ofiarami.

Charakter: W oczach mieszkańców powierzchni ziemi kuo-toa to istoty złe i odrażające, co jest prawdą w odniesieniu do krwiożerczych mnichów i kapłanów Morskiej Matki. Jednak zwyczajni opisywani nie wykazują okrucieństwa i gorliwości typowych dla teokratycznych, szlachetnych klas. Hoddują neutralnej (a czasami nawet dobrej) filozofii, stanowiąc milczącą większość w wielu osadach kuo-toa. Ze względu na tyrańską teokrację, w której żyją, opisywane istoty niemające złego

charakteru zwykle siedzą cicho, żeby odmienne poglądy nie skazały ich na los ofiar złożonych ku czci Morskiej Matki.

Religia: Kapłani tej rasy szybko reagują na wszelkie potencjalne zagrożenia, wykorzystując je i cenzurują. Wskutek rychłych i arbitralnych kar wymierzanych przez biczów zwykli kuo-toa, nawet jeśli nie jest szczególnie pobożny, odrpawia rytuały ku czci Blibdoolpoolp i spełnia oczekiwania kapłanów.

Obecnie obowiązujące edykty arcykapłanów głoszą, że Blibdoolpoolp domaga się czystych ofiar, które topi się w specjalnych basenach ofiarnych. Jeżeli kapłani chcą być szczególnie łaskawi, do spełnienia tego obowiązku wybierają więźniów lub niewolników (często swirfneblinów). Jeśli jednak w ich oczach trzódka nie była dość gorliwa w wierze, podczas każdej ofiary życie traci jeden lub kilkoro garfian. Drowom nigdy nie składa się w ofierze Blibdoolpoolp. Oszczędza się na ogół także ich sługi i niewolników.

Języki: Opisywani mówią językiem kuo-toa, wodnym i podwspólnym. Osobniki żyjące w społecznościach mieszanych z drowami często znają także elfi.

Imiona: Imiona kuo-toa zwykle naśladują dźwięki grzmiącej bądź kapiącej wody. Nazwiska to opisowe słowa lub zwroty, często o tematyce religijnej.

Imiona męskie: Drapud, Jopaarg, Umkaan, Mulowik, Nilbul, Pulidib, Pulp, Prin, Prip, Prir, Rripp, Rropp, Urlurg, Vuur.

Imiona żeńskie: Bibl, Bilpl, Bilpli, Bilpul, Ljll, Lilli, Plil, Plili, Uustra. **Nazwiska:** Błogosławiony, Dziecię Morza, Łowca Dobra, Morski, Nietatpalny, Obdarowany, Święty, Wierny, Wybraniec.

Poszukiwanie przygód: Społeczeństwo kuo-toa daje każdemu non-konkwiście mnóstwo powodów do podążenia drogą poszukiwania przygód, byle jak najdalej od obszarów kontrolowanych przez kler Morskiej Matki. Niestety, przedstawiciele niniejszej rasy przeważnie spotykają się z uprzedzeniami ze strony wszystkich oprócz drowów. Skutkiem tego często przyłączają się do mieszanych rasowo drużyn poszukiwaczy przygód, mając nadzieję, że w zróżnicowanym gronie znajdą akceptację. Kuo-toa szukający przygód zazwyczaj co roku pielgrzymują do domu, by zanurzyć się w basenach lęgowych.

Regiony: Opisywani żyją w górnym i środkowym Podmroku. Praktycznie wszyscy wybierają region typowy dla kuo-toa, aczkolwiek ci nieliczni, którzy wydostali się na powierzchnię, mają prawo wybrać dowolny region.

cechy rasowe kuo-toa

- +2 Siła, +2 Budowa, +2 Intelkt, +4 Roztropność, -2 Charyzma. Kuo-toa są silni, twardzi i roztropni, ale mają nieciekawą reputację.
- + Średni rozmiar. Kuo-toa nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- + Bazowa szybkość naziemna kuo-toa wynosi 9 metrów. Posiadają też szybkość pływania 15 metrów.
- + Błyskawica (zn): Dwóch lub więcej kapłanów kuo-toa (zwanych biczami) może wspólnie raz na 1k+4 rundy powołać do istnienia błyskawicę. Podczas jej tworzenia muszą oni znajdować się w odległości 9 metrów od siebie, jednak aby ją wystrzelić, muszą chwycić się za ręce. Błyskawica powoduje 1k6 obrażeń od elektryczności na każdego bicza, który wziął udział w jej tworzeniu. Udany rzut obronny na Refleks (ST 11 + najwyższy modyfikator z Roztropności twórcy + liczba biczów) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę.

- + Lepkość (zw): Kuo-toa może użyć substancji wytwarzanych przez swe ciało do przemieniania tarczy w coś na kształt lepu na muchy – będą się do niej przyklejać istoty lub przedmioty, które jej dotkną. Każda istota, która zaatakuje wręcz kuo-toa i której ów atak się nie powiedzie, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 11 + modyfikator z Bd kuo-toa) – nieudany oznacza, iż oręż przykleja się do tarczy i zostaje wyrwany z ręki walczącego. Stworzenia, które walczą bronią naturalną i które zostają w ten sposób potraktowane, automatycznie trafiają w zwarcie. Kuo-toa, który chce pokryć tarczę taką lepką substancją, musi poświęcić na to godzinę pracy oraz użyć specjalnych materiałów kosztujących 20 sz. Substancja zachowuje swą właściwość przez trzy dni lub do momentu przyklepienia się czegoś czy czegoś (w tym przypadku tarcza nie może już niczego uwięzić, jako że lep został wykorzystany). Oderwanie przyklepionej broni czy kończyny od tarczy wymaga udanego testu Siły o ST 20.
- + Odporność na elektryczność 10 (zw): Kuo-toa mają naturalną odporność na elektryczność.
- + Niepodatności (zw): Kuo-toa są niepodatni na trucizny i paraliz.
- + Bystre oczy (zw): Poruszające się niezależnie oczy sprawiają, że kuo-toa ma doskonały wzrok. Stwór widzi poruszające się przedmioty i istoty, nawet jeśli są niewidzialne czy eteryczne. Nie widzi on ich jedynie wtedy, gdy pozostają w zupełnym bezruchu.
- + Oślizgłość (zw): Głło kuo-toa pokrywa śliska substancja wytwarzana przez jego organizm. Stwór jest na tyle śliski, że bardzo trudno go pochwycić w zwarcie i złapać w siła. Nie działają na niego sieci, magiczne i zwyczajne. Kuo-toa jest w stanie bez problemu wyślizgnąć się z więzów wszelkiej postaci.
- + Ślepotą w świetle (zw): nagle wystawienie się na działanie jaskrawego światła (promienie słońca lub czar *światła dnia*) oślepią kuo-toa na 1 rundę. Poza tym działając w jasnym świetle podlega karze z okoliczności -1 do testów ataku, rzutów obronnych i innych testów.
- + Ziennowodność (zw): Kuo-toa oddychają powietrzem oraz wodą i mogą przeżyć w obu środowiskach dowolnie długo.
- + Premia z naturalnego pancerza (zw): Kuo-toa ze względu na łuskowatą skórę posiada premię z naturalnego pancerza +6 do Klasy Pancerza.
- + Premie rasowe: Kuo-toa posiada premię rasową +8 do testów Wyżalania się i premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Spostrzegawczości.
- + Obecznianie z bronią: Kuo-toa traktuje szcypcowy drag (patrz rozdział 5, „Ekwiunek i przedmioty magiczne”) jak broń żołnierska, nie egzotyczna.
- + Rasowe Kostki Wytrzymałości: Postać kuo-toa rozpoczyna grę z dwoma poziomami humanoida-potwora, które zapewniają Kostki Wytrzymałości 2k8, bazową premię do ataku +2 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +0, Ref +3 i Wola +3.
- + Umiejętności rasowe: Poziomy humanoida-potwora zapewniają kuo-toa punkty umiejętności w liczbie 5 + (2 + modyfikator z Int). Umiejętności klasowe to Ciche poruszanie się, Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Rzemiosło (dowolne), Spostrzegawczość, Wiedza (dowolna) i Wyżalanie się.
- + Atuty rasowe: Poziomy humanoida-potwora zapewniają kuo-toa jeden atut.
- + Automatyczne języki: kuo-toa, podwspólny i wodny. Języki premiiowe: elfi, krasnoludzki, serusyjski i wspólny (albo zależnie od regionu postaci).

- Ulubiona klasa: łotrzyk.
- Dostosowanie poziomu: +3.

podziemni Imaskari

Tajemniczy i nieliczni podziemni Imaskari to spadkobiercy upadłego imperium Imaskaru. Było to jedno z pierwszych mocarstw ludzi, które powstało na obszarze dzisiejszej Pustyni Pyłu i Równin Purpurowego Pyłu. Imaskarem władali królowie-czarodzieje o potężnej mocy. Zniszczyli ich niewolnicy, których sprowadzili z obcych światów (a którzy stali się później mieszkańcami Mulhorandu i Untheru) oraz machinacje dziwnych stworów (faerimmów), które sami powołali do życia. Po upadku imperium Imaskari odeszli w niepamięć – pozostały po nich jedynie tajemnicze ruiny. Niemniej władająca epicką magią garstka w sekrecie dołała ocalić siebie i rodziny. Uciekli głęboko pod powierzchnię ziemi, odcinając się całkowicie od świata na powierzchni.

Najgłębsze szczeliny ziemi od dawna skrywają starożytną tajemnicę – potomkowie Imaskari wciąż żyją. Tysiące lat izolacji w połączeniu z celowymi zmianami magicznymi przekształciły podziemnych Imaskari w ludzką podrasę przystosowaną do życia pod ziemią. Narzucili sobie kompletną izolację i przez tysiąclecia utrzymywali w tajemnicy istnienie ukrytego królestwa.

Jednak teraz separacja podziemnych Imaskari dobiega kresu. Przełamana została magiczna pieczęć, która dotąd chroniła królestwo podziemnego Imaskaru. Garstka jego mieszkańców zapuściła

się w mroczne korytarze świata, do którego ich przodkowie uciekli dawno temu.

Osobowość: Podziemni Imaskari są powściągliwi i chłodni w obęściu. We wszystkich kontaktach zachowują naturalną ostrożność. Ich pasją są eksperymenty magiczne – wymuszona izolacja nie zmieniła fascynacji magią i badaniami nad wiedzą tajemną, aczkolwiek zatrucili wiele z wiedzy niegdyś posiadanej przez naród. Dla nich wszystkie skutki badań magicznych to tylko nowe dane, więc raczej nie zamartwiają się fiaskiem tego czy innego eksperymentu.

Skutecznym środkiem pozyskania przyjaźni podziemnego Imaskari jest ofiarowanie nowego, nieznanego mu dotąd zaklęcia lub innego sekretu wiedzy tajemnej. Opisywani są zafascynowani magią – i czy można się dziwić? Ciała tych istot fizycznie przemieniono rzuconym dawno temu epickim zaklęciem, za sprawą którego ich przodkowie ukryli się przed niegdyśniejszymi niewolnikami.

Opis fizyczny: Podziemni Imaskari przypomina na pierwszy rzut oka człowieka. Skórę ma błądą, o wyglądzie chłodnego kamienia, jak gdyby pięknie wyrzeźbioną z żyłowanego marmuru (w dotyku jest ona miękka jak zwykła ludzka skóra). Ta skalna aparycja to pozostałość magicznej przemiany, jaką przeszli wszyscy Imaskari, aby przetrwać pod ziemią. Ponadto opisywani są wysocy i szczupli – mężczyźni przeciętnie mierzą około 1,7 metra wzrostu przy wadze około 80 kilogramów, kobiety bywają o około 15 centymetrów niższe i 20 kilogramów lżejsze.

Podziemni Imaskari zwykle noszą obszerne, zdobione płaszcze, okrywające eleganckie czarne koszule, spodnie i długie buty. Lubują się w ciemnych pierścieniach, szczególnie magicznych.

Relacje: Podziemni Imaskari dokładali wszelkich starań, by zachować swe istnienie w tajemnicy przed wszystkimi w Faerunie. W efekcie


Svirfneblin
Chytrak
Derro

nie mają zbyt licznych doświadczeń w relacjach z ludźmi, krasnoludami i innymi rasami. Napotkani poza Podziemnym Imaskarem z ciekawością i ochotą kontaktują się z przedstawicielami innych ras, jednak ludzi z Untheru i Mulhorandu traktują z pewną podejrzliwością.

Charakter: Wprawdzie Imaskari ze starszych czasów cieszyli się opinią – najpewniej słuszną – ludzi złych, tworzących ohydne wynaturzenia i paktujących z diabłami. Niemniej lud wywodzący się od ich potomków jest z natury neutralny. Wielka Pieczęć, która oddzielała Podziemny Imaskar od reszty Podmroku, niedawno została złamana, umożliwiając włączenie się w handel i komunikację ze światem zewnętrznym – bynajmniej nie w celu jakichś podbojów.

Religia: W pradawnych czasach królowie-czarodzieje Imaskaru nie oddawali czci żadnym bogom czy boginiom. Podziemni Imaskari zaczęli czcić najstarsze, podstawowe bóstwa Faerunu (Chauntea, Grumbara, Kossutha, Myster i Shar), jednak nie ma wśród nich wielu kapłanów i nie posiadają rozbudowanych tradycji religijnych.

Język: Opisywani mówią starożytnym językiem o nazwie roushoum, a używają pisma Imaskari. Wspomnianego języka nie rozumie dzisiaj już nikt inny, więc współcześni podziemni Imaskari uczą się także wspólnego, aby lepiej poznawać świat i porozumiewać się z obcymi. Ponieważ nieczęsto posługują się wspólnym i rzadko mają okazję słuchać kogoś, dla kogo to język ojczysty, ich wersja rzeczowej mowy jest na ogół pompacyjna, z wyraźnym obcym akcentem: Podziemni Imaskari, którzy wyprawiają się poza ukryte królestwo, zwykle uczą się dwóch czy trzech innych języków Podmroku, w rodzaju elfiego (dialektu drowów), podwspólnego czy ziemnego.

Imiona: Podziemni Imaskari w zasadzie zachowali tradycję nazweczne przodków z powierzchni.

Imiona męskie: Qari, Ghari, Machurana, Anciano, Taita, Hijo, Hawachuri.

Imiona żeńskie: Sipas, Sumaqsipas, Warmi, Ususi, Hawaususi, Nanay, Warmiwillka.

Nazwiska: Kinraysapa, Manaallin, Manaq'anra, Kusisqa, Erk'etamunay, Songosiuwa.

Poszukiwanie przyspoko: Podziemni Imaskari skończyli z izolacją i ukrywaniem się. Doszli do wniosku, że wiedzą zbyt mało o świecie, przed którym schronili się ich przodkowie. Złamali Wielką Pieczęć, która przez tyle lat zapewniała ochronę i wypuścił pierwszych odważnych w najgłębsze warstwy Podmroku.

Jednakże decyzja o wyprawie badawczej pociąga za sobą wyrzeczenia – kto odeszł, ten na zawsze porzucił dom ukryty za Wielką Pieczęcią. Znajomość lokalizacji Podziemnego Imaskaru magicznie wyznaczono z mózgu każdego mieszkańca, który postanowił odejść. Nawet jeśli wpaśnie w łapy istot czytających umysły, kryjówka całej rasy pozostanie bezpieczna.

Regiony: Praktycznie wszyscy przedstawiciele opisywanej rasy wychowali się w ukrytej krainie Podziemnego Imaskaru i obierają ten właśnie region.

cechy rasowe podziemnych imaskari

- +2 Intelkt, -2 Zręczność. Podziemni Imaskari są inteligentni i biegli w wiedzy tajemnej, ale w porównaniu z większością humanoidów brak im wyczucia równowagi i zwinności.

- Średni rozmiar: Podziemni Imaskari nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna podziemnych Imaskari wynosi 9 metrów.
- Widzenie w słabym świetle: Podziemni Imaskari widzi na dwa razy większy dystans niż ludzie w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i w podobnych warunkach słabego oświetlenia, normalnie rozróżniając kolory i szczegóły.
- Odzyskanie czaru (zn): Ponieważ podziemni Imaskari od dawna studiują magię, mają we krwi pewne magiczne predyspozycje. Raz dziennie przedstawiciel niniejszej rasy może „przypomnieć sobie” dowolny 1-poziomowy czar, który przygotował i rzucił. Wówczas czar znowu należy traktować jak przygotowany, ale nierzucony.
- Premia +4 do testów Ukrywania się pod ziemią, Marmurowa barwa skóry ułatwia chowanie się w podziemnym terenie.
- Automatyczne języki: roushoum i wspólny. Języki premii: elfi, krasnoludski, podwspólny, wodny i ziemny (albo zależnie od regionu postaci).
- Ulubiona klasa: czarodziej.

svirfnebliny

Ciche i ostrożne svirfnebliny (podziemne gnomy) mieszkają w kopalniach oraz jaskiniach położonych głęboko pod powierzchnią ziemi. Skalne gnomy z Ziemi Powyżej słyną z niewyczerpanego optymizmu i wesołych psot. Z kolei podziemne gnomy to stworzenia podejrzliwe i poważne. Ich siedziby są ukryte przed innymi rasami Podmroku; bowiem jedynie ostrożność, skrytość i współpraca z pobratymcami chronią svirfnebliny przed strasliwym losem.

Opisywani to doskonali rzemieślnicy, górnicy i jubilerzy. Ich wyroby są wysoko cenione w Krainach Poniżej. Przedstawiciele wielu ras Podmroku przyjaźnie traktują najodważniejszych spośród svirfneblinów, będących neutralnymi handlarzami. Bývają oni także wyśmienitymi przewodnikami, zwiadowcami i zbieraczami, bowiem często znają przejścia oraz portale dawno zapomniane przez inne rasy. A mało kto może się równać sprytem czy zdolnościami ukrywania się ze svirfneblinem tropicielem na jego własnym terytorium.

Osobowość: Podziemne gnomy są podejrzliwie i niełatwo obdarzają zaufaniem. Nie pragną poznawać nowych ludów, więc na ogół prezentują ponurą, posępną, pesymistyczną naturę. Jeśli jednak ktoś wytrwałym wysiłkiem zdobędzie przejrzai svirfneblina, zwykle znajduje w nim wiernego, niezłomnego towarzysza, którego pragmatyczny światopogląd równowagi cierpliwości, autoironiczności i dowcipu.

Svirfnebliny podziwiają fachowe wykute przedmioty i broń z metalu, ale piękno klejnotów uwielbiają z namietnością aż diwną u istot o tak zgorzkniałych charakterach. W dążeniu do doskonałości wykazują pilność, sprawność i niezmordowanie. Wierzą, że cokolwiek się robi, należy robić dobrze, nieważne ile zabierze to czasu czy jak trudne się okaże.

Opis fizyczny: Podziemni gnom mierzy od 0,9 do 1,05 metra wzrostu przy wadze pomiędzy 20 a 26 kilogramów. Jest zylasty i smukły, twardy niczym bryła kamienia. Kolor skóry ma albo plamistoszary, albo ciemnobrązowy (dobre maskowanie w skalistych siedliskach), oczy zaś barwy ciemnoszarej lub czarnej. U kobiet włosy są tej samej barwy co oczy, ale mężczyźni są całkiem łysi i bez zarostu.

Relacje: Podziemne gnomy bardzo podejrzliwie podchodzą do obcych ras, zwłaszcza drowów i kuo-toa. Dla svirfneblina obcy to wróg,

a najlepszy sposób na wroga to uniknąć z nim spotkania. Podziemne gnomy najlepiej tolerują zmierzchowców i chytraki, bowiem te ludy bardzo rzadko im zagrażają. Za to z wielką ostrożnością traktują grimloków i orogów, znając już skłonność tych ras do grabienia słabszych. Gdy svirfnebliny handlarze spotykają się z kupcami innych ras, starają się umawiać w neutralnych jaskiniach zaopatrzonych w wiele potencjalnych dróg ucieczki, na wypadek gdyby targi poszły niepomyślnie.

Charakter: Svirfnebliny są przekonane, że ich przetrwanie zależy od unikania związków z innymi rasami, więc przeważa u nich charakter neutralny. Wprawdzie rzadko źle Komuś życzą, ale niezbyt ochoczo podejmują także ryzyko dla dobra innych.

Religia: Jak większość gnomów, svirfnebliny czczą panteon swej rasy. Ich szczególnym patronem jest Callarduran Gladkoręki, Mistrz Kamienia.

Języki: Svirfnebliny mówią gnomim i podwspólnym. Ci, którzy utrzymują kontakty z obcymi, często znają też elfi, krasnoludzki, kuo-toa, wodny lub wspólny.

Imiona: Imiona svirfneblinów brzmią dość gardłowo, ale są znacznie prostsze niż miana ich kuzynów z Ziemi Powyżej. Nazwiska zwykły być opisowe, często związane z klejnotami lub kamieniarstwem.

Imiona męskie: Belwar, Kronthud, Durtmek, Szneltak, Tulwar, Walszud.

Imiona żeńskie: Beliss, Durtce, Ivrida, Lultiss, Sznella, Tulmarra.

Nazwiska: Ghazociach, Skalothuk, Szlifierz, Żelaznostopy, Złotak.

Poszukiwacze przygód: Typowy svirfneblin nie ma po co szukać przygód. Niemniej bez wątpienia opisywani są najlepszymi przewodnikami, zwiadowcami i znawcami ścieżek w Podmroku. Szybkie, sprytnie i niedostrzegalne svirfnebliny mają wrodzony dar do znajdowania drogi w ponurym labiryncie Podmroku i do unikania niebezpieczeństw po drodze. Niektórzy trafiają w grono poszukiwaczy przygód jako przewodnicy drużyn złożonych z innych ras.

Regiony: Svirfnebliny normalnie wybierają region podziemnego gнома, przedstawiony w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

cechy rasowe svirfneblinów

- -2 Siła, +2 Zręczność, +2 Roztropność, -4 Charyzma. Modyfikator te zastępują wartości przysługujące skalnym gnomom.
- Mały rozmiar: Svirfneblin zyskuje premię z rozmiaru +1 do Klasy Pancernia, premię z rozmiaru +1 do testów ataków, premię z rozmiaru +4 do testów Ukrywania się. Posługuje się za to mniejszym orężem niż ludzie i może podnieść oraz przenieść 3/4 ciężaru, z jakim poradziłyby sobie postacie rozmiaru średniego.
- Bazowa szybkość naziemna svirfneblina wynosi 6 metrów.
- Widzenie w ciemnościach: Svirfneblin widzi w ciemnościach na 36 metrów.
- Premie rasowe: Svirfneblin zyskuje premię rasową +2 do wszystkich rzutów obronnych, premię rasową +2 do rzutów obronnych przeciw iluzjom, premię rasową +1 do testów ataków względem koboldów i goblinoidów oraz premię rasową +2 do testów Nasłuchiwania i Rzemiosła (alchemii). Poza tym posiada premię rasową +2 do testów Ukrywania się, która w podziemiach rośnie do +4.
- Premia unikowa +4 do Klasy Pancernia względem wszystkich stworzeń.

- Odporność na czary: Svirfneblin posiada odporność na czary wynoszącą 11 + poziom klasowy.
- Skalny zmysł: Ta zdolność zapewnia svirfneblinowi premię rasową +2 do testów Przeszukiwania wirnywnych po to, by dostrzec nietypowe wykorzystanie kamieniarstwa. Podziemny gnom, który zbliży się na odległość minimum 3 metrów od takiego nietypowego przejawu kamieniarstwa, może wykonać test Przeszukiwania, tak jakby celowo go szukał. Ponadto ma prawo wykorzystywać umiejętność Przeszukiwanie do znajdowania kamiennych pułapek, tak jak robi to lotrzyk. Gnom wyczuwa również intuicyjnie szacunkową głębokość, na jakiej przebywa pod ziemią.
- Zdolności czaropodobne: 1/dzień – *przebranie, rozmycie, ślepotą/głuchotą*. Poziom czarującego równy poziomowi klasowemu svirfneblina. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie, uwzględnienie należy jednak też modyfikator rasy +4.
- Niewykrywalność (zn): Svirfneblin nieustannie znajduje się pod wpływem efektu *niewykrywalności*, działającej jak zaklęcie (poziom czarującego równy poziomowi klasowemu svirfneblina).
- +1 do Skali Trudności wszystkich rzutów obronnych przeciw czarom iluzji rzucanym przez svirfneblina.
- Obecznacja z bronią: Svirfneblin traktuje gnomi młot z hakiem jak broń żołnierską, nie egzotyczną.
- Automatyczne języki: gnomi, podwspólny, wspólny. Języki premiove: elfi, giganci, gobliniści, krasnoludzki, orkowi i ziemny. Poza tym svirfneblin raz dziennie może użyć *rozmawiania ze zwierzętami* jako zdolności czaropodobnej, aby porozmawiać ze ssakami kopiącymi nory (1. poziom czarującego, niezależnie od poziomu postaci svirfneblina).
- Ulubiona klasa: lotrzyk.
- Dostosowanie poziomu: +3.

zmierzchowcy

Zmierzchowcy to planokrwici wywodzący się od mieszkańców Torilu oraz Planu Cieni. Te niezwykle istoty są dość powszechnie spotykane w Podmroku, ale dość rzadkie na powierzchni. Większość obserwatorów łatwo się domyśla, że zmierzchowcy to jakaś odmiana planokrwici, ale mało kto umie stwierdzić dokładnie w czym rzecz. Inne rasy często mylnie uznają te stworzenia za jakiś rodzaj diabła.

Opisywani czują nieodpartą potrzebę podróżowania, więc zwykle są obcymi pośród innych ras. Ich ciekawość często objawia się zewem wędrówki i faktycznie większość zmierzchowców bardzo pragnie poznać świat. Poszczególne przedstawiciele niniejszej rasy dążą do różnych celów i miewają odmienne zainteresowania, więc niezwykle rzadko czterech się pięciu przebywa razem przez dłuższy czas.

Osobowość: Zmierzchowcy to ciekawskie stworzenia, które dumnie eksponują swój indywidualizm. Trudne warunki życia w Podmroku szybko nauczyły ich rozwiązywać i zalet współpracy z innymi. Ciekawość może zachęcić do poszukiwania przygód, ale nie będą podejmować głupiego ryzyka. Na podobnej zasadzie indywidualizm zwykle wyrażają w sposób niekłószczący się ze współpracą z innymi zmierzchowcami czy osobnikami obcych ras.

Opis fizyczny: Zmierzchowcy to bladokry humanoid o cichych oczach i ciemnych, futrzastych skrzydłach. Jego skóra wydziela naturalne światło, którego natężenie istota umie kontrolować (od zero-

wego do blasku pochodni). Typowy zmierzchowiec ma na sobie jeden lub kilka tatuaży, które – przy rozjaśnionej skórze – tworzą ciekawe efekty gry światła i cienia. Oczy istoty cechują nieco owalne źrenice i odbijają one światło niczym oczy kota. Dlatego w półmroku poły-skują metalicznie, ale w normalnym świetle są szare, szarzielone, szaroniebieskie lub szarofioletowe. Skrzydła zmierzchowców bywają czarne, ciemnobrązowe lub szare w różnych odcieniach.

Relacje: Wprawdzie zmierzchowcy są wielkimi indywidualistami, ale niemal wszyscy mają podobne nastawienie względem innych ras – zwłaszcza drowów, łupieżców umysłów i planokrwistych.

Opisywani żywią głęboko zakorzenioną rasową nienawiść do drowów. Jedną z legend mówi, że mroczne elfy nauczyły się rzucać *plaszcz mrocznej mocy* dopiero po schwytaniu, torturowaniu i eksperymentowaniu na wielu pechowych zmierzchowcach. Nastawienie tych ostatnich do drowów zdaje się potwierdzać tę historię.

Co ciekawe, łupieżcy umysłów często pozostawiają zmierzchowców w spokoju, jeśli ci ich nie prowokują. Dla illithidów mózgi zmierzchowców są niesmaczne, a doświadczenie wykazało, że świecące, skrzydlate humanoidy nie nadają się na niewolników.

Zmierzchowcy są zafascynowani innymi rasami planokrwistych, zwłaszcza genasi i diablętami. Postrzegają takie istoty jako bratnie dusze międzyplanarnego pochodzenia i czasami zwiąż je kuzynami.

Oprócz drowów, łupieżców umysłów i planokrwistych zmierzchowcy nie mają jednolitej opinii o innych rasach. I odwrotnie – żadna rasa nie miała na tyle licznych kontaktów z opisywanymi, aby uformować powszechną opinię czy uprzedzenia.

Charakter: Postępowanie i poglądy zmierzchowców występują w wielu wariantach, a na ogół są przeciwstawne niż obowiązujące w danym regionie. Na przykład, w chaotycznie żyłych społecznościach rzadko zdarzają się chaotyczni źli przedstawiciele opisywanej rasy – bywają natomiast odmiennych charakterów. Z kolei zmierzchowcy żyjący pośród neutralnych istot składają się ku skrajnościom, zarówno na osi prawo-chaos, jak i dobro-zło.

Religia: Zmierzchowcy zwykle odrzucają zinstytucjonalizowaną religię i wszelkie ustalone systemy filozoficzne nakładające normy oraz sposób zachowania. Dlatego kapłani wywodzący się z tej rasy prawie nie istnieją.

Języki: Zmierzchowcy mówią podwspólnym. Większość posługuje się także innymi językami poznaczonymi podczas podróży.

Imiona: Imiona zmierzchowców, jak miana ludzi, bardzo się różnią i trudno wskazać typowe. Sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że opisywani jedno imię otrzymują od rodziców, a drugie wybierają sobie sami będąc już dorosłymi. Nieraz miana zmierzchowców wywodzą się z kompletnie odmiennych kultur.

Poszukiwacze przygód: Zmierzchowiec poszukujący przygód to norma, nie wyjątek. Ciekawsza natura i ogólna niezdołność do osiedlenia się w jednym miejscu pcha wielu z nich na drogi przygody. Odkrycia dokonywane podczas wędrówek i generalna niepewność przyszłości bardzo im odpowiada. Z natury zmierzchowcy są długowieczni, lecz żądza podróży i badań przychodzić wcześniej, więc niewiele dożywa sędziwego wieku.

Regiony: Niemal wszyscy przedstawiciele niniejszej rasy wybierają region zmierzchowca, niezależnie od aktualnego miejsca zamieszkania. Opisywani, którzy zdobyli już wiedzę i doświadczenie na Tořilu, często zwracają swą uwagę ku innym planom i tam się udają.

cechy rasowe zmierzchowców

- –2 Siła, +2 Zręczność, –2 Roztropność, +2 Charyzma. Zmierzchowcy są smukli, ale niezbyt silni. Egzotyczny wygląd robi na wielu wrażenie, ale nienasycona ciekawość nie raz pcha ich do mało roztropnych działań.
- Przybysz: Zmierzchowcy są rodowitymi przybyszami (patrz prezentacja planokrwistych w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*).
- Mały rozmiar: Zmierzchowiec zyskuje premię z rozmiaru +1 do Klasy Pancerza, premię z rozmiaru +1 do testów ataków, premię z rozmiaru +4 do testów Ukrywania się; posługuje się za to mniejszym orężem niż ludzie i może podnieść oraz przenieść 3/4 ciężaru, z jakim poradziłyby sobie postaci rozmiaru średniego.
- Bazowa szybkość naziemna zmierzchowca wynosi 6 metrów. Poza tym posiada on szybkość latania 12 metrów z przeciętną zwrotnością.
- Ślepotą w świetle (zw): Gwałtowne wystąpienie na jaskrawe światło (jak światło słoneczne lub czar *światła dnia*) oślepia zmierzchowca na 1 rundę. Poza tym działając w jasnym świetle podlega karze z okoliczności –1 do testów ataków, rzutów obronnych oraz wszelkich testów. Zmierzchowcy mogą wziąć atut Przystosowanie do światła dnia zaprezentowany w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.
- Czary cienia: Zmierzchowcy cechuje rasowe uzdolnienie do zaklęć związanych z cieniem. Rzucając czary iluzji (cienia) na poziomie czarującego o +1 wyższym.
- Premie rasowe: Zmierzchowiec posiada premie rasową +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektom iluzji (cienia) oraz premię rasową +4 do rzutów obronnych przeciw mocom psonicznym, jakimi dysponują np. łupieżcy umysłów i yuan-ti. Do tego posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się.
- Widzenie w słabym świetle: Zmierzchowiec widzi na dwa razy większy dystans niż ludzie w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i w podobnych warunkach słabego oświetlenia, normalnie rozróżniając kolory i szczegóły.
- Luminescencja (zw): W akcji standardowej zmierzchowiec może rozświetlić swą skórę dając w efekcie takie samo światło co pochodnia lub słabsze albo też przyciągnąć blask całkowicie. Wybrana jasność pozostanie taka sama, dopóki zmierzchowiec nie postanowi jej zmniejszyć. Gdy zmierzchowiec umiera, blask znika całkowicie w ciągu 10 minut.
- Zmierzchowiec zyskuje atut premii Wyczuwanie portali.
- Automatyczne języki: podwspólny. Języki premii: zależnie od regionu postaci.
- Ulubiona klasa: zaklinacz.
- Dostosowanie poziomu: +2.

Inne rasy postaci

Stworzenia takie jak drowy, grimlockowie oraz swirfnebliny to najliczniejsze i najlepiej znane rasy Podmroku, ale Krainy Poniżej zamieszkują wiele innych rozumnych stworzeń. Niektóre są tak obec i dziwaczne, że trudno sobie wyobrazić prowadzenie takiej postaci przez gracza. Inne bywają zaś tak potężne, że nadają się tylko do gry na najwyższych poziomach. Przedstawione tutaj rasy są w miarę humanoidalne w formie i stosunkowo łatwo wpasowują się w kampanię osadzoną w Podmroku.

TABELA 1-2: INNE RASY PODMROKU

Rasa	Startowe Kostki	Dostosowanie poziomu	Ulubiona klasa
Derro	3k8	+2	Zaklinacz
Łupieżca umysłów	8k8	+7	Czarodziej
Minotaur	6k8	+2	Barbarzyńca
Orog	zależnie od klasy	+2	Wojownik
Quaggoth	3k8	+2	Barbarzyńca
Tanarukk	fk8	+3	Barbarzyńca
Troglodyta	2k8	+2	Kapłan

Pośród wymienionych dalej ras dwie opisano w dodatku do Zapomnianych Krain pt. *Rasy Faerunu* (chodzi o orogów i tanaruków). Z kolei w *Księdze Potworów* przedstawiono derro, łupieżców umysłów, minotaurów i troglodytów. Opis quaggothów znajdziesz zaś w *Potworach Faerunu*. Tabela 1-2 podaje startowe Kostki Wytrzymałości, dostosowanie poziomu i ulubioną klasę dla każdej z tych ras potworów. Ogólne omówienie poszczególnych ras i ich efektywny poziom postaci (EPP) podajemy natomiast dalej.

derro (EPP 5)

Derro są bardzo rozprzestrzenionymi stworzeniami, których niewielkie grupy można spotkać niemal wszędzie. Ich dzielnie istnieją w wielu miastach drowów i duergarów. Z kolei niezależne siedziby dobrze się trzymają w najciemniejszych zakątkach Podmroku. Zwiadowcy i marudnicy wywodzący się z tej rasy przemierzają tunele w pobliżu osad, poszukując nieostrożnych ofiar nadających się na niewolników i tortury.

Przebiegli, niedostrzegalni i zabójczo szaleni derro raczej nie ruszają na poszukiwanie przygód dla samych przygód. Zdarza się jednak, że któryś z nich poświęci się jakiejś dziwnej misji, na przykład zbieraniu pewnego rodzaju klejnotów lub szukaniu wymyślnego magicznego przedmiotu, czy wreszcie zabijaniu stworzeń określonego gatunku. Inni derro bywają wyznaczeni do specjalnych zadań przez pobratymców będących potężnymi uczonymi. Owładnięty poczuciem misji przedstawiciel niniejszej rasy mógłby przyciągnąć się do dowolnej odpowiedniej gromady kamratów, z którymi zdoła wypełnić swój nieracjonalny cel.

łupieżcy umysłów (EPP 15)

Illithidzi są nieustannie głodni wiedzy. Wiele z nich podejmuje dalekie podróże w poszukiwaniu zagubionych sekretów i magicznych arkanów. Badają zapomniane grobowce, szpiegują życie innych ras i rabują skarby magii rywali – czyli robią mniej więcej to samo, co poszukiwacze przygód z powierzchni ziemi, którzy wyprowadzają się do Podmroku.

Chłodni, wyrachowani oraz absolutnie samolubni illithidzi są niebezpiecznymi sojusznikami i niepowennymi kompanami. Mało który łupieżca umysłów zaryzykowałby życie dla jakiejś sprawy czy towarzysza. A pomijając wszystko inne, już sama dieta illithidów sprawia, że większość z nich nie jest w stanie zostać dobra. Pewne wyjątkowe jednostki, które ograniczają zwyczajne żywienie do mózgowo nieinteligentnych stworzeń, mogłyby stać się neutralne, a w skrajnych wypadkach być może nawet dobre.

minotaury (EPP 8)

Z wyjątkiem rozległego regionu zwanego Labiryntem, minotaury prawie nie mają własnych krain w Podmroku. Większość żyje gdzie indziej, często jako włóczędzy, najemnicy i niewolnicy w wielkich miastach drowów i duergarów. Minotaury są na ogół okrutne, tępe i brutalne, ale lojalne wobec kompanów i nieustraszone w boju.

Minotaur poszukiwaczy przygód może swobodnie podróżować przez krainy większości ras Podmroku, sprzedając swój miecz temu, kto najlepiej zapłaci. Nawróceni na stronę dobra przedstawiciele opisywanej rasy często starają się złamać potęgę istot utrzymujących niewolnictwo i walczą zaciekle o wyzwolenie jeńców.

orogowie (EPP 3)

Orogowie, czyli podziemni orkowie, to wojownicze istoty, które mogą mierzyć się z krasnoludami w biegiach w wytwarzaniu broni i narzędzi wojennych. W odróżnieniu od pobratymców z powierzchni, opisywani skupiają się w wielkich miastach i uważają się za militarnistów, a nie dzikusów. Odizolowane miasta orogów często leżą na terenach wulkanicznych, bowiem podziemni orkowie są przyzwyczajeni do skrajnych temperatur. Ponadto tereny aktywne termicznie doskonale nadają się także do wykorzystania w potężnych kuźniach.

Orogowie są okrutni, silni i władczy, ale nie sadystyczni jak derro, ani jawnie wrocy wobec wszystkich, jak łupieżcy umysłów czy troglodyci. Dlatego często wyruszają na poszukiwanie przygód. Są silni i sprawni w boju, więc bez trudności znajdują zatrudnienie jako najemnicy. Słyną z dzielności i można na nich polegać, że będą niezmordowanie przeć do celu, który uznają za wart osiągnięcia.

quaggothy (EPP 5)

Mordercze zgraje quaggothów nawiedzają wiele odludnych miejsc Podmroku. Tworzą łupieżcze, wędrowne bandy, pożerając wszystko co złapają. Są stworzeniami krwiożerczymi i dzikimi. Wpadają w zwichry szał przy najmniejszej prowokacji, tracąc wszelkie pozory rozumu, póki nie zabiją wroga lub same nie zginą.

Tak jak minotaury, quaggothy często stają się niewolnikami i zbrojnymi żyjącymi w miastach bardziej cywilizowanych ludów. Najemnikami wywodzącymi się z niniejszej rasy można spotkać niemal wszędzie. Niewielu zostaje poszukiwaczami przygód, jednak kilku jednostkom udało się wznieść ponad przyrodzoną żądzę krwi oraz bezcelową przemoc i stać się zaufanym członkiem drużyny poszukiwaczy przygód. Dobre quaggothy często podejmują walkę z tyranią złych ras, które trzymają ich pobratymców w niewoli.

tanarukowie (EPP 8)

Tanarukowie to planokrwiści wywodzący się od orków i demonów. Są silni, wytrwali i nieustępliwi w boju. Większość tanaruków Podmroku występuje na Północy, wśród ruin starożytnego krasnoludskiego kraju Ammarindar. Tysiące tych istot tworzą żelazny trzon Legionu Czyszcicieli pod wodzą Kaanyra Vhoka – walecznej armii, która jeszcze nie poniosła klęski w nieskończonych konfliktach i utarczkach Podmroku.

Tanarukowie często obierają samodzielne życie poszukiwaczy przygód, chcąc znaleźć swoje miejsce dzięki bezwzględności i spraw-

ności bojowej. Najchętniej osiedlają się w społecznościach orogów i orków, gdzie ich pochodzenie nie jest wadą, lecz zaletą. Pełnią jednakże również służbę przyboycznych gwardzistów drowich szlachciców, illithidzkich kupców czy demonicznych wodzów.

Trogloduci (epp 4)

Odróżniających, paskudnych troglodytów otacza wspólna niechęć wszystkich ras Podmroku. Niemniej ze względu na zaciekleść w walce, łupieżcy i zwiadowcy wywodzący się z tej rasy często znajdują zatrudnienie w rodowych armiach drowów. Służą również jako najemnicy zatrudniani przez członków odmiennych ras. Dla troglodytów inne stworzenia dzielą się na „współplemienców” i „mięso”. Dlatego rzadko zachowują lojalność wobec sojusznika czy pracodawcy po tym, jak już napelnia brzuchy i zaspokoja żądzę krwi oraz skarbów.

Podobnie do svirfneblinów, trogloduci często znają mało uczęszczane drogi przez Podmrok i mogą być bardzo przydatnymi przewodnikami. Niewielu jednakże podróżnych zechce iść do kądąkolwiek pod przewodnictwem troglodyty.

wiek, wzrost i waga

Szczegółowy wybór wieku, płci, wzrostu, wagi i wyglądu postaci zależy od ciebie. Jeśli jednak potrzebujesz ogólnych wskazówek, skorzystaj z tabel od 1-3 do 1-5.

wiek postaci

Wiek twojego bohatera zależy od wyboru rasy i klasy, co przedstawiono w tabeli 1-3 „Losowy wiek początkowy”. Znajdź w pierwszej kolumnie wiek, w którym twój bohater osiąga dorosłość, a następnie rzuć kostką wskazaną w kolumnie początkowej klasy twojej postaci i dodaj wynik do liczby lat. Wynik będzie oznaczał początkowy wiek postaci.

TABELA 1-3: LOSOWY WIEK POCZĄTKOWY

Rasa	Doro- słość	Bard, Barbarzyńca, paladyn, Czarodziej, łotrzyk, tropiciel, druid, kapłan, wojownik mnich			
		z zaklinalca	z wojownika	z łotrzyka	z czarodzieja
Chityniak	15 lat	+1k4 lata	+1k6 lat	+2k6 lat	
Chytrak	30 lat	+3k6 lat	+2k6 lat	+4k6 lat	
Drow	110 lat	+4k6 lat	+6k6 lat	+10k6 lat	
Duergar	40 lat	+3k6 lat	+5k6 lat	+7k6 lat	
Grimlok	12 lat	+1k4 lata	+1k6 lat	+2k4 lata	
Kuo-toa	10 lat	+2k6 lat	+1k6 lat	+3k6 lat	
Podziemny	20 lat	+4k6 lat	+6k6 lat	+3k6 lat	
Imaskari					
Svirfneblin	20 lat	+2k4 lata	+3k6 lat	+4k6 lat	
Zmierczowiec	13 lat	+1k4 lata	+1k4 lata	+2k4 lata	

Wartości atrybutów fizycznych postaci zmieniają się z wiekiem, zgodnie z opisem w *Podręczniku Gracza*. Tabela 1-4 podaje wiek, w którym przedstawiciel każdej rasy wkracza w nową kategorię wiekową,

a przypisy pod tabelą informują o modyfikacjach wartości atrybutów dla każdej kategorii.

TABELA 1-4: EFEKTY STARZENIA SIĘ

Rasa	Wiek średni ¹	Starość ²	Wiek sędziwy ³	Maksymalny wiek
Chityniak	40 lat	60 lat	80 lat	+2k20 lat
Chytrak	60 lat	90 lat	120 lat	+2k20 lat
Drow	175 lat	263 lata	350 lat	+4k% lat
Duergar	125 lat	188 lat	250 lat	+2k% lat
Grimlok	30 lat	45 lat	60 lat	+2k12 lat
Kuo-toa	20 lat	40 lat	50 lat	+2k10 lat
Podziemny	55 lat	110 lat	150 lat	+4k% lat
Imaskari				
Svirfneblin	80 lat	120 lat	160 lat	+2k% lat
Zmierczowiec	100 lat	200 lat	300 lat	+2k% lat

1 W wieku średnim –1 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

2 W starości –2 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

3 W wieku sędziwym –3 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

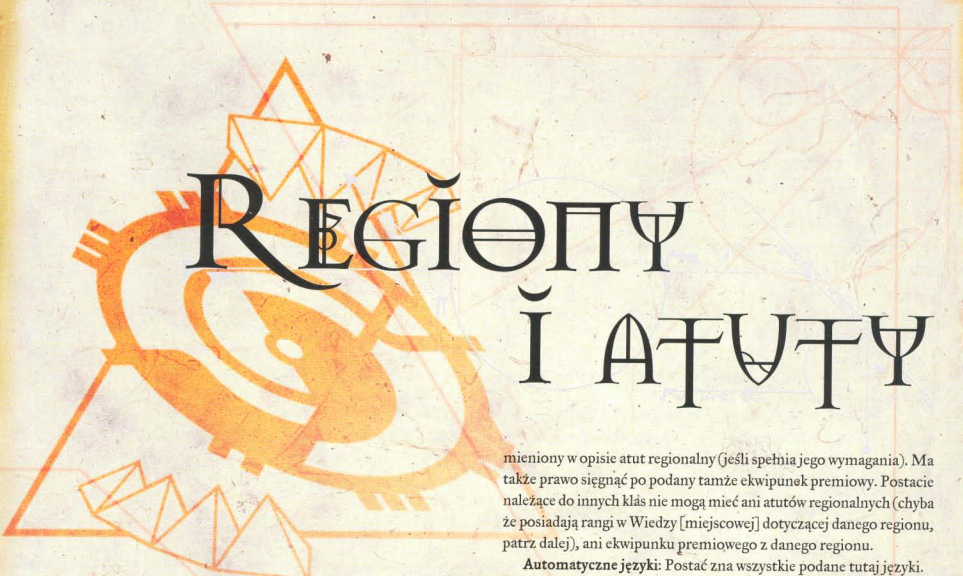
wzrost i waga

Wybierz wzrost i wagę bohatera z zakresu wskazanego w opisie danej rasy albo wyborsj je, korzystając z tabeli 1-5 „Losowy wzrost i waga”. Podane tutaj informacje zastępują dane z rozdziału 6 *Podręcznika Gracza*.

Najpierw określ bazowy wzrost i wagę zależnie od rasy. Potem rzuć odpowiednią kostką, ustalając modyfikator wzrostu danej rasy i dodaj uzyskaną liczbę centymetrów do wzrostu bohatera. Następnie przemnoż ten sam wynik rzutu przez odpowiedni modyfikator wagi i dodaj otrzymane kilogramy do wagi bohatera.

TABELA 1-5: LOSOWY WZROST I WAGA

Rasa	Bazowy wzrost	Modyfika- tor wzrostu	Bazowa waga	Modyfika- tor wagi
Chityniak, mężczyzna	93 cm	+5k8 cm	31 kg	×1k2 kg
Chityniak, kobieta	80 cm	+5k8 cm	22 kg	×1k2 kg
Chytrak, mężczyzna	155 cm	+5k10 cm	61 kg	×1k6 kg
Chytrak, kobieta	135 cm	+5k10 cm	45 kg	×1k6 kg
Drow, mężczyzna	130 cm	+5k6 cm	36 kg	×1k3 kg
Drow, kobieta	135 cm	+5k6 cm	41 kg	×1k3 kg
Duergar, mężczyzna	123 cm	+5k4 cm	50 kg	×1k4 kg
Duergar, kobieta	108 cm	+5k4 cm	36 kg	×1k4 kg
Grimlok, mężczyzna	133 cm	+5k12 cm	63 kg	×1k3 kg
Grimlok, kobieta	113 cm	+5k10 cm	63 kg	×1k3 kg
Kuo-toa, mężczyzna	143 cm	+5k4 cm	38 kg	×1k2 kg
Kuo-toa, kobieta	148 cm	+5k6 cm	41 kg	×1k2 kg
Podziemny Imaskari, mężczyzna	145 cm	+5k10 cm	57 kg	×1k3 kg
Podziemny Imaskari, kobieta	130 cm	+5k10 cm	39 kg	×1k3 kg
Svirfneblin, mężczyzna	95 cm	+2k8 cm	17 kg	×1k2 kg
Svirfneblin, kobieta	80 cm	+2k8 cm	15 kg	×1k2 kg
Zmierczowiec, mężczyzna	75 cm	+2k6 cm	12 kg	×0,5 kg
Zmierczowiec, kobieta	75 cm	+2k6 cm	12 kg	×0,5 kg



REGIONY I ATUTY

M

ieszkańcy Podmroku rozwinęli różne wyspecjalizowane techniki bojowe, poznali arkana wiedzy magicznej oraz pozyskali rzadkie talenty niespotykane gdzie indziej. Postacie ze świata na powierzchni często schodzą w trzewia ziemi właśnie po tę ukrytą wiedzę, poszukując nieznanych atutów, które dadzą im przewagę nad przeciwnikami zarówno w Ziemiach Powyżej, jak i w Krainach Poniżej.

Regiony postaci

Część regionów Podmroku przedstawiono w *Opisie świata ZAPO-MNLANTYCH KRAIN* – chodzi o szare krasnoludy, elfy drowy, podziemne gnomy i orków. Dalej znajdziesz pięć nowych regionów rasowych (chityniaki, chytraki, grimloki, kuo-toa i zmierzchowcy) i jeden region terytorialny (Podziemny Imaskar).

prezentacja opisów regionów

Informacje o poszczególnych regionach podano w następującym porządku.

Ulubiona klasa: Z każdym regionem Podmroku związane jest jedna lub kilka ulubionych klas postaci. Wspomniana ulubiona klasa to taka, która jest szczególnie powszechna lub charakterystyczna dla danej krainy czy rasy. Postać, która wybierze dany region jako swój ojczysty i należy do jednej z przypisanych doń ulubionych klas, może wybrać wy-

mieniony w opisie atut regionalny (jeśli spełnia jego wymagania). Ma także prawo sięgnąć po podany tamże ekwipunek premii. Postacie należące do innych klas nie mogą mieć ani atutów regionalnych (chyba że posiadają rangi w Wiedzy [miejscowej] dotyczącej danego regionu, patrz dalej), ani ekwipunku premiiowego z danego regionu.

Automatyczne języki: Postać zna wszystkie podane tutaj języki.

Języki premiiowe: Postać 1. poziomu z wysoką wartością Intelaktu może wybrać jeden język z tej rubryki na każdy punkt premii z Intelktu.

Atuty regionalne: Atuty specyficzne dla postaci z danego regionu. Zwykle są one zastrzeżone dla postaci, które wybrały jedną z ulubionych klas związanych z danym regionem. Jednak bohater z 2. rangami Wiedzy (miejscowej) odnoszącej się do regionu innego niż swój ojczysty również ma prawo sięgnąć po atut regionalny dotyczący rzezczonego innego regionu.

Ekwipunek premiiowy: Postać posiadająca ulubioną klasę swego regionu odczytętego zyskuje na 1. poziomie ekwipunek premiiowy – jako dodatek do startowych pieniędzy otrzymanych z racji klasy. Gracz może wybrać tylko jeden z pakietów ekwipunku. Przedmioty oznaczone gwiazdką (*) są mistrzowsko wykonane.

Regiony dla postaci na poziomie powyżej 1.

Postać wywodząca się z potężnej rasy może być odpowiednikiem bohatera 2., 3. czy 4. poziomu nawet posiadając tylko jeden poziom klasowy. Jeżeli ma ona rasowe Kostki Wytrzymałości przed dodaniem pierwszego poziomu w klasie postaci, także może wybrać region, a gdy spełnia wymagania ulubionej klasy, zyskuje dostęp do atutów regionalnych, automatycznych języków i premiiowych oraz ekwipunku premiiowego – tak jak inni bohaterowie. Uogólniając, bohater zaczynający grę na poziomie powyżej 1. winien mieć ekwipunek stosowny dla danego efektywnego poziomu postaci (EPP), więc ekwipunek premiiowy w tym wypadku jest mniej istotny niż dla bohaterów 1-poziomowych.

Postać z rasowymi Kostkami Wytrzymałości może wybrać atut regionalny zamiast jednego spośród normalnie przysługujących przy pierwszej potworzej Kostce Wytrzymałości albo gdy jej całkowity poziom postaci uprawni do nowego atutu. Na przykład, postać grimlo-

ka zaczyna, mając 2 Kostki Wytrzymałości. Na atut regionalny może wykorzystać atut 1-poziomowego grimloka albo 3-poziomowej postaci (zyskany gdy staje się grimlokiem z 1. poziomem w jakiegokolwiek klasie) – pod warunkiem spełnienia wymagań ulubionej klasy danego regionu i wybranego attutu.

Region chityniaków

Chityniaki mieszkają w różnych częściach Podmroku, ale ich główną enklawą jest Yathchol – skupisko wiosek położonych pod Odległym Lasem, na południowy-wschód od Twierdzy Piekniela Brama. Region niniejszy odnosi się do chityniaków z Yathchol.

Ulubiona klasa: lotrzyk, tropiciel, wojownik.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny.

Języki premiiowe: elfi (dialekt drowów), kuo-toa, migowy drowów, orkowy.

Atuty regionalne: Dyscyplina (ZK), Odporność na trucizny (ZK)

Ekwipunek premiiowy: (A) miecz krótki* lub oszczep*; lub (B) zbroja z pajęczyny chityniaków*† i puklerz*; lub (C) *eliksir słabszego przywrócenia energii życiowej*.

†Patrz rozdział 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”.

Region chytraków

Chytraki rzadko zbierają się w większej liczbie – wolą żyć spokojnie w małych grupkach. Region ten dotyczy opisywanej istoty wychowanej w niewielkiej grupie rodzinnej.

Ulubiona klasa: druid, tropiciel.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny.

Języki premiiowe: elfi (dialekt drowów), gnomi, krasnoludzki, wodny, ziemny.

Atuty regionalne: Dyscyplina (ZK), Sztuka przetrwania (ZK).

Ekwipunek premiiowy: (A) składane ostrze*†; lub (B) zbroja skórzana* i tarcza*; lub (C) koszulka kołcza* i *eliksir leczenia lekkich ran*.

†Patrz rozdział 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”.

Region grimloków

Grimlokiwie urodzeni w Podmroku i niebędący niewolnikami żyją w dużych klanach lub plemionach liczących setki osobników. Większość mieszka w kompleksie jaskiń o nazwie Palcodom. Niniejszy region dotyczy grimloka z takiej właśnie niepodległej osady.

Ulubiona klasa: barbarzyńca, tropiciel, wojownik.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny, ziemny.

Języki premiiowe: elfi (dialekt drowów), kuo-toa, orkowy, otchłanny.

Atuty regionalne: Skrawiony (ZK), Zbir (ZK).

Ekwipunek premiiowy: (A) topór wojenny*; lub (B) zbroja luskowa ze szpikulcami*; lub (C) 300 sz.

Region kuo-toa

Kuo-toa niezbyt lubią się z innymi rasami i wolą żyć we własnym grocie. Niniejszy region odnosi się do członka rzeczony rasy z typowego kuo-tońskiego miasta-świątyni.

Ulubiona klasa: kapłan, lotrzyk, mnich.

Automatyczne języki: kuo-toa, podwspólny, wspólny.

Języki premiiowe: elfi (dialekt drowów), krasnoludzki, smoczy, wodny.

Atuty regionalne: Przystosowanie do światła dnia (ZK), Sztuka przetrwania (ZK).

Ekwipunek premiiowy: (A) szczypcowy drag* lub włócznia*; lub (B) perły warte 300 sz; lub (C) zwój z *wytrzymałością niedźwiedzia i zwój z odpornością na energię*; lub (D) szkło powiększające, narzędzia zlodziejskie* i *miksura ukrywana*.

Region podziemny imaskar

Niemal wszyscy podziemni Imaskari mieszkają w Podziemnym Imaskarze – ukrytej pieczarze dostępnej jedynie przez kilka tuneli ciągnących się przez Dolmrok. Region niniejszy odnosi się do postaci wychowanej w Podziemnym Imaskarze.

Ulubiona klasa: Bard, czarodziej, zaklinacz.

Automatyczne języki: roushoum, wspólny.

Języki premiiowe: niebiański, otchłanny, podwspólny, smoczy, wodny, ziemny.

Atuty regionalne: Przygotowanie zaklęcia (ZK), Szkoła magii wtajemniczeń (ZK)

Ekwipunek premiiowy: (A) 300 sz; lub (B) *ródzka światła* lub *ródzka wykrycia magii*; lub (C) zwój z czarem 2. poziomu i 3 kamienie grzmotu.

Region zmierzchowców

Zmierzchowcy nie mają własnego rodzinnego terytorium w Podmroku, bowiem niezmordowanie podróżują tu i tam po Krainach Poniżej, a nawet pomiędzy planami. Mimo to mają własną kulturę i tradycje, przekazywane potomstwu i podtrzymywane przez wielu z nich.

Ulubiona klasa: czarodziej, tropiciel, zaklinacz.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny.

Języki premiiowe: elfi (dialekt drowów), krasnoludzki, leśny, smoczy, wodny, ziemny.

Atuty regionalne: Krasomówność (ZK), Szczęście bohaterów (ZK).

Ekwipunek premiiowy: (A) ćwiekowana skórzna* i 20 strzał*; lub (B) *ródzka magicznego pocisku* (1. poziom czarującego, 10 ładunków) i *ródzka deszczu kolorów* (1. poziom czarującego, 10 ładunków); lub (C) zwój z *kołatką* i zwój z *niewidzialnością*.

Atuty postaci

W Podmroku są dostępne atuty niezwykle subtelne i okrutne. Opisano je w dalszej części rozdziału.

Atuty kształtów

Atuty zaliczane do kategorii attutów kształtów związane są ze zdolnością kształty natury – jest ona warunkiem koniecznym wybrania każdego z nich. Wymaganie spełnia każda zdolność i właściwość klasowa, w której nazwie pojawiają się słowa „kształty natury”. I odwrotnie: atuty kształtów, które wpływają na działanie zdolności kształtów natury, dotyczą wszystkich odmian teje.

TABELA 2-1: NOWE ATUTY

Atuty ogólne	Wymagania	Korzyści
Bieg w tunelach	chityniak lub grimlok	mniej kary do ruchu i obrony w ciasnej przestrzeni
Biegiłość w pancerzu egzotycznym ²	Biegiłość w pancerzu odpowiedniego rodzaju	brak kary z pancerza do testów ataków
Dokonsalsza lewitacja	lewitowanie jako zdolność czaropodobna	zdolność dzielenia czasu działania <i>lewitacji</i>
Drow szlachetnego rodzaju	drow, bazowa premia do rzutu obronnego na Wole +2	<i>lewitacja</i> , <i>wykrycie dobra</i> i <i>wykrycie magii</i> jako zdolności czaropodobne
Grotolaz	—	premia +2 do testów Leczenia i Sztuki przetrwania w Podmroku
Kamienna dusza	region: Podziemny Imaskar lub chytraków	premia +2 do testów Przeszukiwania względem efektów kamieniarstwa
Kwaśna posoka	kuo-toa	po ataku ugrzyzieniem 1k4 dodatkowe obrażenia od kwasu
Magia węzłów ³	1. poziom czarującego	dostęp do magii węzłów
Czar w węźle ^{2,3}	Magia węzłów, 1. poziom czarującego	przechowanie czaru w węźle ziemi
Obrona węzłów ³	Magia węzłów, 1. poziom czarującego	premia z ośnienia do KP w bliskości węzła ziemi
Mięso Lolth	drow	premia do testów ataków, obrażeń i rzutów obronnych po zabójstwie
Polowanie na elfy ^{1,2}	drow	premia do obrażeń i Dokonsalsze trafienie krytyczne względem członków jednej podrasdy elfów
Roztropność i rozwiąza	podziemny gnom lub chytrak	modyfikator z Rzt jako premie punkty wytrzymałości na 1. poziomie
Topór tarcza ³	grimlok	premia unikowa +2 do KP podczas akcji całkowitego ataku toporem wojennym
Walka w tunelach	Zr 13 lub Bieg w tunelach	mniej kary do ataku w ciasnej przestrzeni
Wprawa w używaniu broni dystansowej ¹	bazowa premia do ataku +1	premia +2 do ataków w nieprzygotowanych wrogów
Wyczuwanie portali	region: Podziemny Imaskar lub zmierzchów	wykrycie pobliskich <i>portali</i>
Wyczuwanie węzłów ³	—	automatyczne wykrycie węzłów ziemi
Zakłęcie dla chowańca ⁴	posiadanie chowańca, Mistrzostwo w czarach	jeden dodatkowy czar dziennie
Zwiększona lepkość	kuo-toa	premia +2 do ST rzutów obronnych na Refleks przeciw lepkości
Atut metamagiczny	Wymagania	Korzyści
Czar metawęzłów ³	Magia węzłów, 1. poziom czarującego	zmniejszony koszt czarów metamagicznych w pobliżu węzła ziemi
Atut tworzenia przedmiotu	Wymagania	Korzyści
Przesczep illithidzki	illithid, Leczenie 10 rang	tworzenie i wszczepianie illithidzkich przesczepów
Atut kształtów	Wymagania	Korzyści
Dodatkowe kształty natury ⁴	zdolność przybierania kształtów natury	dwa dodatkowe użycia kształtów natury dziennie
1 Wojownik może wybrać ten atut jako jeden ze swych atutów premiiowych.		
2 Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem, gdy po niego sięgasz, dotyczy innej kwestii.		
3 Do użycia tylko w połączeniu z węzłem ziemi.		
4 Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się kumulują.		

Bieg w tunelach [ogólny]

Umiesz naturalnie poruszać się w obszarach jaskiń i korytarzy.

Wymagania: Chityniak lub grimlok.

Korzyści: Ignorujesz ograniczenia szybkości wynikające z utrudnienia poruszania się, gdy przemierzasz wąskie korytarze (obszary mniejsze niż przestrzeń, jaką zajmujesz, ale minimalnie połowa twojej przestrzeni) lub tereny o niskim suficie (obszary o wysokości niższej niż twój wzrost, ale nie mniej niż jego połowa). W takiej sytuacji zachowujesz ponadto premię ze Zręczności do Klasy Pancerza. W przestrzeni jednocześnie ciasnej i niskiej działasz tak, jakby dotyczyło cię tylko jedno z ograniczeń.

Normalnie: W ciasnej lub niskiej przestrzeni stworzenie nieposiadające zręcznego atutu traci połowę normalnej szybkości oraz premię ze Zręczności do Klasy Pancerza. W przestrzeni jednocześnie ciasnej i niskiej szybkość spada do 1/4 normalnej.

Biegiłość w pancerzu egzotycznym [ogólny]

Wybierz jakiś typ pancerza egzotycznego, na przykład zbroję płytową czuciową albo zbroję z pajęczego jedwabiu (listę pancerzy egzotycznych podano w rozdziale 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”). Wiesz, jak należy nosić ten typ zbroi.

Wymagania: Biegiłość w pancerzu odpowiedniej kategorii (na przykład, musisz mieć Biegiłość w pancerzu [cieżkim], aby wziąć atut Biegiłość w pancerzu [płytką czuciową]).

Korzyści: Biegle posługujesz się danym typem egzotycznego pancerza i nosisz go nie podlegasz karom za brak biegiłości.

Normalnie: Jeżeli nosisz egzotyczną zbroję nie posiadając w niej biegiłości, podlegasz karze z pancerza do testów ataków i wszystkich testów umiejętności opartych na Sile i Zręczności.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem dotyczy on innego typu pan-cerza egzotycznego.

czar metawęzłowy [ogólny]

W węzłach ziemi rzucaś czary magiczne z lepszym skutkiem niż gdzie indziej (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4 „Magia i czary”).

Wymagania: Magia węzłów, 1. poziom czarującego

Korzyści: Gdy rzucaś czar udoskonalony za pomocą atutu magicznego, możesz od zwiększonego poziomu zaklęcia odjąć klasę warstwy węzła ziemi, w którym aktualnie stoisz (klasa warstwy nie równa się klasie węzła, chyba że stoisz w samym środku).

Na przykład, gdy stosujesz Maksymalizację czaru względem 3-poziomowej *kuli ognistej* w najgłębszej (+1) warstwie węzła ziemi klasy 1, rzucaś zaklęcie jak gdyby było na poziomie wyższym tylko o dwa, a nie o trzy, bowiem węzeł ziemi odejmuje od kosztu magii wartość jednego poziomu zaklęcia. Niniejszy atut najbardziej przydaje się postaciom, które nie przygotowują zaklęć (bardom i zaklinaczom) oraz czarodziejom, którzy rzadko opuszczają swe węzły ziemi, mogą zatem przygotowywać i rzucać czary na zmodyfikowanym poziomie.

Jeżeli atutem tym zmniejszysz koszt przygotowania magicznego czaru, a później opuścisz węzeł ziemi, przygotowane zaklęcie będzie niedostępne, dopóki nie wrócisz do warstwy jakiegoś węzła ziemi co najmniej tej samej klasy, w której przygotowałeś zaklęcie.

czar w węźle [ogólny]

Potrąfisz przechować przygotowany czar w węźle ziemi (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4 „Magia i czary”).

Wymagania: Magia węzłów, 1. poziom czarującego.

Korzyści: Za każdym razem, kiedy decydujesz się na niniejszy atut, wybierasz dwa czary dowolnego poziomu, które znasz i jesteś w stanie rzucić. Jeżeli przygotowujesz zaklęcia, możesz teraz przygotowywać dwa dodatkowe oprócz normalnych (dopóki pozostajesz w węźle ziemi), tak jakbyś miał dwie dodatkowe komórki na czary dziennie. Te dodatkowo przygotowane zaklęcia znajdują się nie w twojej głowie, tylko w samym węźle. Kiedy jesteś w owym węźle, możesz je rzucać normalnie, nawet jeśli po przygotowaniu zaklęć wyszedłeś z węzła i wrócisz doń później.

Jeżeli nie przygotowujesz zaklęć, wybierasz dwa znane czary. Odtąd będąc w danym węźle ziemi możesz je rzucić tak, jakbyś miał dziennie dostępne dwie dodatkowe komórki na czary. Komórek takich możesz używać tylko na wybrane zaklęcie. Nie wolno wykorzystywać ich na potrzeby innego czaru (nawet względem zaklęć wybranych na potrzeby niniejszego atutu). Jeśli opuścisz węzeł, dodatkowe komórki na czary stają się niedostępne, ale po powrocie masz prawo używać ich znowu – chyba że zużyłeś je od ostatniego odpočynku.

Wybierając atut nie musisz wskazywać konkretnego węzła, w którym przechowujesz swoje czary, niemniej wolno ci przechowywać je tylko w jednym węźle naraz. Możesz zmienić węzeł na inny po godzinnej medytacji w nowo wybranym węźle.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem odnosi się do dwóch nowych czarów.

dodatkowe kształty natury [ogólny]

Możesz przybierać kształty natury częściej niż normalnie.

Wymagania: Zdolność przybierania kształtów natury.

Korzyści: Możesz używać zdolności kształty natury dodatkowo dwa razy dziennie. Jeżeli dzięki tej mocy możesz stać się żywiołkiem, zyskujesz także jedno dodatkowe dzienne użycie żywiołowych kształtów natury.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie, za każdym razem zyskując dwa dodatkowe użycia kształtów natury twego zwykłego typu i jedno dodatkowe użycie żywiołowych kształtów natury (jeśli dysponujesz taką mocą).

doskonalsza lewitacja [ogólny]

Nauczyłeś się wykorzystywać posiadaną czaropodobną zdolność *lewitacji* w różnych odcinkach czasu, dzieląc ją na kilka użyci o krótszym czasie działania.

Wymagania: *Lewitacja* jako zdolność czaropodobna.

Korzyści: Możesz stosować czaropodobną zdolność *lewitacji* w 10-minutowych odcinkach, zamiast całości od razu. Masz prawo używać krótszej lewitacji tyle razy dziennie, ile wynosi twój poziom czarującego.

Jeżeli przed uzyskaniem tego atutu mogłeś lewitować częściej niż raz dziennie, przemnoż swój poziom czarującego przez dostępną dziennie liczbę lewitacji – w ten sposób uzyskasz całkowitą liczbę krótszych użyci *lewitacji* dziennie.

drow szlachetnego rodu [ogólny]

Nauczyłeś się wykorzystywać zaawansowane magiczne zdolności swych szlachetnych przodków drowów.

Wymagania: Drow, bazyryr rzuć obronny na Wolę +2.

Korzyści: Możesz raz dziennie używać *lewitacji*, *wykrycia dobra* i *wykrycia magii* jako zdolności czaropodobnych na poziomie czarującego równym swemu poziomowi postaci.

grotołaz [ogólny]

System jaskiń Podmroku rozciąga się na tysiącach kilometrów pod powierzchnią ziemi. Znasz sekrety podziemnego świata i umiesz się po nim poruszać.

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów Leczenia i Sztuki przetwarzania wykonywanych w Podmroku.

kamienna dusza [ogólny]

Urodziłeś się z krasnoludzkim zmysłem dotyczącym skał, kamieni i budowli.

Wymagania: Podziemny Imaskari lub chytrak.

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów Przeszukiwania wykonywanych po to, by dostrzec nietypowe wykorzystanie kamieniarstwa – przesuwane ściany, kamienne pułapki, nowe elementy konstrukcji (nawet gdy postarano się, by pasowały do starych części budowli), niebezpieczne kamienne podłoża, chwiejne kamienne stropy i tak dalej.

Do tej kategorii należą również wszystko, co wykonano nie z kamienia, ale tak, by go przypominało. Kiedy zbliżysz się na odległość minimum 3 metrów od takiego nietypowego przejawu kamieniarstwa, możesz wykonać test Przeszukiwania, jakbyś celowo go szukał.

Zasady specjalne: Ten atut może wybrać tylko postać 1-poziomowa.

kwaśna posoka [ogólny]

Twoi przodkowie z dawien dawna połowali i uciekali przed polowaniem w podziemiach. Wskutek doboru naturalnego twoja posoka ma niestrawny, kwaśny posmak.

Wymagania: Kuo-toa.

Korzyści: Stworzenie, które cię ugryzie, otrzymuje 1k4 obrażenia od kwasu. Efekt nie wpływa na istoty niepodatne na truciznę.

magia węzłów [ogólny]

Odkryłeś tajniki magii węzłów (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4 „Magia i czary”).

Wymagania: 1. poziom czarującego.

Korzyści: Umiesz w pełni wykorzystać węży ziemi i magię węzłów, zgodnie z opisem w rozdziale 4 „Magia i czary”. Niniejszy atut daje dostęp do różnych atutów magii węzłów i pozwala wykonywać test Czarostwa zamiast Intelaktu w celu dostrzeżenia pobliskich węzłów i manipulowania różnymi ich mocami.

Normalnie: Stworzenie pozbawione niniejszego atutu nie może brać innych atutów odnoszących się do węzłów ziemi. Nie ma też do stepu do pełnej mocy węzła. Musi wreszcie wykonać udany test Intelaktu, by dostrzec pobliskie węży i wykorzystywać ich moce.

mięso Lolth [ogólny]

Jak wszystkie drowy wychowane w miastach rządzonych przez kapłanki Lolth, doskonale zdajesz sobie sprawę, że istnieje tylko po to, by dostarczać bogini mięsa i przyjemności. Świadomość ta zapewnia ci krwiożerczą gotowość do działania.

Wymagania: Drow.

Korzyści: Jeśli w ataku wręcz zabijesz żywe stworzenie o Intelkcie wartości przynajmniej 3, to do końca danego spotkania zyskujesz premię z morale +1 do testów ataków, obrażeń i rzutów obronnych. Jeżeli zabijesz takiego przeciwnika za sprawą coup de grace lub za pomocą czaru dotykowego, do końca danego spotkania zyskujesz premię z morale +2 do testów ataków, obrażeń i rzutów obronnych. Otrzymanie wspomnianej premii wymaga albo sprowadzenia pw ofiary do -10 za pomocą ciosu, albo zabicia ją czarem dotykowym (np. *zabiciem żywego*).

obrona węzłów [ogólny]

Potrąfiś wykorzystać magiczną moc węzła ziemi do obrony swej osoby.

Wymagania: Magia węzłów, 1. poziom czarującego

Korzyści: Otrzymujesz premię z oślnienia (maksymalnie +4) do Klasy Panczerza i rzutów obronnych równą klasie warstwy węzła ziemi, w którym aktualnie przebywasz. Na przykład, gdy jesteś w środkowej (+2) warstwie węzła klasy 3, zyskujesz premię z oślnienia +2 do rzutów obronnych i KP.

polowanie na elfy [ogólny]

Ze względu na kulturową nienawiść do elfów, przeszedłeś specjalne szkolenie w walce z nimi.

Wymagania: Drow.

Korzyści: Wybierz jedną podrasę elfów. W walce z przedstawicielami tego gatunku zyskujesz premię z biegłości +1 do testów obrażeń w walce wręcz i do testów ataków dystansowych na zasięg do 9 metrów. Zyskujesz także korzyści atutu Doskonałsze trafienie krytyczne dla broni, której używasz w takim ataku. Korzyści nie kumulują się z prawdziwym atutem Doskonałsze trafienie krytyczne.

Zasady specjalne: Możesz wziąć ten atut kilka razy. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem wybierasz nową podrasę elfów, do której się atut stosuje.

Wojownik może wybrać Polowanie na elfy jako jeden z atutów premiiowych.

przeszczep illithidzki [tworzenia przedmiotu]

Potrąfiś wszczepiać illithidzkie przeszczepy innym żywym stworzeniom i sobie samemu (patrz „Illithidzkie przeszczepy” w rozdziale 5 „Ekwipunek i magiczne przedmioty”).

Wymagania: Illithid, Leczenie 10 rang.

Korzyści: Umiesz tworzyć illithidzkie przeszczepy i włączać je w ciała innych żywych stworzeń (oraz w siebie). Wykreowanie przeszczepu zabiera jeden dzień na każde 1000 sz jego ceny. Wykonanie przeszczepu wymaga poświęcenia 1/25 jego ceny w PD i zużycia surowców wartych 1/2 jego ceny.

roztropność i rozważa [ogólny]

Najmądrzejsze rozwiązanie to – rzecz jasna – nie pakować się w niebezpieczne sytuacje. A jeśli zagrożenia nie da się uniknąć, ty jesteś na nie przygotowany. Bardziej polegasz na ostrożności i przewidywaniu niż na fizycznej sprawności.

Wymagania: Chytrak lub svirfneblin.

Korzyści: Do ustalenia liczby premiiowych punktów wytrzymałości na 1. poziomie możesz zastosować modyfikator z Roztropności zamiast z Budowy. Na każdym kolejnym poziomie premieowe punkty wytrzymałości obliczasz normalnie na podstawie Budowy, niemniej dostajesz jeszcze +1 punkt wytrzymałości za każdy zyskany permanentny punkt Roztropności.

Normalnie: Punkty wytrzymałości na każdym poziomie postaci zwiększa modyfikator z Budowy.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko jako postać 1-poziomowa.

silny umysł [ogólny]

Niezwykle trudno wpłynąć na ciebie mocami psionicznymi i atakami umysłowymi.

Wymagania: Rzt 11.

Korzyści: Zyskujesz premię +3 do rzutów obronnych przeciw mocom psionicznym i atakom *ugodzenie umysłu*. Psioniczne moce

obejmują czaropodobne zdolności potworów w rodzaju abolethów, łupieżców umysłów, yuan-ti i innych istot, których specjalne ataki nazywano psoniką. Za *ugodzenie umysłów* uważa się zdolność łupieżców umysłów o tej nazwie, a także wszelkie podobne zdolności nadnaturalne, które wykorzystują czystą siłę mentalną do oszalamiania czy unieszkodliwiania wrogów (wg uznania MP).

Topór tarczą [ogólny]

Potrąfisz bronić się toporem wojennym.

Wymagania: Grimlok.

Korzyści: Dzierżąc topór wojenny jesteś w stanie odbić część ciołów, które inaczej by cię dosięgły. W każdej rundzie walki, w której wykorzystujesz akcję całkowitego ataku wspomnianym orężem, zyskujesz premie unikową +2 do Klasy Pancerza. Premia utrzymuje się aż do twojej następnej akcji.

Zasady specjalne: Wojownik może wybrać Topór tarczą jako jeden z atutów premiowych.

walka w tunelach [ogólny]

Sprawnie walczysz w ciasnych i wąskich przestrzeniach jaskiń oraz tuneli.

Wymagania: Zr 13 lub Bieg w tunelach.

Korzyści: Używając lekkiej lub jednoręcznej broni do walki wręcz ignorujesz utrudniającą startcie karę wynikającą z ciasnych przestrzeni (obszary mniejsze niż przestrzeń, jaką zajmujesz, ale minimalnie połowa twojej przestrzeni) lub niskiego sufitu (obszary o wysokości niższej niż twój wzrost, ale nie mniej niż jego połowa). Ponadto posługiwanie się w tych warunkach orężem dwuręcznym oznacza dla ciebie tylko karę -4. W przestrzeni jednocześnie ciasnej i niskiej działasz tak, jakby dotyczyło cię tylko jedno z ograniczeń (reguły walki i ruchu w ciasnej przestrzeni przedstawiono w rozdziale 7 „Wędrówki po Podmroku”). Poza tym walczyć w ograniczonej przestrzeni nie tracisz premii ze Zręczności do Klasy Pancerza.

Normalnie: W wąskiej lub niskiej przestrzeni stworzenie bez niniejszego atutu podlega karze z okoliczności -2 do testów ataków bronią lekką i karę z okoliczności -4 do testów ataków bronią jednoręczną. Oręża dwuręcznego nie może zaś w ogóle używać. Poza tym stworzenie nie traci premii ze Zręczności do Klasy Pancerza. W przestrzeni jednocześnie ciasnej i niskiej kary ulegają podwojeniu.

wprawa w używaniu broni dystansowej [ogólny]

Umiesz zdumiewająco szybko przygotować broń dystansową.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: Zyskujesz premie +2 do następnego testu ataku, gdy strzelasz bądź rzucasz bronią dystansową w nieprzygotowanego wroga.

Zasady specjalne: Wojownik może wybrać Wprawę w używaniu broni dystansowej jako jeden z atutów premiowych.

wyczuwanie portali [ogólny]

Potrąfisz dostrzec *porta*, gdy przechodzisz w jego pobliżu.

Wymagania: Podziemny Imaskari lub zmierzchowiec.

Korzyści: Potrąfisz wykryć aktywny lub nieaktywny *portal* jakby to były normalne ukryte drzwi (ST Przeszukiwania 20). Jeżeli po prostu

przechodzisz w odległości do 1,5 metra od *portalu*, masz prawo do testu Przeszukiwania jakbyś aktywnie poszukiwał *portalu*.

Zyskujesz także premie +2 do testu poziomu czarującego, gdy starsz się poznać właściwości *portalu* za pomocą czaru *analiza portalu*.

Normalnie: *Portale* można wykrywać tylko za pomocą *analizy portalu*, *wykrycia magii* lub zesłaną mocą domeny *portale*.

wyczuwanie węzłów [ogólny]

Zauważasz węzeł ziemi, gdy tylko przechodzisz obok.

Korzyści: Automatycznie wyczuwasz obecność węzłów ziemi w promieniu 9 metrów.

Normalnie: Stworzenie nieposiadające niniejszego atutu, zbliżając się do zewnętrznej warstwy węzła ziemi, może wykonać test Intelktu o ST 20 – udany pozwala wyczuć obecność węzła. Stworzenie posiadające atut Magia węzłów ma prawo zamiast testu Intelktu wykonać test Czarostwa o tej samej ST.

zakłęcie dla chowańca [ogólny]

Tak gruntownie opanowałeś poznane czary, że możesz przechowywać przygotowane zaklęcia w umyśle swego chowańca.

Wymagania: zdolność pozyskania chowańca, Mistrzostwo w czarach.

Korzyści: Możesz przygotować jeden czar dowolnego poziomu, jaki opanowałeś przy użyciu atutu Mistrzostwo w czarach, wykorzystując do tego celu umysł chowańca zamiast własnego. Cała operację należy traktować tak, jakbyś miał jedną dodatkową komórkę na czary dziennie, użyteczną jedynie dla wspomnianego mistrzowskiego zaklęcia. Możesz rzucić wspomniany czar normalnie, jeżeli chowaniec znajduje się na tym samym polu co ty. Po rzuceniu czar ulega „zużyciu”, jakbyś rzucił z własnego umysłu. Chowaniec sam nie może wyzwolić zaklęcia, nawet jeśli normalnie umie rzucać zaklęcia.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem umysł chowańca zyskuje prawo pomieszczenia jednego dodatkowego przygotowanego mistrzowskiego czaru dziennie.

zwiększona lepkość [ogólny]

Twoja naturalna wydzielina jest bardziej lepka.

Wymagania: Kuo-toa.

Korzyści: Gdy pokrywasz tarczę naturalną wydzielina, wrogowi trudniej niż zwykle uniknąć przyklejania się do niej i niełatwo mu uwolnić się po przyklejeniu. ST rzutu obronnego na Refleks, jaki przeciwnik wykonuje w celu uniknięcia przyklejania się po nieudanym teście ataku wręcz, rośnie o +2. ST testu Siły, jaki przeciwnik wykonuje na potrzeby uwolnienia siebie lub broni po przyklejeniu się, również rośnie o +2.

Normalnie: ST rzutu obronnego na Refleks wynosi 11 + twój modyfikator z Budowy. Jedynym sposobem zwiększenia ST to podniesienie modyfikatora z Budowy. ST testu Siły normalnie jest stałą wartością, której zwiększyć nie można.



KLASY PRESTIŻOWE

W

Podmroku istnieją niezliczone bractwa zła, sekty sprawiedliwych, tajemne stowarzyszenia i starożytne zakony. Wiele organizacji oferuje swoim członkom korzyści w postaci klas prestiżowych.

Podmrok ze swej natury sprzyja klasom oddanym ciemności i złu, a więc klasy prestiżowe dostępne rasom Krain Poniżej często kładą nacisk na mroczniejsze talenty. Spośród klas prestiżowych opisanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* najliczniej w tym dominium występują skrytobójcy, a tuż za nimi plasują się rycerze ciemności. Drowy pielęgnują wielowiekowe tradycje skrytobójcze, a wiele społeczności mrocznych elfów wnosi do standardowych technik potajemnych mordów własny, unikalny wkład. Mniej przesiąknięci złem, ale i tak nieprzyjemni w obyciu, są ulotni i tajemniczy tancerze cieni, których prawdziwa liczebność oraz wpływy w Podmroku pozostają nieznane. Większość mistycznych łuczniczków, którzy zawędrują do Krain Poniżej, spotyka śmierć z rąk zawistnych drowów. Za to krasnoludzy obrońcy czasami dowodzą krasnoludami z powierzchni ziemi podczas prac przy wydobyciu bogactw mineralnych. W Podmroku nie ma wielu mistrzów wiedzy – tutaj rasy ceniące wiedzę (jak illithidzi) przechowują ją przede wszystkim w umysłach.

Kilka klas prestiżowych przedstawionych w *Opisie Świata ZAPOMNIŁYCH KRAIN* również występuje w Podmroku. Jak można się spodziewać, tu i ówdzie trafiają się mistycyjni zwannicy. W szczególności wiele drowich kapłanek Lolth korzysta ze wsparcia męskich przedstawicieli wspomnianej klasy prestiżowej. Niemniej mężczyźni ci wcale nie są mniej narażeni na nikczemną zdradliwość Pajęczej Bogini.

W rojnym Podmroku żyją również arcymagowie. W wielu wypadkach dzierżą władzę doczesną i moc magii wtajemniczeń. Jedni są rządcami placówek, kompleksów jaskiń, a nawet całych społeczności.

Inni przesiadują ukryci w zagrożonych jaskiniach, gdzie pracują nad odkrywaniem coraz to głębszych sekretów swego fachu.

Rycerze wiary i boścy służą także istnieją w Podmroku, znów najliczniej pośród drowów. W przeciwieństwie do mistycznych wyznawców, u drowów boścy służą i rycerze wiary są nieodmiennie kobietami. Jeśli któryś mężczyzna ośmieli się sięgnąć po bezpośrednią służbę Lolth w którejś z tych klas prestiżowych, zostanie szybko usunięty.

Adepci cienia dowolnej rasy dobrze się czują w ciemnych, nieznanych korytarzach Krain Poniżej. Wielu mieszkańców powierzchni zastąpiło do Podmroku, by rzucić się w otchłanie Cienistego Splotu bez przeszkód ze strony miłujących dobro sąsiadów.

Nowe klasy prestiżowe opisane w niniejszym dodatku szczególnie pasują do postaci przynależących do Podmroku. Jeżeli nie napisano inaczej, członkowie klas, którzy otrzymują atuty premiowe jako właściwości klasowa, nie muszą mieć wymaganego regionu (jeśli ten jest wymagany) ani spełniać innych wymagań danego atutu, by normalnie z niego korzystać.

Arachnomanta

Wiele stworzeń Podmroku fascynuje moc pajaków i potęgą ich władców – arachnomantów. Atrakcyjność tych ostatnich zależy bardziej od rasy, kultury i osobistych zainteresowań kandydata, mniej zaś od klasy postaci. Jednak wszyscy arachnomanci władają magią, przeważnie wtajemniczeń. Kapłani z domeną pajaki czasami celowo wybierają drugą klasę zapewniającą dostęp do magii wtajemniczeń, aby później awansować na arachnomantów.

Większość drowów wielbi pajęczą boginię Lolth i pewien rodzaj czci przenoszą na ogół pajęczego gatunku. W efekcie arachnomanci w społeczeństwie mrocznych elfów cieszą się zwykle wielkim poważaniem. Wiele innych ras Podmroku, jak chityniaki i arance, same należą do pająkowatych, więc im szczególnie przydają się moce osiągane dzięki opisywanej klasie prestiżowej.

Kostka Wytężałości: 16.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać arachnomantą, musi spełnić następujące wymagania:

Charakter: Dowolny zły.

TABELA 3-I: ARACHNOMANTA

Poziom	Bazowa pre- mia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytr	Ref	Wole		
1	+0	+0	+2	+0	Premia do rzutów obronnych przeciw truciżnom, rozmawianie z pajakami, pajęcza magia	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+0	+3	+0	Pajęcza postać (Mł, S, Du)	—
3	+2	+1	+3	+1	Trujący dotyk (1k4 S)	poziom obecnej klasy +1
4	+3	+1	+4	+1	Rozkazywanie pajakom	poziom obecnej klasy +1
5	+3	+1	+4	+1	Pajęcza postać (Mł, W), chodzenie po pajęczynach	—
6	+4	+2	+5	+2	Trujący dotyk (1k6 S)	poziom obecnej klasy +1
7	+5	+2	+5	+2	Sciana pajęczyn 1/ dzień	poziom obecnej klasy +1
8	+6	+2	+6	+2	Pajęcza postać (O)	—
9	+6	+3	+6	+3	Trujący dotyk (1k8 S)	poziom obecnej klasy +1
10	+7	+3	+7	+3	Grad pajaków	poziom obecnej klasy +1

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytrwałość +4.

Umiejętności: Wiedza (naturalna) 4 rangi, Wspinaczka 3 rangi.

Czary: Zdolność rzucania pajęczej wspinaczki, pajęczyny i przyzwania roju jako czarów wtajemniczeń.

Specjalne: Kandydat musi przejść rytuał blizn.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe arachnomanty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Spoztrzegawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (miejscowa – Podmrok) (Int), Wiedza (naturalna) (Int), Wiedza (tajemna) (Int) i Wspinaczka (S). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w Podreczniku Gracza.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe arachnomanty:

Biegłość w broni i pancerzu: Arachnomanci nie zyskują żadnych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Na 1., 3., 4., 6., 7., 9. i 10. poziomie arachnomanta zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został arachnomantą, musi zdecydować, do której z nich będzie dodawał poziomy arachnomanty przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Premia do rzutów obronnych przeciw truciżnom (zw): Arachnomanta dodaje swój poziom klasowy do wszystkich rzutów obronnych przeciw truciżnom.

Rozmawianie z pajakami (zn): Arachnomanta może w darmowej akcji porozumiewać się z dowolnym pajakowatym stworzeniem (patrz ramka). Stworzenia bezmyślne są w stanie przekazywać i rozumieć tylko najprostsze pojęcia (najwyżej jedno słowo), ale zwykle nie próbują pozerć kogoś, kto z nimi rozmawia.

Pajęcza magia: Dodaj następujące czary do listy znanych czarów postaci (lub do wszystkich list czarów, jeśli postać ma więcej niż jedną): 0 – przyklejenie; 1 – przyzwanie małego potwornego pajaka; 2 – pajęcza skóra; przyzwanie średniego potwornego pajaka; 3 – neutralizacja truciżny, przyzwanie dużego potwornego pajaka; truciżna; 4 – odpychanie robactwa, ogromne robactwo (tylko pajaki), przyzwanie wielkiego potwornego pajaka; 5 – plaga pajaków; 6 – przyzwanie olbrzymiego potwornego pajaka; 7 – pajęcze kiształy; 8 – przyzwanie kolosalnego potwornego pajaka; 9 – zmiana kiształu (tylko w pajaka lub pajakowate stworzenie; patrz ramka na str. 30).

1 Jak przyzwanie potwora, ale czar zrywa tylko potwornego pajaka danego rozmiaru albo 1k3 potworne pajaki rozmiaru mniejszego o kategorię, albo 1k4+1 potworne pajaki mniejsze o dwie kategorie.

2 Jak plaga insektów, ale przyzywa roje pajaków zamiast szarańczy.

3 Jak zwierzęce kiształy, ale umożliwia przemianę tylko w potwornego pajaka.

4 Nowy czar przedstawiony w niniejszej książce.

Zaklęcia magii pajęczej dodaje się do klasowej listy czarów dostępnych dla postaci, a więc ta może je wybrać, gdy tylko będzie mieć okazję wziąć nowe zaklęcie danego poziomu. Nie uczy się ich (w przypadku postaci używających ksiąg zaklęć) ani nie poznaje (te bez ksiąg) automatycznie.

Pajęcza postać (zn): Począwszy od 2. poziomu arachnomanta może trzy razy dziennie zmieniać się w małego, średniego lub dużego potwornego pajaka. Od 5. poziomu może także przybierać formy

Rytuał blizn

Kandydat do tej klasy prestiżowej, aby zademonstrować zdecydowanie i poświęcenie naucz arachnomancji, musi przejść rytuał wyrzycia blizn, który polega na przypięciu ciała żelaznym piętrem i wcie-

raniu w rany ciemnego popiołu lub innego barwnika, aby powstały wypukłe, ciemne blizny. Efekt końcowy obrzędu to twarz wyraźnie oznaczona pajęczym emblematem.

malutkiego lub wielkiego potwornego pająka, a od 8. poziomu również olbrzymiego potwornego pająka. Moc ta działa jak *polimeriza*, ale dostępne są tylko wymienione kształty, a czas działania to 10 minut na poziom arachnomanty. Powrót do normalnej postaci to akcja standardowa nieprzewodząca okazijnego ataku.

Trujący dotyk (zw): Arachnomanta w darmowej akcji może wysączyć z ciała truciznę. Gdy zyskuje tę moc na 3. poziomie, toksyna obniża wartość Siły o 1k4 punkty. Skuteczność jadu rośnie do 1k6 punktów na 6. poziomie i 1k8 punktów na 9. poziomie. W każdym wypadku udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom arachnomanty + jego modyfikator z Bd) zmniejsza o połowę liczbę punktów obniżenia wartości, do minimum 1 punktu. Trucizny arachnomanty nie można „zebrać”, uczynić z niej surowca czy wykorzystać do jakiegokolwiek innego celu poza opisanym.

Rozkazywanie pająkom (zn): Na 4. poziomie arachnomanta zyskuje moc rozkazywania każdemu pająkowi i pająkowatemu stworzeniu (patrz ramka), odpowiednio do zdolności złego kapłana karcenie czy rozkazowania nieumarłym. Przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej może próbować rozkazywać pająkom tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +3. W testach odpędzania i obrażeń wynikających z odpędzania traktuje się go jak kapłana o poziomie równym jego poziomowi postaci (nie arachnomanty).

Chodzenie po pajęczynach (zn): Od 5. poziomu począwszy, arachnomanta może zignorować pajęczyny (magiczne i zwykłe), jakby działał pod wpływem zaklęcia *swoboda działania*. Może wspinać się po pajęczynach z normalną szybkością naziemną, nie wykonując testów Wspinaczki i chodząc po nich bez testów Zachowania równowagi.

Ściana pajęczyn (zc): Na 7. poziomie arachnomanta zyskuje moc tworzenia raz dziennie pionowej bariery z pajęczyn. W przeciwieństwie do czar *pajęczyna*, *ściana pajęczyn* jest odporna na ogień i twarda jak stal. Działa jak czar *ściana żelaza* (poziom czarującego równy poziomowi arachnomanty), z tą różnicą, że przedstawiciel niniejszej klasy



Arachnomanta

Wytrwałość związanym z drugorzędym efektem trucizny). Pająki znikają na końcu tury arachnomanty.

Bicz morskiej matki

Gorliwi wyznawcy Blipdoolpool pragnący bliższego obcowania z Morską Matką często w zamian otrzymują dodatkowe zdolności. Tacy kuo-toa, zwani biczami Morskiej Matki, cieszą się wielkimi honorami, ale mają też dodatkowe obowiązki.

Większość biczów Morskiej Matki zaczynało karierę jako kapłani albo kapłani/lotrzykowice. Czasem jednak do tej klasy prestiżowej wstąpi doświadczeni tropiciele oddany Blipdoolpool, aby zdobyć większe poważanie i szacunek w społeczności.

Bicz Morskiej Matki poświęca się swemu bóstwu i kościołowi. Głównym obowiązkiem jest krzepienie ducha w wyznawcach Tonającej Bogini i chronienie ich przed intruzami oraz niewiernymi.

Kostka Wytrzymałości: k8.

pająkowate

Za pająkowate uważa się w grze D&D następujące stworzenia.

Miasto Pajęcznej Królowej: Stworzenie pajęczne, drider wampir, widmowy pająk.

Czarci foliat: Chwidencha.

Księga Potworów: Aranea, bebilith (demon), drider, ettercap, pająk fazyowy, potworny pająk, odbieracz (demon), rój pająków.

Księga Potworów II: Neogi, pająk cienia, czarozerca.

Potwory Faerunie: Chityniak, choldrit, myrlochar, podziemne pająki (włochaty i mieczowy), yochlol (demon).

TABELA 3-2: BICZ MORSKIEJ MATKI

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2		Domena prestiżowa wodna śmierć
2	+1	+3	+0	+3		Ukaranie niewiernych
3	+2	+3	+1	+3		Niezależna błyskawica
4	+3	+4	+1	+4		Natchnienie wiernych
5	+3	+4	+1	+4		Wzmocnienie błyskawic

Czary na dzień

poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać biczem Morskiej Matki, musi spełnić następujące wymagania:

Rasa: Kuo-toa.

Charakter: Praworządny zły, neutralny zły, chaotyczny zły lub neutralny.

Umiejętności: Wiedza (religia) 5 rang.

Czary: Zdolność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Bóstwo: Blipdoolpool.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe bicia Morskiej Matki (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (dowolne) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe bicia Morskiej Matki:

Biegłość w broni i pancerzu: Bicz Morskiej Matki biegle posługują się szczyptowymi dragami (patrz rozdział 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”). Nie zyskują innych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie bicia Morskiej Matki zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary objawień, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został biczem Morskiej Matki, musi zdecydować, do której z nich będzie dodawał poziomy rzeczony bicia przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Domena prestiżowa wodnej śmierci: Na 1. poziomie bicia Morskiej Matki zyskuje dostęp do domeny wodna śmierć. Jeżeli wcześniej był kapłanem, będzie to jego trzecia domena, z której może przygotowywać czary domenowe jak z poprzednich dwóch. Jeśli wcześniej należał do innej niż kapłan klasy zapewniającej dostęp do magii objawień (na przykład był tropicielem), zyskuje jedną dodatkową komórkę na

czar każdego poziomu, do jakiego ma normalnie dostęp, ale musi ją zużyć na zaklęcie z domeny wodna śmierć danego poziomu. Niezależnie od poprzedniej klasy, bicz Morskiej Matki zyskuje zesłaną moc wspomnianie domeny (patrz rozdział 4 „Magia i czary”).

Ukaranie niewiernych (zc): Bicz Morskiej Matki, począwszy od 2. poziomu, może rzucić klątwę na wrogów. Każdy przeciwnik w odległości do 9 metrów, który widzi i słyszy przedstawiciela niniejszej klasy prestiżowej, pada ofiarą czaru *zagałda* (poziom czarującego równy poziomowi bicia; ST rzutu obronnego 11 + modyfikator z Roztropności).

Niezależna błyskawica (zn): Począwszy od 3. poziomu przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej potrafi generować błyskawice sam, nie współpracując z innymi biczami. Może to czynić samodzielnie co 2k4 rundy w akcji standardowej. Błyskawica zadaje 1k6 obrażeń na poziom w opisywanej klasie prestiżowej, ale udany rzut obronny na Refleks (ST 10 + poziom bicia + jego modyfikator z Rzt) zmniejsza ich liczbę o połowę.

Natchnienie wiernych (zc): Na 4. poziomie bicia Morskiej Matki uczy się wspierać swą trzódkę. Każdy inny kuo-toa czcący Blipdoolpool, który widzi i słyszy bicia Morskiej Matki znajdującą się w promieniu 9 metrów, otrzymuje korzyści czaru *wspomożenie* (poziom czarującego równy poziomowi bicia Morskiej Matki).

Wzmocnienie błyskawic (zn): Gdy bicz Morskiej Matki awansuje na 5. poziom, ST rzutu obronnego przeciw wszystkim tworzonym przez niego (samodzielnie lub z innymi) nadnaturalnym błyskawicom automatycznie rośnie o +2.

biegły przewodnik podmroku

Podróże w Podmroku są niebezpieczne – zwłaszcza dla osób nienawykłych do labiryntów korytarzy. Rozumni wędrowcy starają się wyznaczyć doświadczonemu przewodnikowi, który nie tylko wie, jak pokonać fizyczne przeszkody, ale również potrafi wyjść cało z różnych społecznych i kulturowych kłopotów, jakich z pewnością nie da się uniknąć po drodze.

Bardowie, lotrzykowie oraz tropiciele mają umiejętności i zainteresowania najlepiej pasujące do tej klasy prestiżowej. Wypada przypisać, iż wiele postaci krótko podają tą ścieżką rozwoju i mało kto poświęca czas na zdobycie wszystkiego, co oferuje. Na przykład, lotrzyko-



Bicz Morskiej Matki

wie dość często awansują na kilka poziomów biegłego przewodnika po Podmroku, aby zwiększyć przydatność dla drużyny wędrującej po Krainach Poniżej.

Biegły przewodnicy po Podmroku zwykle występują w towarzystwie drużyn szukających przygód albo w karawanach kupieckich. Dzięki świetnej znajomości środowiska i dyplomacji znacznie poprawiają szanse przetrwania w Podmroku – zarówno samym sobie, jak swoim klientom.

Kostka Wyrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać biegłym przewodnikiem po Podmroku, musi spełnić następujące wymagania:

Charakter: Dowolny nie-żół.

Umiejętności: Dyplomacja 5 rang, Sztuka przetrwania 5 rang, Używanie lin 2 rangi, Wiedza (miejscowa – Podmrok) 5 rang, Wspinaczka 8 rang, Zachowanie równowagi 2 rangi, Zbieranie informacji 5 rang.

Atrybuty: Czujność, Tropienie.

Specjalne: Znajomość co najmniej czterech języków.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe biegłego przewodnika po Podmroku (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Język obcy (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (miejscowa – Podmrok) (Int), Wiedza (miejscowa) (Int), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zbieranie informacji (Cha), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w Podręczniku Gracza.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe biegłego przewodnika po Podmroku:

Biegłość w broni i pancerzu: Biegły przewodnicy po Podmroku nie zyskują żadnych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary: Począwszy od 1. poziomu, biegły przewodnik po Podmroku zyskuje moc rzucania niewielkiej liczby czarów wtajemniczeń. Aby rzucić zaklęcie, musi mieć Intelkt o wartości co najmniej 10 + poziom czaru, a więc postać z Intelktem 10 lub niższym w ogóle nie może tego czynić. Czary premiewe przewodnika Podmroku zależą od Intelktu, a rzuty obronne przeciw

rzucanym przezeń zaklęciom mają ST równe 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Int. Gdy biegły przewodnik po Podmroku otrzyma 0 czarów dziennie danego poziomu (na przykład, 0 czarów 1-poziomowych na 1. poziomie), oznacza to, że zyskuje on dla tego poziomu tylko premiewe zaklęcia wynikające z wysokiej wartości Intelktu. Przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej pozbawiony czarów premiewych danego poziomu nie może jeszcze rzucić zaklęć danego poziomu. Listę czarów biegłego przewodnika po Podmroku przedstawiono dalej.

Biegły przewodnik po Podmroku przygotowuje i rzuca zaklęcia jak czarodziej. Przechowuje je w księdze zaklęć i musi czytać je każdego ranka. Może dodawać nowe czary do księgi, przepisując je od czarodziejów lub innych przewodników po Podmroku.

Pomaganie sprzymierzeńcowi na odległość (zw): Biegły przewodnik po Podmroku, aby użyć akcji pomagania sprzymierzeńcowi, w niektórych sytuacjach nie musi być na polu sąsiadującym ze wspieranym stworzeniem. Począwszy od 1. poziomu, może pomagać sprzymierzeńcowi w testach Płynności, Skakania, Sztuki przetrwania, Używania lin, Wspinaczki oraz Zachowania równowagi na dystans do 9 metrów, jeżeli sojusznik widzi lub słyszy przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej.



Biegły przewodnik po Podmroku

By: Matt Cavotta

TABELA 3-3: BIEGŁY PRZEWODNIK PO PODMROKU

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień				
	do ataku	Wytr	Ref	Wołę			1	2	3	4	
1	+0	+2	+2	+0		Pomaganie sprzymierzeńcowi na odległość, premiewy język	0	—	—	—	
2	+1	+3	+3	+0		Pomaganie grupie, wycucie niebezpieczeństwa +2, wiedza o Podmroku, wędrowanie po Podmroku +2	1	—	—	—	
3	+2	+3	+3	+1		Premiewy język, ostrzeżenie +1	1	0	—	—	
4	+3	+4	+4	+1		Wycucie niebezpieczeństwa +4	1	1	—	—	
5	+3	+4	+4	+1		Premiewy język, wędrowanie po Podmroku +3	1	1	0	—	
6	+4	+5	+5	+2		Ostrzeżenie +2	1	1	1	—	
7	+5	+5	+5	+2		Premiewy język, wędrowanie po Podmroku +4	2	1	1	0	
8	+6	+6	+6	+2		Wycucie niebezpieczeństwa +6	2	1	1	1	
9	+6	+6	+6	+3		Premiewy język, wędrowanie po Podmroku +5	2	2	1	1	
10	+7	+7	+7	+3		Ostrzeżenie +3	2	2	2	1	

Premiowy język: Ponieważ przewodnicy po Podmroku wędrują między przedstawicielami wielu różnych ras, z łatwością chwytają nowe języki. Na 1. poziomie i później na co drugim kolejnym członku niniejszej klasy prestiżowej zyskuje jeden wybrany premiowy język (nie może jednak wybierać języków sekretnych).

Pomaganie grupie (zw): Biegły przewodnik po Podmroku ma doświadczenie w przewodzeniu i pomaganiu dużym grupom osób. Począwszy od 2. poziomu może wspomagać jedno stworzenie na poziomie w opisywanej klasie prestiżowej w testach Pływania, Skakania, Sztuki przetrwania, Używania lin, Wspinaczki oraz Zachowania równowagi – w tym celu musi wykorzystać akcję pomaganie sprzymierzeńcowi. Stworzenia korzystające z pomocy muszą być w zasięgu 9 metrów od przewodnika.

Wyczucie niebezpieczeństwa (zw): Biegły przewodnik po Podmroku posiada niezwykłą intuicję ostrzegającą przed niebezpieczeństwem. Na 2. poziomie zyskuje premię z oślnienia +2 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu unikania pułapek lub naturalnych zagrożeń, premię unikową +2 do Klasy Pancerza względem ataków pułapek i naturalnych zagrożeń oraz premię z oślnienia +2 do testów Spostrzegawczości wykonywanych w związku z dostrzeżeniem stworzeń na początku spotkania (patrz reguły w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Na 4. poziomie premie te rosną do ++, a na 8. poziomie do +6.

Wiedza o Podmroku: Biegły przewodnik po Podmroku bardzo sprawnie gromadzi informacje. Na 2. poziomie zyskuje zdolność przypominania sobie legend i danych na różne tematy. Niniejsza zdolność działa tak jak wiedza bardów (patrz opis klasy barda w *Podręczniku Gracza*), z tą jednak różnicą, że premia do testu wiedzy o Podmroku w przypadku przedstawiciela rzeczonej klasy prestiżowej jest równa jego poziomowi postaci plus modyfikator z Intelaktu. Opisywana zdolność dotyczy wyłącznie informacji odnoszących się do Podmroku.

Wędrowanie po Podmroku (zw): Przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej jest obeznan z kulturą i etyką wielu podmrocznych społeczności. Na 2. poziomie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Dyplomacji, Przebierania, Wyczucia pobudek i Zbierania informacji wykonywanych względem członków ras Podmroku. Premia rośnie do +3 na 5. poziomie, do +4 na 7. poziomie i do +5 na 9. poziomie.

Ostrzeżenie (zn): Gdy biegły przewodnik po Podmroku osiąga 3. poziom, wyczucie niebezpieczeństwa tak mu się wyobraża, że jest w stanie podzielić się nim z jednym sojusznikiem na poziomie, jeśli ten znajduje się w odległości do 9 metrów. Każdy wybrany towarzysz otrzymuje premię z oślnienia +1 do rzutów obronnych na Refleks związanych z unikaniem pułapek lub naturalnych zagrożeń, premię unikową +1 do Klasy Pancerza względem ataków pułapek i naturalnych zagrożeń oraz premię z oślnienia +1 do testów Spostrzegawczości wykonywanych w związku z dostrzeżeniem stworzeń na początku spotkania

(patrz reguły w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Premia ta rośnie do +2 na 6. poziomie i do +3 na 10. poziomie. Każde wybrane stworzenie zachowuje opisane korzyści, dopóki nie oddali się na dystans przekraczający 9 metrów albo dopóki biegły przewodnik nie ostrzeże we wskazany sposób innej grupy sojuszników.

LISTA CZARÓW BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PO PODMROKU

Biegły przewodnicy po Podmroku wybierają zaklęcia z niniejszej listy.

- 1. poziom:** *alarm, oczyszczenie jedzenia i wody, odporność na energię, odporność na żywioły, pajęcza wspinaczka, przebranie, przyklejenie, skok, spadające piórko, stworzenie wody, światło, szybki odwrót, wykrycie magii.*
- 2. poziom:** *gracja kota, lustrzane przebranie, mądrość sowy, ochrona przed energią, przejęcie bez śladu, rycie, siła byka, splendor orla, widzenie w ciemnościach.*
- 3. poziom:** *amorficzny kształt, głębsza ciemność, maska cienia, stworzenie jedzenia i wody, sugestia, światło dnia.*
- 4. poziom:** *drzwi poprzez wymiary, promyk nadziei, przesłanie wieści, swoboda działania, widzenie w głębszych ciemnościach, zbiorowe lustrzane przebranie, zbiorowe rycie, zbiorowe widzenie w ciemnościach.*

1 Nowy czar opisany w niniejszej książce.

2 Czar z Opisu świata ZAPOMNIANTCH KRAIN.

hodowca robactwa

Większość stworzeń odrazą napawają pełzające, wijące się insekty. Jednak hodowca robactwa uznaje te istoty za wyśmienitych zabójców. Uważa on, że ich doskonała adaptacja do otoczenia budzi podziw.

Hodowcy robactwa rekrutują się niemal wyłącznie spośród druidów. Część to mieszkańcy powierzchni ziemi, którzy otworzyli oczy na piękno owadów. Inni od początku kochali insekty, a sztuk druidzkich uczyli się specjalnie po to, by zastosować je do wspomnianych istot. Większość postaci, które na tyle miłują robactwo, by zdobywać poziomy w tej klasie prestiżowej, poświęca się jej nade wszystko.

Co ciekawe, nie każda postać nalcząca do tej klasy prestiżowej darzy owady sympatią. Czasami na studia nad robakami decyduje się osoba, która boi się lub nienawidzi owadów czy pajaków i chce je zrozumieć bądź nad nimi zapanować.

Koszt Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać hodowcą robactwa, musi spełnić następujące wymagania:

Umiejętności: Postępowanie ze zwierzętami 8 rang, Wiedza (naturą) 8 rang.

Atuty: Żelazna wola.

Specjalne: Zdolność kształty natury.



Hodowca robactwa

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe hodowcy robactwa (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Phytanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Sposrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (miejscowa – Podmrok) (Int), Wiedza (naturala) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe hodowcy robactwa.

Biegłość w broni i pancerzu: Hodowcy robactwa nie zyskują żadnych biegłości w broni ani pancerzu.

ROBACZY TOWARZYSZ HODOWCY ROBACTWA

Robaczy towarzysz hodowcy robactwa zachowuje typ robactwo, mimo że góruje nad zwykłymi jego przedstawicielami. Posiada nadto specjalne moce, zgodnie z tabelą 3-4.

TABELA 3-4: ROBACZY TOWARZYSZ

Poziom	Pre-miowe	Mod. naturalnego	Mod. S/Zr	do Sztuczki	Specjalne
3-4	+2	+2	+1	2	Połączenie, wspólne czary
5-6	+4	+4	+2	3	Uchylanie
7-8	+6	+6	+3	4	Oddanie
9-10	+8	+8	+4	5	Wielokrotny atak

Robaczy towarzysz – podstawy: Wykorzystaj bazowe statystyki istoty należące do gatunku zwierzęcego towarzysza – tak jak je podano w *Księdze Potworów* – i dokonaj opisanych dalej zmian.

Intelekt: Robaczy towarzysz ma Intelekt o wartości 2. Jest to odpowiednik Intelaktu niektórych zwierząt, co pociąga za sobą kilka skutków. Po pierwsze, inaczej niż zwykle robactwo, stwór nie jest beźmyślny – traci specjalną cechę beźmyślności, a to oznacza, że będą na niego działać czary i efekty wpływające na umysł. Po drugie, hodowca może nauczyć swego towarzysza sztuczek dzięki umiejętności Postępowanie ze zwierzętami, tak jak zwykle zwierzę. Po trzecie, robaczy towarzysz rozpoczyna grę z atutami odpowiednimi do Kosstek Wytrzymałości (wedle wyboru hodowcy, ale stwór musi spełniać wymagania atutów) i z punktami umiejętności w liczbie Koszki Wytrzymałości +3. Umiejętnościami klasowymi robaczego towarzysza są Nasłuchiwanie i Sposrzegawczość.

Poziom: Poziom bohatera w klasie hodowcy robactwa. Nie kumulują się one z poziomami w klasach, które obdarzają zdolnością zwrócić towarzysz.

Premiowe KW: Dodatkowe ośmiocienne (k8) Koszki Wytrzymałości; do każdej z nich normalnie stosuje się modyfikator z Budowy. Pamiętaj, że te dodatkowe Koszki Wytrzymałości zwiększają bazowy atak i bazowe rzuty obronne stworzenia. Bazowa premia do ataku robaczego towarzysza jest taka sama, jak druida o poziomie odpowiadającym KW istoty. Robaczy towarzysz wykorzystuje również wyższą bazową premię do rzutów obronnych na Wytrwałość (należy go traktować jak postać na poziomie równym KW robactwa). Ponadto normalnie otrzymuje on dodatkowe punkty umiejętności i atuty wynikające z premiowych KW, tak jak potwór zyskujący większą ich liczbę.

Mod. naturalnego pancerza: Podana tu liczba zwiększa istniejącą premię z naturalnego pancerza robaczego towarzysza.

Mod. do S/Zr: Wartość tę należy dodać do wartości Siły oraz Zręczności robaczego towarzysza.

Sztuczki premiowe: Podana tu wartość to sumaryczna liczba „premiowych” sztuczek znanych stworzeniu ponad te, których hodowca robactwa może je nauczyć (patrz umiejętność Postępowanie ze zwierzętami w *Podręczniku Gracza*). Niniejsze sztuczki premiowe nie wymagają ani poświęcenia czasu na tresurę, ani testów Postępowania ze zwierzętami. Nie wlicza się ich również do normalnego limitu sztuczek znanych robactwu. Oczywiście to postać wybiera sztuczki premiowe, ale raz dokonanej decyzji nie może zmienić.

Połączenie (zw): Zwykle postępowanie z robactwem to dla przedstawiciela wspomnianej klasy prestiżowej akcja darmowa, natomiast przmuszanie to akcja ruchu. Ponadto otrzymuje on premię z okoliczności +4 do wszystkich testów więzy z robactwem oraz Postępowania ze zwierzętami wykonywanych względem robaczego towarzysza.

Wspólne czary (zw): Hodowca robactwa może dowolnym zaklęciem (ale nie zdolnością czaropodobną), które rzuca na siebie, objąć również swego robaczego towarzysza. Ten ostatni w chwili rzucania takiego czaru musi znajdować się w odległości do 1,5 metra od postaci – w przeciwnym razie niniejsza moc nie zadziała. Jeżeli czas działania zaklęcia lub efektu jest inny niż natychmiastowy, przestaje ono wpływać na robaczego towarzysza, gdy ten oddali się na więcej niż 1,5 metra od hodowcy. Ponadto taki czar lub efekt nie zacznie znowu wpływać na stworzenie, nawet jeśli powróci ono do postaci, zanim upłynie jego czas działania. Hodowca robactwa ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na swojego robaczego towarzysza (jako czar dotykowy dąsanowy). Członek tej klasy prestiżowej i jego robaczy towarzysz mogą korzystać ze wspólnych czarów, nawet jeśli te normalnie nie wpływają na istoty typu, do jakiego należy drugi z wymienionych (a ten typ to robactwo).

Uchylanie (zw): Jeżeli robaczy towarzysz pada ofiarą ataku normalnie uprawniającego do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, nie otrzymuje ran.

Oddanie (zw): Robaczy towarzysz otrzymuje premię z morale +4 do rzutów obronnych na Wolę względem zaklęć i efektów szkoly oczarowania.

Wielokrotny atak: Robaczy towarzysz otrzymuje atut premiowy Wielokrotny atak, jeżeli posiada trzy lub więcej ataków naturalnych i jeśli oczywiście jeszcze nie uzyskał tego atutu (jego opis znajduje się w *Księdze Potworów*). W przypadku gdy nie ma wymaganych trzech lub więcej ataków, zyskuje drugi atak podstawową bronią naturalną, lecz podlega on karze –5.

TABELA 3-5: HODOWCA ROBACTWA

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Postępowanie z robactwem, więz z robactwem, postać robactwa (małe)	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+3	+0	+3	Postać robactwa (malutkie)	poziom obecnej klasy +1
3	+2	+3	+1	+3	Niepodatność na jad, robaczy towarzyszy	poziom obecnej klasy +1
4	+3	+4	+1	+4	Dodatkowe kształty natury, postać robactwa (średnie)	poziom obecnej klasy +1
5	+3	+4	+1	+4	Postać robactwa (drobne)	poziom obecnej klasy +1
6	+4	+5	+2	+5	Dodatkowe kształty natury	poziom obecnej klasy +1
7	+5	+5	+2	+5	Postać robactwa (duże)	poziom obecnej klasy +1
8	+6	+6	+2	+6	Postać robactwa (filigranowe)	poziom obecnej klasy +1
9	+6	+6	+3	+6	Postać robactwa (wielkie)	poziom obecnej klasy +1
10	+7	+7	+3	+7	Postać roju	poziom obecnej klasy +1

Czary na dzień: Na każdym poziomie hodowca robactwa zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został hodowcą robactwa, musi zdecydować, do której z nich będzie dodawał poziomy hodowcy robactwa przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Postępowanie z robactwem (zw): Od 1. poziomu przedstawiciel opisywanej klasy może stosować względem robactwa umiejętność Postępowanie ze zwierzętami.

Więź z robactwem (zw): Opisywany może stosować klasową zdolność więzi z dżiczą do robactwa, które ma początkowe nastawienie nieprzyjazne.

Postać robactwa (zn): Począwszy od 1. poziomu niniejszej klasy prestiżowej jej przedstawiciel może za pomocą zdolności kształty natury przybrać postać robaka. Od 1. poziomu może zmienić się w dowolne robactwo rozmiaru małego. W miarę zdobywania kolejnych poziomów zwiększa się lista dostępnych postaci. Na 2. poziomie może przybrać kształt malutkiego robactwa, na 4. poziomie – średniego, na 5. – drobnego, na 7. – dużego, na 8. – filigranowego, a na 9. – wielkiego.

Niepodatność na jad (zw): Na 3. poziomie hodowca robactwa uzyskuje niepodatność na wszelkie trucizny organiczne. Do tej kategorii zaliczają się wszystkie jady potworów, ale nie mineralne toksyny czy trujące gazy.

Robaczy towarzysz (zw): Na 3. poziomie hodowca robactwa może zamiast zwierzęcia pozyskiwać małe, średnie lub duże robactwo (szczegół w ramce). Może wybrać dowolny gatunek robactwa, którego statystyki podaje *Księga Potworów*. Po pozyskaniu robaczego towarzysza nie może zachować zwierzęcego towarzysza zawdzięzanego poprzedniej klasie (jeśli jakiegos miał). Jeśli w ramce nie podano inaczej, zdolność ta działa tak samo, jak druidyczny zwierzęcy towarzysz.

Dodatkowe kształty natury: Hodowca robactwa zyskuje Dodatkowe kształty natury jako atut premii na 4. i 6. poziomie.

Postać roju (zn): Na 10. poziomie hodowca robactwa może dzięki zdolności kształty natury przyjąć postać dowolnego roju robactwa (czyli takiego, który składa się ze stworzeń należących do typu robactwo).

illithidzki trener ciała

Illithidzi należą do tak zwanej Misji Trenerów wierz, że najważniejszy czynnik, od którego zależy przyszłe panowanie ich rasy w multiversum, to potęga militarna. Owi tak zwani trenerzy ciała dążą do narzucenia władzy łupieżców umysłów w Podmroku przede wszystkim na drodze siłowej, nie poprzez dyplomację, podstęp czy sojusze. Tak mocno wierzą oni w znaczenie siły fizycznej, że ćwiczą się w sztukach wojennych, nie mentalnych.

Opisywani w imię rozwoju zdolności fizycznych poświęcają część mocy psionicznych. Są jednak przekonani, że zdobycie namacalnej sprawności bojowej jest tego poświęcenia warte.

Misja Trenerów utrzymuje różne żołnierskie siedziby w większych illithidzkich miastach Podmroku. W placówkach tych rozważa się filozofię wojny, opracowuje nowoczesną taktykę w nieskończonych grach bitewnych i zawzięcie trenuje techniki bojowe. Każda siedziba trenerów ciała posiada małą arenę, na której ćwiczą oni swą sztukę na niepotrzebnych niewolnikach.

Grupy illithidzkich trenerów ciała często organizują oddziały obronne do zwalczania druzyn myśliwskich gitzerai i gitjanki, które pojawiają się zniechęca, by mordować illithidów. Rasy niedydysyjnych niewolników żywią do illithidów niegasnącą urazę, a trenerzy ciała chcą być przygotowani do obrony.

Kosztka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać illithidzkim trenerem ciała, musi spełnić następujące wymagania:

Rasa: Illithid, illithidowate lub stworzenie z szablonem póhillithida.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Potężny atak, Skupienie na broni (macka), Zwiększona wytrzymałość.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe illithidzkiego trenera ciała (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Sposprzegawczość (Rzt), Wiedza (historia) (Int), Wspinaczka (S), Wyzwalanie się (Zr), Zwinnność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

TABELA 3-6: ILLITHIDZKI TRENER CIAŁA

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+1	+2	+2	+0	Kodeks mentalnej abstynencji, siła zbrojna
2	+2	+3	+3	+0	—
3	+3	+3	+3	+1	Macka losu
4	+4	+4	+4	+1	Doskonalsze przewracanie
5	+5	+4	+4	+1	Doskonalsze rozbrajanie
6	+6	+5	+5	+2	Długa macka
7	+7	+5	+5	+2	Wirujące macki
8	+8	+6	+6	+2	Macka przeznaczenia
9	+9	+6	+6	+3	—
10	+10	+7	+7	+3	Wir śmierci

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe illithidzkiego trenera ciała.

Biegiełość w broni i pancerzu: Illithidzki trener ciała biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi typami pancerzy i wszystkimi typami tarcz oprócz pawęży.

Kodeks mentalnej abstynencji (zw): Niektóre kultury humanoidów wierzą, że celibat wzmacnia moce duchowe, natomiast illithidzcy trenerzy ciała uważają, że poleganie na psionice osłabia ich z trudem zdobyte możliwości fizyczne.

Abstynencja zapewnia illithidzkiemu trenerowi ciała 10 tymczasowych punktów wytrzymałości plus 4 tymczasowe punkty wytrzymałości na poziom w opisywanej klasie prestiżowej. Jeśli straci te punkty wsku-

tek obrażeń, odzyskuje je po 8 godzinach odpoczynku. Posiada także premię z oślnienia +2 do wszystkich obrażeń zadawanych w walce wręcz mackami i bronią.

Abstynencja przynosi skutek tylko wówczas, gdy trener ciała przez ostatnie 24 godziny nie używał żadnej mocy psionicznej (a więc *ugodzenia umysłu*, *zawrożenia potwora*, *wykrzycia myśli*, *lewitacji*, *zamiany planów* i *sugestii*). Jeżeli wykorzystał choć jedną z nich, nie ma prawa korzystać z efektów abstynencji, póki nie upłyną 24 godziny od ostatniego użycia mocy psionicznej.

Illithidzki trener ciała nie jest niewolniczo wierny kodeksowi. Jeżeli *zamiana planów* czy *ugodzenie umysłu* leży w jego interesie, to się tą mocą posłuży. Woli stracić efekty mentalnej abstynencji niż życie.

Ryc. Stephen Taplin



Illithidzki trener ciała

Siła zbrojna (zw): Wykonując akcję całkowitego ataku jednocześnie bronią wytworzoną i maczkami illithidzki trener ciała może na atak podstawowy wybrać albo macki, albo oręż. Jeżeli atakiem podstawowym jest broń, uderza nią z najwyższą bazową premią do ataku (jeśli jest odpowiednio wysoka, to wykonuje atak kilkukrotnie), ale do każdego ataku maczką w tej rundzie stosuje się karę -2. W przypadku, gdy podstawowym atakiem będą macki, uderza nimi z najwyższą bazową premią do ataku, ale bronią wytworzoną stwór może atakować tylko raz i to z karą -2.

Trener ciała używający broni i macek może wyrwać wrogom mózgi maczkami według normalnych zasad, nawet jeżeli te są atakiem drugorzędym. Niemniej walcząc zazwyczaj porzuca wyrwany mózg i atakuje kolejnego wroga. Na jedzenie przyjdzie czas później.

Macka losu (zw): Gdy illithidzki trener ciała osiąga 3. poziom, bazowe obrażenia zadawane maczką rosną z 1k4 na 1k6.

Doskonalwsze przewracanie: Na 4. poziomie illithidzki trener ciała otrzymuje atut premiowy Doskonalwsze przewracanie.

Doskonalwsze rozbrajanie (zw): Na 5. poziomie illithidzki trener ciała zyskuje prawo do korzystania z atutu Doskonalwsze rozbrajanie, jeśli akcje rozbrajania przeprowadza maczkami. Nie musi spełniać normalnych wymagań tego atutu. Przy próbie rozbrojenia maczką trenera ciała uważa się za broń jednoręczną.

Długa macka (zw): Gdy illithidzki trener ciała osiąga 6. poziom, zasięg jego macek zwiększa się o 1,5 metra. Ta modyfikacja kumuluje się z dodatkowym zasięgiem zyskanym dzięki *przedłużeniu macki* (patrz rozdział 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”), jeśli trener je stosuje.

Wirujące macki (zw): Na 7. poziomie illithidzki trener ciała zyskuje możliwość korzystania z atutu Wirujący atak, jeśli używa dłoń macek. Nie musi spełniać normalnych wymagań tego atutu. Ponieważ posiada kilka macek i zdolność długa macka, może wykonać jeden atak w każde stworzenie w obszarze, któremu zagraża, a nie tylko w każde w zasięgu 1,5 metra.

Macka przeznaczenia (zw): Gdy illithidzki trener ciała osiąga 8. poziom, bazowe obrażenia maczką rosną z 1k6 na 1k8.

Wir śmierci (zn): Na 10. poziomie illithidzki trener ciała raz dziennie psionicznie nasąca energią swe wirujące macki. Gdy używa tej mocy w połączeniu z atakami wirującymi maczkami, każde trafione stworzenie musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 + modyfikator z Bd trenera ciała) – nieudany oznacza śmierć, jakby jego punkty wytrzymałości spadły do -10. Konstrukty i nieumarli są niepodatni na ten efekt.

imaskaryjski mściciel

Mściciele to tajemnie stowarzyszenie poświęcone wymierzaniu sprawiedliwości. Jego członkowie szkolą się w tajemniczych mistrzów rytów i rytuałów zemsty. Członkowie Łoży Mistrzów Odwetu, jak powszechnie nazywa się stowarzyszenie, używają magii wtajemniczeń, sztuki ukrywania się oraz sztylu „sprawiedliwej kary”, pod którym zabijają tych, co zgrzeszyli przeciw ich społeczności lub jej podopiecznym. W oczach mściciela paladyn, który zniszczył gniazdo grimloków będące pod ochroną Łoży Mistrzów Odwetu, tak samo zasługuje na karę, jak drow winny zabójstwa jednego z członków rzeczonej organizacji.

Zaklinacze, czarodzieje oraz lotrzykowie i mnisi zainteresowani magią wtajemniczeń to najlepší kandydaci na imaskaryjskich mścicieli. Niemniej klasa jest mniej istotna niż motywacja. Na jej członka nadaje się każdy, dla kogo misja osobistej zemsty stała się obsesją wręcz epickiej natury. Łoża Mistrzów Odwetu rekrutuje kandydatów z całego Górnmroku, a nawet z powierzchni ziemi, aczkolwiek tam przedstawiciele organizacji podróżują tylko nocą.

Członek niniejszej klasy prestiżowej dobrze sobie radzi w poedyńce, tropiąc aktualną zwierzynę przez tunele i jaskinie Podmroku, a w razie potrzeby nawet na powierzchni. Zwykle potrafi współpracować z większą grupą, dopóki jej członkowie chcą mu pomagać w wymierzaniu swoście pojętej sprawiedliwości.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać imaskaryjskim mścicielem, musi spełnić następujące wymagania:

Charakter: Dowolny praworządny.

Umiejętności: Ciche poruszanie się 5. rang, Sztuka przetrwania 2 rangi, Ukrywanie się 4 rangi.

Atuty: Tropienie.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Specjalne: Kandydat musiał wcześniej zabić stworzenie lub wroga wyłącznie dla zemsty. Musi także zaprzysiąc posłuszeństwo kodeksowi imaskaryjskich mścicieli (patrz ramka poniżej).

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe imaskaryjskiego mściciela (a trybut klubowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie

kodeks imaskaryjskich mścicieli

Imaskaryjski mściciel musi przysiąc przed obliczem mistrzów odwetu (których łoża mieści się w tajemnym miejscu w jeszcze bardziej skrytej kwaterze Podziemnego Imaskaru) wywierać zemstę na tych, którym należy wymierzyć sprawiedliwość, na tych, którzy dopuszczają się zbrodni przeciw istotom chronionym przez Mistrzów Odwetu oraz na tych, którzy przekładają mścicielowi w wypełnieniu zadania. Poza tym przysięga być we wszystkim posłuszny Mistrzom Odwetu.

Pogwałcenie kodeksu (zwykle przez nieposłuszeństwo wobec Mistrzów Odwetu lub przez pozwolenie nieprawym na uniknięcie sprawiedliwości) oznacza dla mściciela utratę zdolności obierania celu zemsty i niemożność dalszego rozwoju w niniejszej klasie prestiżowej. Odzyska moc klasową i prawo rozwoju, jeżeli odpuści swoje nieposłuszeństwo, co zwykle można uczynić poprzez wykonanie specjalnej misji wyznaczonej przez Mistrzów Odwetu.

zamków (Zr), Pływanie (S), Przeszukiwanie (Int), Rzemiesio (dowolne) (Int), Skakanie (S), Sposzregawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (ZR), Używanie lin (Zr), Wiedza (tajemna) (Int), Wspinaczka (S), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe imaskaryjskiego mściciela:

Biegłość w broni i pancerzu: Mściciele nie zyskują żadnych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym nieparzystym poziomie imaskaryjski mściciel zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary wtajemniczeń, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzenia czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć wtajemniczeń, zanim został imaskaryjskim mścicielem, musi zdecydować, do której z nich będzie dodawał poziomy imaskaryjskiego mściciela przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Cel zemsty (zw): Połączysz od 1. poziomu, imaskaryjski mściciel może wybrać konkretne stworzenie na cel swej zemsty. Dokładne rozeznanie na temat wroga zapewnia premię +2 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Sposzregawczości, Sztuki przetrwania i Wycucia pobjedek wykonywanych względem tej jednej istoty. Do tego otrzymuje premię +2 do testów obrażeń zadanych bronią temu nieprzyjacielowi. Z każdym awansem na kolejny poziom w opisywanej klasie prestiżowej premie przeciwko celowi pomsty rosną o +1.

Mściciel, aby obrać sobie cel zemsty, musi jeden czy dzień poświęcić specjalnym rytuałom. Musi albo znać imię wroga, albo spotkać go

przynajmniej raz w życiu. W danym czasie może mieć natomiast tylko jeden cel zemsty. Nowy ma prawo obrać albo po zabiciu poprzedniego, albo po odprawieniu niezbędnych rytuałów trwających trzy dni.

Imaskaryjski mściciel posiadający poziomy w klasie tropienia może dodać połowę powyższych premii (zaokrąglając w dół) do premii z preferowanego wroga, jeśli atakuje lub używa wskazanych umiejętności przeciw celowi zemsty będącemu jednocześnie preferowanym wrogiem.

Stosowanie trucizny: Na 2. poziomie imaskaryjski mściciel uczy się skutecznie posługiwać trucizną. Nie grozi mu przypadkowe samozatrucie przy nakładaniu toksyny na ostrze.

Podstępny atak (zw): Na 3. poziomie imaskaryjski mściciel poznaje sztukę podstępnego ataku. Jeśli atakuje przeciwnika niezadowolonego do obrony przed ciosami, może trafić ofiarę w punkt vitalny, powodując dodatkowe obrażenia. Zadaje owe rany przede wszystkim

kim wówczas, gdy atakowany wróg nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (bez względu na to czy ją posiada, czy też nie) lub gdy adwersarz jest przez członka opisywanej klasy prestiżowej flankowany. Dodatkowe obrażenia wynoszą 1k6 na 3. poziomie, potem rosną do 2k6 na 5. poziomie, 3k6 na 7. poziomie i 4k6 na 9. poziomie. Jeśli mściciel trafi krytycznie podstępny atakiem, dodatkowe rany nie są mnożone.

Imaskaryjski mściciel ma także prawo wyprowadzić podstępny atak dystansowy, pod warunkiem jednak, iż ofiara znajduje się w odległości nieprzekraczającej 9 metrów. Poza takim zasięgiem trudno o celność niezbędną dla wykorzystania tej zdolności.

Za pomocą tuku i uderzenia bez broni imaskaryjski mściciel może w podstępnym ataku zamiast zabójczych obrażeń powodować szturenia. Nie ma jednak prawa za pomocą oręża zadającego

śmiertelne rany powodować szturenia, nawet jeśli podlega zwykłej karze –4, bo musi maksymalnie wykorzystać broń – inaczej nie przysługuje mu podstępny atak.

Ofiara podstępnego ataku imaskaryjskiego mściciela mogą paść tylko żywe istoty o dostrzegalnej anatomii – nieumarli, konstrukty,



Imaskaryjski mściciel

TABELA 3-7: IMASKARYJSKI MŚCICIEL

Poziom do ataku	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
	Wytr	Ref	Wolę			
1	+0	+0	+2	+2	Cel zemsty	—
2	+1	+0	+3	+3	Stosowanie trucizny	poziom obecnej klasy +1
3	+2	+1	+3	+3	Podstępny atak +1k6	—
4	+3	+1	+4	+4	Daleki zmysł	poziom obecnej klasy +1
5	+3	+1	+4	+4	Podstępny atak +2k6	—
6	+4	+2	+5	+5	Poszukiwanie	poziom obecnej klasy +1
7	+5	+2	+5	+5	Podstępny atak +3k6	—
8	+6	+2	+6	+6	Szpiewowanie celu	poziom obecnej klasy +1
9	+6	+3	+6	+6	Podstępny atak +4k6	—
10	+7	+3	+7	+7	Zabójczy atak	poziom obecnej klasy +1

śluzu, rośliny oraz stworzenia bezcielesne nie posiadają punktów witalnych, w które mierzy ów atak. Ponadto podstępne ataki nie wpływają na istoty, które są niepodatne na trafienia krytyczne. Imaskaryjski mściciel musi również widzieć ofiarę wystarczająco dobrze, aby dostrzec punkt witalny i zdołać go osiągnąć. Nie może zatem zaatakować podstępnie stworzenia korzystającego z ukrycia. Nie wykorzysta tej mocy również, uderzając w kończyny istoty, której punkty witalne znajdują się poza jego zasięgiem.

Jeżeli imaskaryjski mściciel posiada premię do obrażeń zadawanych w podstępnym ataku wynikającą z innego źródła (np. z poziomów lotrzyka), owe premie się kumulują.

Daleki zmysł (zc): Na 4. poziomie imaskaryjski mściciel zyskuje zdolność korzystania z *jasnovidzenia* i *jasnowiedzenia* (poziom czarującego = 1/2 poziomu postaci mściciela), aby zdobyć informacje o swoim celu zemsty. Mocy może użyć raz dziennie.

Pozukiwanie (zc): Począwszy od 6. poziomu imaskaryjski mściciel może użyć *prorocтва* (poziom czarującego = 1/2 poziomu postaci mściciela), aby zadać pytanie dotyczące celu zemsty. Mocy może użyć raz dziennie.

Szpiegowanie celu (zc): Gdy imaskaryjski mściciel osiągnie 8. poziom, może próbować podejrzeć cel zemsty z daleka. Efekt działa jak czar *szpiegowanie* (poziom czarującego = 1/2 poziomu postaci mściciela), z tą różnicą, że opisywany nie potrzebuje lustrzanej powierzchni, a do rzutu obronnego na Wole stosuje się karę -5 za dobrą znajomość celu, nawet jeśli mściciel nie zna go za dobrze. Mocy może użyć raz na tydzień.

Zabójczy atak (zw): Imaskaryjski mściciel, który będzie przez trzy rundy przyglądał się ofierze, a następnie wykona udany podstępny atak bronią wręcz i zada obrażenia, uzyska dodatkowy efekt – zabije trafionego. Ofiara zabójczego ataku wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom imaskaryjskiego mściciela + jego modyfikator z Intelaktu) – nieudany oznacza śmierć. W przypadku gdy rzut obronny będzie udany, trafienie należy traktować jak zwykły podstępny atak. W trakcie obserwacji celu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wykonywać inne akcje, pod warunkiem jednak, iż cały czas skupia uwagę na ofierze, ta zaś go albo nie dostrzega, albo nie uważa za wroga. Zabójczy atak trzeba wyprowadzić w ciągu trzech rund od chwili, gdy miną trzy rundy poświęcone obserwacji. Zabójczy atak, który się nie powiedzie (na przykład, ofierze uda się rzut obronny) lub nie zostanie wykonany w odpowiednim czasie, oznacza, że mściciel musi poświęcić kolej-

ne trzy rundy na przyglądanie się ofierze, zanim będzie mógł spróbować raz jeszcze. Przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej nie ma możliwości sparalizowania celu zabójczego ataku.

Imaskaryjski mściciel posiadający poziomy w klasie skrytobójcy (patrz rozdział 2 *Przewodnika Mistrza Podziemi*) może dodać poziomy skrytobójcy i mściciela przy obliczaniu ST rzutu obronnego przeciw zabójczemu atakowi.

inkwizytor tonącej bogini

Morska Matka dała swym dzieciom życie, a w zamian wymaga gorliwości w wierze. Kuo-toa, którzy zostają poganiaczami (mnichami), przeważnie przez całe życie chronią społeczność przed zagrożeniem z zewnątrz. Wielu awansując jednakoże na inkwizytorów Tonącej Bogini, których zadaniem jest obrona społeczności przed zagrożeniem wewnętrznym.

Większość inkwizytorów rekrutuje się spośród mnichów kuo-toa, ale zdarzają się czasem i potrzykowie. Postacie wywodzące się z klas rzucających czary rzadko podążają opisywaną tu ścieżką rozwoju.

Inkwizytor Tonącej Bogini poświęcił się służbie kościołowi i jego patronce. Ma obowiązek zaprowadzać wolę Morskiej Matki pośród wiernych oraz szukać i karać tych wszystkich, którzy występują przeciw edyktom kościoła. Większość kuo-toa żyje w strachu przed ściąganiem na siebie uwagi inkwizytora. W obecności tych ostatnich społeczność rzeczonej rasy jeszcze bardziej nabrzmiewa łękiem, podejrzewaniem i oskarżeniami. **Kostka Wytrzymałości:** k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać inkwizytorem Tonącej Bogini, musi spełnić następujące wymagania:

Rasa: Kuo-toa.

Charakter: Praworządny zły lub praworządny neutralny.

Umiejętności: Koncentracja 8 rang, Wiedza (religia) + rangi.

Atrybuty: Doskonałsze uderzenie bez broni.

Bóstwo: Blipdoolpoolp.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe inkwizytora Tonącej Bogini (i atrybut kluczyowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int),



Inkwizytor
Tonącej Bogini

TABELA 3-8: INKWIZYTOR TONĄCEJ BOGINI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+2	+2	+2	Aura strachu, oblicze sprawiedliwości +4
2	+1	+3	+3	+3	Lepkie zwarecie +2
3	+2	+3	+3	+3	Wierny umysł
4	+3	+4	+4	+4	Lepkie zwarecie +4, znamię wyrzutka
5	+3	+4	+4	+4	Lepka skóra, oblicze sprawiedliwości +8

Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (dowolne) (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha) i Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe inkwizytora Tonącej Bogini:

Biełość w broni i pancerzu: Inkwizytorzy Tonącej Bogini biegle posługują się stalopłetwami (patrz rozdział 5 „Ekipunek i przedmioty magiczne”). Nie zyskują biełości w innej broni ani pancerzu.

Aura strachu (zn): Raz dziennie inkwizytor Tonącej Bogini może w akcji standardowej roztoczyć aurę strachu o promieniu 6 metrów. Efekt utrzymuje się przez 1 rundę na poziom opisywanej klasy prestiżowej. Każdy wróg na obszarze aury musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 10 + poziom inkwizytora + jego modyfikator z Cha) – nieudany oznacza, iż pada ofiarą czaru *strach* (poziom czarującego równy poziomowi inkwizytora). Nowy rzut obronny trzeba wykonywać w każdej rundzie, w której stworzenie pozostaje na obszarze działania aury.

Oblicze sprawiedliwości (zw): Na 1. poziomie inkwizytor Tonącej Bogini otrzymuje premię z ośnienia +4 do testów Wyczucia pobudek i Zastraszania. Na 5. poziomie premie rosną do +8.

Lepkie zwanie (zw): Na 2. poziomie inkwizytor Tonącej Bogini uczy się wykorzystywać naturalną lepkość walcząc bez broni. Zyskuje premię +2 do testów zwarcia wykonywanych w celu doprowadzenia i utrzymania zwarcia oraz premię +2 do testów ataków związanych z rozbrajaniem przeciwnika gołymi dłońmi. Po awansie na 4. poziom premie rosną do ++.

Inkwizytor Tonącej Bogini na pokrycie kończyn lepka wydzieliną potrzebuje godziny oraz specjalnych materiałów kosztujących 20 sz. Lepkość utrzymuje się potem przez 24 godziny.

Wierny umysł (zw): Na 3. poziomie inkwizytor otrzymuje premię z ośnienia +4 do rzutów obronnych przeciw wszelkim zaklęciom o określniku zauroczenie, przymus i zwid.

Lepka skóra (zw): Na 5. poziomie inkwizytor Tonącej Bogini może pokryć swe ciało mieszaniną własnej wydzieliny i innych substancji, uzyskując efekt przywodzący na myśl lep na muchy. W efekcie powoduje potem przyklejenie się dotykających go stworzeń i przedmiotów. Każdy, kto wykona nieudany atak wręcz w tak przygotowanego inkwizytora, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15 + modyfikator z Bd inkwizytora) – nieudany oznacza, iż użyty oręż przykleił się do kuo-toa i wyrwał się z uścisku posiadacza. Stworzenia używają-

ce naturalnej broni po przyklejeniu się do inkwizytora automatycznie trafiają w zwanie.

Inkwizytor Tonącej Bogini na pokrycie ciała lepka wydzieliną potrzebuje godziny oraz specjalnych materiałów kosztujących 50 sz. Lepkość utrzymuje się potem przez trzy dni albo do pierwszego przyklejenia kogoś lub czegoś. Udana uwiecznienie w taki sposób stworzenia czy przedmiotu zużywa lepka substancję. A zatem inkwizytor nie może po raz drugi niczego przyklejać, dopóki znów nie nałoży na skórę lepu. Oderwanie przyklejonej broni czy kończyń wymaga udanego testu Siły o ST 20. Inkwizytor może w dowolnej chwili wydzielić naturalne olejki, aby rozpuścić i usunąć lep ze skóry.

mistrz jaskiń

W sercu mistrza jaskiń tli się pasja do wąskich, ciemnych korytarzy podziemnego świata. Urodził się z pragnieniem odkrywania korzeni gór, pozbawionych słońca, morza i sekretnych szlaków spowitych ciemnością, której nigdy nie ma końca. Wędruje po tunelach i pieczarach Podmroku, wzywając na siebie obowiązki ochrony Krain Poniżej. Bezwzględnie wykorzystania zjawiska plugawę i szkodliwą.

Ścieżkami tej klasy prestiżowej, oferującej przydatną wiedzę i znajomość Podmroku, wędrują druidzi, tropiciele, barbarzyńcy i inni miłośnicy nieujarzmionych cywilizacji podziemi. Jeśli zaś chodzi o postacie dysponujące mocami magicznymi lub psonicznymi, to zwykle awansują one tylko na kilka poziomów mistrza jaskiń – inaczej oznaczałoby to dla nich zbyt wielką utratę mocy.

Przedstawiciele niniejszej klasy prestiżowej całe życie spędzają głęboko pod ziemią, szukając jeszcze niżej położonych jaskiń i starożytnych cudów ukrytych w ciemnościach. Dlatego mogą się z nimi zetknąć tylko drużyny schodzące w najniższe ukryte głębiny ziemi.

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać mistrzem jaskiń, musi spełnić następujące wymagania:

Umiejętności: Przeszukiwanie 2 rangi, Spostrzegawczość 2 rangi, Sztuka przetrwania 4 rangi, Wiedza (miejscowa – Podmrok) 8 rangi.
Atryb: Tropienie.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe mistrza jaskiń (i atrybut kluczowy dla każdej z nich):

Ciche poruszanie się (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło



Mistrz jaskiń

TABELA 3-9: MISTRZ JASKIŃ

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+1	+2	+2	+0	Bieg w tunelach
2	+2	+3	+3	+0	Tropienie w jaskiniach, słabszy zmysł jaskiniowy
3	+3	+3	+3	+1	—
4	+4	+4	+4	+1	Pływanie w tunelach
5	+5	+4	+4	+1	Siła skał
6	+6	+5	+5	+2	—
7	+7	+5	+5	+2	Potężniejszy zmysł jaskiniowy
8	+8	+6	+6	+2	Przemiana kamieni 1/dzień
9	+9	+6	+6	+3	—
10	+10	+7	+7	+3	Kości ziemi

(dowolne) (Int), Skkanie (S), Sposrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (miejscowa – Podmrok) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mistrza jaskiń:

Biegłość w broni i pancerzu: Mistrz jaskiń biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi typami pancerzy i wszystkimi typami tarcz oprócz pawęży.

Bieg w tunelach: Na 1. poziomie mistrz jaskiń otrzymuje atut premii Bieg w tunelach (patrz rozdział 2 „Regiony i atuty”).

Tropienie w jaskiniach (zw): Począwszy od 2. poziomu, mistrz jaskiń może poruszać się z normalną szybkością tropiąc bez normalnej kary –5 do testów Sztuki przetrwania, jeżeli ślad nie opuszcza obszaru jaskiń i tuneli.

Słabszy zmysł jaskiniowy (zw): Mistrz jaskiń, obdarzony mistyczną więzią z Podmrokiem, na 2. poziomie zyskuje doskonalszą formę widzenia w ciemnościach o zasięgu 36 metrów. Zyskuje także premię z biegłości +4 do wszelkich testów Nasłuchiwania wykonywanych pod ziemią.

Pływanie w tunelach (zn): Mistrz jaskiń swobodnie czuje się w podziemnych wodach, które przenikają Podmrok. Po osiągnięciu 4. poziomu może wstrzymywać oddech trzykrotnie dłużej niż normalnie, zanim zagrozi mu utonięcie (u typowego humanoida sześć razy tyle rund, ile wynosi wartość Budowy). Do tego zyskuje szybkość pływania 9 metrów.

Siła skał (zn): Na 5. poziomie mistrz jaskiń zyskuje zdolność przyzwania siły ziemi. Raz dziennie w darmowej akcji może zyskać premię z ośnienia do Siły równą poziomowi w tej klasie prestiżowej. Premia utrzymuje się 1 minutę.

Potężniejszy zmysł jaskiniowy (zw): Gdy mistrz jaskiń awansuje na 7. poziom, wzmacnia mistyczną więź z Podmrokiem i zyskuje zdolność wyczuwania drgań (patrz rozdział 7 *Księgi Potworów*) o zasięgu 9 metrów.

Przemiana kamieni (zc): Na 8. poziomie mistrz jaskiń zyskuje moc rzucania raz dziennie *przemiany kamieni* (patrz rozdział 4 „Magia i czary”) na 14. poziomie czarującego.

Kości ziemi (zn): Gdy mistrz jaskiń osiągnie 10. poziom, ziemia uznaje go za część siebie samej i chroni przed śmiercią. Jeśli będąc w pieczarze, tuneli czy innym miejscu Podmroku otrzyma obrażenia, w wyniku których jego punkty wytrzymałości spadną do przynajmniej –10, to ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 5 + odniesione obrażenia) – udany oznacza, że natychmiast zamienia się w kamień, jak pod wpływem zaklęcia *cielo w kamień*, zanim dosięgnie go śmierć (moc zadziała również, jeśli punkty wytrzymałości spadną do –10 lub poniżej wskutek upływu krwi. W tym wypadku ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 6. Kamienna postać zastęga w miejscu, stając się naturalnym elementem jaskiń. Dwadzieścia cztery godziny później ziemia zwalnia leczniczy ucisk i mistrz jaskiń znów staje się cielesny. Budzi się, mając 1 punkt wytrzymałości i żadnych przygotowanych czarów (lub 0 punktów mocy). Wszelkie rozległe uszkodzenia kamiennej figury (np. rozbicie głowy czy roztrząskanie ciała) zabijają mistrza jaskiń.

podziemny znawca poznać

Podziemny znawca poznać jest za pan brat z ziemią i wszystkim, co w niej ukryte. Zna kamienie, strukturę warstw, uskoki, obszary wulkaniczne i minerały Podmroku – a one znają jego. Korzystając z mocy ziemi umie lokalizować przepływy energii, a zwłaszcza węzły ziemi, w których może odnowić i wzmocnić swą magię. Niektórzy podziemni znawcy poznać potrafili nawet przyzywać duchy żywiołu ziemi, by spełniały ich wole.

Wszyscy podziemni znawcy poznać są biegli w jakiejś formie magii – bez tego wiedza o węzłach ziemi i inne zaklęcia szepotane przez kamienie na nic się nie zdadzą. A więc tę klasę obierają najczęściej czarodzieje, zaklinacze, kapłani i druidzi.

Grupy podziemnych znawców poznać często współdziałały, chrońjąc czy eksploatując bardziej interesujące (lub bogate w węzły) obszary Podmroku. Kiedy indziej pojedynczy przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej podejmuje samodzielną wyprawę w poszukiwaniu idealnego węzła ziemi dla siebie. Samotni podziemni znawcy poznać na ogół bywają samolubni, ale niekoniecznie złi. Nie czują się dobrze w grupach, które podróżują głównie po powierzchni ziemi, aczkolwiek niektórzy węzły ziemi leżą na tyle blisko powierzchni, że nawet tam umożliwiają obcowanie z ziemią niezbędne dla duszy podziemnego znawcy poznać.

Koszt Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać podziemnym znawcą poznań, musi spełnić następujące wymagania:

Umiejętności: Sztuka przetrwania 2 rangi, Wiedza (miejscowa – Podmrok) 8 rang.

Atut: Skupienie na czarze (poznaniu).

Czary: Zdolność rzucania 2-poziomowych czarów wtajemniczeń.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe podziemnego znawcy poznań (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Rzemiosło (dowolne) (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (wszystkie dziedziny traktowane oddzielnie) (Int), Wspinaczka (S) i Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe podziemnego znawcy poznań:

Biegłość w broni i pancerzu: Podziemny znawca poznań nie zyskuje żadnych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie oprócz 6, podziemny znawca poznań zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został podziemnym znawcą poznań, musi zdecydować, do której z nich

będzie dodawał poziomy podziemnego znawcy poznań przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Zlokalizowanie węzła (zn): Na 1. poziomie podziemny znawca poznań zyskuje moc wyczuwania kierunku oraz siły najbliższego węzła ziemi, i to niezależnie od odległości (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4). Zlokalizowanie węzła wymaga 10 minut medytacji. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może używać niniejszej mocy raz dziennie na posiadany w niej

poziom (a zatem podziemny znawca poznań 3. poziomem w ciągu jednego dnia może trzykrotnie próbować zlokalizować węzeł).

Zdolność lokalizowania blokuje nawet cienka warstwa ołowiu, a mogą to uczynić również pewne rzadkie rudy metali (według uznania MP).

Magia węzłów: Na 1. poziomie podziemny znawca poznań zyskuje atut premii Magia węzłów (patrz rozdział 2 „Regiony i atuty”).

Rozmowa z kamieniem (zc): Gdy podziemny znawca poznań osiągnie 2. poziom, jego obecność potrafi nadąć pobliskim skałom i ziemi ulotną świadomość. Zdolność tej można używać raz dziennie, a świadomość utrzymuje się przez 1 minutę na poziom w niniejszej klasie prestiżowej. Przez ten czas postać jest w stanie zrozumieć i rozmawiać ze skałami i ziemią – z normalnymi, nieożywionymi kamieniami, obrobionym kamieniem oraz glebą. Może zadawać pytania i otrzymywać odpowiedzi od kamyka, kawałka ściany tunelu albo sterty usypanej z ziemi.

Głaz normalnie nie ma żadnej świadomości swego otoczenia, ale obecność podziemnego znawcy poznań umożliwia mu przypomnienie sobie bardzo ograniczonego zasobu informacji. Podobnie do zaklęcia *gogawęda z kamieniem*, mówiące głazy mogą opisać kto lub co ich dotykało i podać dokładny opis tego, co jest zasłonięte czy ukryte za lub pod nimi.

Czar w węźle: Na 3. poziomie podziemny znawca poznań otrzymuje atut premii Czar w węźle (patrz rozdział 2 „Regiony i atuty”).



Podziemny znawca poznań

Ryc. Finez Look

TABELA 3-10: PODZIEMNY ZNAWCA POZNAŃ

Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Zlokalizowanie węzła, Magia węzłów	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+0	+0	+3	Rozmowa z kamieniem	poziom obecnej klasy +1
3	+1	+1	+1	+3	Czar w węźle	poziom obecnej klasy +1
4	+2	+1	+1	+4	—	poziom obecnej klasy +1
5	+2	+1	+1	+4	Przyzwanie żywiodaka ziemi	poziom obecnej klasy +1
6	+3	+2	+2	+5	Zasilanie z węzła	—
7	+3	+2	+2	+5	—	poziom obecnej klasy +1
8	+4	+2	+2	+6	Czar metawęzłowy	poziom obecnej klasy +1
9	+4	+3	+3	+6	Ściana kamieni	poziom obecnej klasy +1
10	+5	+3	+3	+7	Opończa ziemi	poziom obecnej klasy +1

Przyzwanie żywiołka ziemi (zc): Począwszy od 5. poziomu, podziemny znawca poznań może raz dziennie przyzwać dużego żywiołka ziemi – analogicznie do zaklęcia *przyzwanie potwora VT* (12. poziom czarującego).

Zasilanie z węzła (zn): Na 6. poziomie podziemny znawca poznań uczy się korzystać z mocy węzła ziemi nawet na odległość. Jeżeli spędzi przynajmniej 4 godziny w węźle ziemi, może utrzymać z nim więź na dłużej, nawet gdy się znacznie oddali. W dowolnej chwili podczas kolejnych dziesięciu dni, będąc poza danym węzłem ziemi, może w darmowej akcji aktywować wspomnianą więź na 1 minutę. Po aktywacji ma prawo korzystać ze wszystkich mocy zapewnianych przez węzeł ziemi, jakby wciąż przebywał na jego obszarze. Po użyciu tej mocy musi powrócić do węzła ziemi i znów spędzić 4 godziny na jego terenie (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4 „Magia i czary”), aby ponownie czerpać z niego na odległość.

Czar metalizmu: Na 8. poziomie podziemny znawca poznań zyskuje atut premiiowy Czar metalizmu (patrz rozdział 2 „Regiony i atuty”).

Ściana kamieni (zc): Po awansie na 9. poziom podziemny znawca poznań zyskuje moc rzucania raz dziennie *ściany kamieni* (16. poziom czarującego).

Opończa ziemi (zn): Podziemny znawca poznań 10. poziomu potrafi raz dziennie zmienić się na maksymalnie 10 minut w większego żywiołka ziemi (patrz *Księga Potworów*). Moc ta działa analogicznie do czaru *polimorfia*, z tą jednak różnicą, że przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej zyskuje wszystkie zdolności nadzwyczajne i nadnaturalne żywiołka. Ma także dostęp do wszystkich atutów żywiołka, dopóki pozostaje w rzeźbionej postaci. Zmiana kształtu to akcja standardowa, nieprovokująca okazyjnego ataku.

Ta klasa prestiżowa często przyciąga zaklinaczy i czarodziejów specjalizujących się w iluzjach, zwłaszcza wyznawców Shar. Czasami tą ścieżką podążają nawet bardowie.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać rzeźbiarzem cieni, musi spełnić następujące wymagania:

Atuty: Potężniejsze skupienie na czarze (iluzja), Skupienie na czarze (iluzja).

Umiejętności: Przebieranie 4 rangi.

Czary: Zdolność rzucania czaru z określnikiem iluzja (cień) 3. lub wyższego poziomu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe rzeźbiarza cieni (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Sposobegawczość (Rzt), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane oddzielnie) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe rzeźbiarza cieni:

Biegiłość w broni i pancerzu: Rzeźbiarz cieni nie zyskuje żadnych biegiłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie rzeźbiarz cieni zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż

jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został rzeźbiarzem cieni, musi zdecydować, do której z nich będzie dodawał poziomy rzeźbiarza cieni przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Cieniste oblicze (zn): Na 1. poziomie rzeźbiarz cieni zyskuje premię +2 do testów Przebierania i Ukrywania się.

Spotęgowane przywoływanie poprzez cienie (zn): Gdy rzeźbiarz cieni osiąga 2. poziom, jego przywoływania poprzez cienie automatycznie zwiększają siłę o 10%. Odtąd **przywoływanie poprzez cienie** ma 30% siły realnego odpowiednika zamiast 20%, a **potężniejsze przywoływanie poprzez cienie** ma siłę 70% zamiast standardowych 60%.

Rzeźbiarz cieni

Rzeźbiarze cieni dawno temu mistrzowsko opanowali iluzje i zwidy. Specjalizują się w tworzeniu z nicości własnych rzeczywistości.



Rzeźbiarz cieni

TABELA 3-III: RZEŹBIARZ CIENI

Bazowa premia		Rzut obronny na				
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wołę	Specjalne	Czary na dzień
1	+0	+0	+0	+2	Cieniste oblicze	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+0	+0	+3	Spotęgowane przywoływanie poprzez cienie +10%	poziom obecnej klasy +1
3	+1	+1	+1	+3	Spotęgowane wywoływanie poprzez cienie +10%	poziom obecnej klasy +1
4	+2	+1	+1	+4	Cieniste przenikanie czarem +2	poziom obecnej klasy +1
5	+2	+1	+1	+4	Odporność na iluzje	poziom obecnej klasy +1
6	+3	+2	+2	+5	Spotęgowane przywoływanie poprzez cienie +20%	poziom obecnej klasy +1
7	+3	+2	+2	+5	Spotęgowane wywoływanie poprzez cienie +20%	poziom obecnej klasy +1
8	+4	+2	+2	+6	Cieniste przenikanie czarem +4	poziom obecnej klasy +1
9	+4	+3	+3	+6	Bez złudzeń	poziom obecnej klasy +1
10	+5	+3	+3	+7	Cieniste ja	poziom obecnej klasy +1

Po awansie na 6. poziom siła przywoływań poprzez cienie roślin o dodatków 10%, czyli w sumie o 20%. Odtąd *przywoływanie poprzez cienie* ma 40% siły realnego odpowiednika, a *potężniejsze przywoływanie poprzez cienie* ma siłę 80%.

Spotęgowane wywoływanie poprzez cienie (zn): Gdy cieniowórca osiąga 3. poziom, jego wywoływania poprzez cienie automatycznie zwiększają siłę o 10%. Odtąd *wywoływanie poprzez cienie* ma 30% siły realnego odpowiednika zamiast 20%, a *potężniejsze wywoływanie poprzez cienie* ma siłę 70% zamiast standardowych 60%.

Po awansie na 6. poziom siła wywoływań poprzez cienie roślin o dodatków 10%, czyli w sumie o 20%. Odtąd *wywoływanie poprzez cienie* ma 40% siły realnego odpowiednika, a *potężniejsze wywoływanie poprzez cienie* ma siłę 80%.

Cieniste przenikanie czarem (zw): Na 4. poziomie rzeźbiarz cieni zyskuje premię +2 do testów poziomu czarującego dotyczących wszystkich zaklęć iluzji (cienia). Premia kumuluje się z premią z atutu Przenikanie czarem i Potężniejsze przenikanie czarem. Na 8. poziomie roślinie zaś do +4.

Odporność na iluzje (zw): Na 5. poziomie rzeźbiarz cieni otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych przeciw wszystkim czarom i efektom ze szkoły iluzji.

Bez złudzeń (zw): Na 9. poziomie rzeźbiarz cieni tak doskonale opanowuje zaklęcia iluzji, że nie musi już wejść z nimi w interakcję, aby mieć prawo do rzutu obronnego. Jeśli widzi czy inaczej, doświadcza iluzyjnego efektu, zawsze przysługuje mu rzut obronny.

Cieniste ja (zw): Na 10. poziomie przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej tak doskonale dostraja się do cieni i iluzji, że de facto stał się istotą magiczną. Odtąd należy go uznawać raczej za rodowitego przybysza niż humanoida (czy kimkolwiek był wcześniej). Ponadto zyskuje redukcję obrażeń 10/magia.

sędzia drowów

Sędzia drowów to śmiertelnik przeżarty czarcim okrucieństwem i najplugawszy z rycerzy – nikczemny wojownik skąpany w boskiej mocy Selvetarma, Czystającego Pająka, samowolny obrońca Lolth. Członkowie tej klasy prestiżowej to partnerzy demonów i demonicznych arachnidów, we wszystkich budzący lęk i przez wszystkich darzeni nienawiścią. Szczególnie

przez innych drowich mężczyzn, zazdrośnych o wyżyny władzy, na jakiej wzniesi się sędziowie.

Drow pragnący wstąpić w szeregi tej klasy prestiżowej musi złożyć Selvetarmowi plugawy hołd, a później przeżyć rytuały wstępne. Wy maga się przynajmniej podstawowego szkolenia w rzucaniu czarów, ale tylko najtwardsi i najbardziej zawzięci zaklinacze oraz czarodzieje są w stanie przeżyć inicjację. Często aspirują do tej klasy prestiżowej kapłani, a także wojownicy, tropiciele i lotrzykowie, którzy mają poziomy w klasach pozwalających władać magią.

Na ogół sędzia drowów BN służy wyższej rangą kapłance Lolth, aczkolwiek niewiele mu brakuje do sprawowania władzy samodzielnie. Opisywani – wraz ze skrytobójcami – zazwyczaj tworzą specjalne grupy morderców, osobiście dobierane przez arcykapłanki.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać sędzią drowów, musi spełnić następujące wymagania:

Rasa: Drow.

Charakter: Dowolny zły.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Wiedza (religia) 4 rangi, Zastraszenie 4 rangi.

Atuty: Zmysł walki, Mięso Lolth (patrz rozdział 3).

Czary: Zdolność rzucania 1-poziomowych czarów wtajemniczeń lub objawień.

Specjalne: Kandydat musi przeżyć rytuały wstępne oprowadniane przez kapłanów Selvetarma lub Lolth.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe sędziego drowów (i atybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (dowolne) (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (religia) (Int).

Wiedza (tajemna) (Int), Zastraszenie (Cha), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w Podręczniku Gracza.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Sędzia drowów

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe sędziego drowów:

Biegłość w broni i pancerzu: Sędzia drowów biele posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi typami pancerzy oraz wszystkimi tarczami oprócz pawęży.

Czary na dzień: Co trzeci poziom sędzia drowów zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową (u mężczyzn drowów są to zwykle klasy magii wtałmniczej, ale niekiedy sędziami drowów zostają kapłani Selvetarma płci męskiej). Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających

z awansu w zwykłej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został sędzią drowów, musi zdecydować, do której z nich będzie dodawał poziomy sędziego drowów przy obliczaniu czarów na dzień, znanych zaklęć i sumarycznego poziomu czarującego.

Cios wojny (zn): Wojna to najwspanialszy wyraz mocy Selvetarma, więc właśnie tę dziedzinę sędzia drowów poznaje na samym początku. Od 1. poziomu może spróbować wyprowadzić cios wojny w jednym normalnym zaskakującym wręcz. Jeśli trafi, powoduje obniżenie Budowy o 2k6 punktów, niezależnie od zwykłych obrażeń. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego

pajęczy sluga

Od 5. poziomu wzywać sędzia drowów może przyzwać na służbę pajękowate stworzenie. Ma prawo wybrać mającego 8 KW dużego czarniego potwornego pajaka, czarniego pajaka mieczowego, myrlochara lub pajaka fazowego (statystyki stworzeń podano w *Księdze Potworów i Potworach Faerun*). Pajęczy sluga może pełnić rolę strażnika lub wierzchowca, według woli sędziego. Stworzenie zdobywa KW i specjalne zdolności zależnie od poziomu klasowego sędziego, jak podano w tabeli 3-12.

Sędzia drowów może mieć w danym czasie tylko jednego pajęczego slugę. Gdy ten umrze, ma prawo przyzwać nowego po 24 godzinach. Nowy pajęczy sluga posiada wszystkie zdolności odpowiednie dla aktualnego poziomu sędziego drowów.

TABELA 3-12: PAJĘCZY SŁUGA

Poziom sędziów	Pre-miowe KW	Mod. na pancerza	Mod. na Siły	Mod. do Inteltektu	Mod. Specjalne
5	+2	+2	+2	—	Doskonałe uchylanie, wspólne rzuty obronne, wspólne czary
6-7	+4	+4	+2	+2	Rozmawianie z sędzią drowów
8-9	+6	+6	+4	+4	Wież krwi
10	+8	+8	+6	+6	Odporność na czary

Poziom sędziego drowów: Poziom postaci w klasie prestiżowej sędzia drowów.

Premiowe KW: To dodatkowe Kostki Wytrzymałości odpowiednie dla typu stworzenia (KW robactwa w przypadku dużego potwornego pajaka lub pajaka mieczowego, KW przyzyska w przypadku myrlochara, a KW magicznej bestii – pajaka fazowego). Do każdego premiowego Kostki Wytrzymałości normalnie stosuje się modyfikatora z Budowy; a ponadto owe premiowe KW zwiększają bazową premię do ataku i do rzutów obronnych stworzenia.

Mod. naturalnego pancerza: Podana tu liczba zwiększa istniejącą premię z naturalnego pancerza pajęczego slugi. Odzwierciedla nadnaturalną wytrzymałość tego pomocnika sędziego drowów.

Mod. do Siły: Liczbę tę należy dodać do wartości Siły slugi.

Mod. do Inteltektu: Liczbę tę należy dodać do wartości Inteltektu slugi.

Doskonałe uchylanie (zw): Jeżeli sluga pada ofiarą ataku normalnie uprawnającego do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, nie otrzymuje ran, a gdy rzut obronny mu się nie powiedzie, odnosi tylko połowę ran.

Wspólne rzuty obronne: W przypadku każdego rzutu obronnego pajęczy sluga wykorzystuje albo swoją bazową premię do owego rzutu, albo premię sędziego drowów – zależnie od tego, która jest wyższa. Do rzutu obronnego stosuje modyfikatory ze swoich atrybutów. Nie może wykorzystywać innych niż bazowe premie do rzutów obronnych sędziego (na przykład tych uzyskanych dzięki magicznym przedmiotom lub atutom).

Wspólne czary: Sędzia drowów może dowolnym zaklęciem (ale nie zdolnością czaropodobną), które rzuca na siebie, objąć również swego pajęczego slugę. Ten ostatni musi znajdować się w chwili rzucania takiego czaru w odległości do 1,5 metra od postaci – w przeciwnym razie nieiniciejsza moc nie zadziała. Jeżeli czas działania zaklęcia lub efektu jest inny niż natychmiastowy, przestaje ono wpływać na slugę, gdy ten oddali się na więcej niż 1,5 metra od swego sędziego drowów. Ponadto taki czar lub efekt nie zaczyna znowu wpływać na stworzenie, nawet jeśli powróci ono do postaci, zanim upłynie jego czas działania. Sędzia drowów ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty” nie na siebie, a na swego slugę (jako czar dotykowy dystansowy). Bohater i jego pajęczy pomocnik mogą korzystać ze wspólnych czarów, nawet jeśli te normalnie nie wpływają na istoty typu, do jakiego należy drugi z wymienionych.

Rozmawianie z sędzią drowów: Sędzia drowów i jego sluga mogą porozumiewać się werbalnie, jakby używali znanego obojgu języka. Inne stworzenia nie rozumieją tej rozmowy bez magicznej pomocy.

Wież krwi: Pajęczy sluga zyskuje premię +2 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych i innych testów, jeśli zobaczy sędziego drowów rannego lub zagrożonego. Premia utrzymuje się dopóki zagrożenie jest bezpośrednie i widoczne.

Odporność na czary: Odporność na czary pajęczego slugi jest równa poziomowi klasowy sędziego drowów +15. Aby zaklęcie wpłynęło na slugę, postać, która je rzuca, musi uzyskać w teście poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) wynik równy lub przewyższający odporność na czary stworzenia.

TABELA 3-13: SĘDZIA DROWÓW

Poziom	do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Bazowa premia	Wytr	Ref		
1	+1	+2	+0	+0	Cios wojny 1/dzień	—
2	+2	+3	+0	+0	Rozkazywanie pająkom, błogosławieństwo Selvetarma	—
3	+3	+3	+1	+1	—	poziom obecnej klasy +1
4	+4	+4	+1	+1	Gniew Selvetarma 1/dzień	—
5	+5	+4	+1	+1	Pajeczny sługa	—
6	+6	+5	+2	+2	—	poziom obecnej klasy +1
7	+7	+5	+2	+2	Gniew Selvetarma 2/dzień	—
8	+8	+6	+2	+2	Gracja pająka	—
9	+9	+6	+3	+3	—	poziom obecnej klasy +1
10	+10	+7	+3	+3	Osąd, gniew Selvetarma 3/dzień	—

na Wytrwałość (ST 10 + poziom sędziego drowów + jego modyfikator z Cha) – udany oznacza zmniejszenie o połowę wartości obniżenia Budowy. Mocy można użyć raz dziennie.

Rozkazywanie pająkom (zn): Na mocy specjalnego zezwolenia Lolth, Selvetarm może obdarzać przedstawicieli tej klasy prestiżowej zdolnością rozkazywania pająkom. Gdy sędzia drowów osiąga 2. poziom, zyskuje moc rozkazywania pająkom, tak jak zły kapłan karci lub rozkazuje nieumarłym (patrz *Podręcznik Gracze*). Przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej może podejmować próby rozkazywania pająkom tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +3. W testach odpędzania i obrażeń wynikających z odpędzania traktuje się go jak kapłana o poziomie równym jego poziomowi w klasie prestiżowej sędziego drowów.

Błogosławieństwo Selvetarma (zw): Począwszy od 2. poziomu sędzia drowów posiada premię błuźniczerza +3 do wszystkich rzutów obronnych.

Gniew Selvetarma (zn): Począwszy od 4. poziomu sędzia drowów może spróbować zadać dodatkowe obrażenia w jednym normalnym ataku wręcz. Trafienie oznacza, iż zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom w opisywanej klasie prestiżowej. Na przykład, sędzia drowów 8. poziomu zbrojny w długi miecz zadaje 1k8+8 obrażeń plus wszelkie dodatkowe premie (wynikające z wysokiej wartości Siły, efektów magicznych itp.), z których normalnie korzysta. Mocy tej może używać raz dziennie od 4. poziomu, dwa razy od 7. poziomu i trzy razy od 10. poziomu.

Pajeczny sługa: Na 5. poziomie sędzia drowów może przywołać pajecznego sługę. Dodatkowe informacje w pobliskiej ramce „Pajeczny sługa”.

Pajęcza gracja (zc): Na 8. poziomie sędzia drowów zyskuje zdolność przejęcia cech pająka raz dziennie na maksymalnie 10 minut. Gdy ta zdolność jest aktywna, postać może poruszać się po powierzchniach jak pod wpływem zaklęcia *pajęcza wspinaczka*. Ponadto otrzymuje premię z oślenia +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Zyskuje wreszcie możliwość ataku ugryzieniem, w którym zadaje 1k4 obrażenia i którym wstrzykuje truciźnę. Ugryzienie to drugorzędna broń naturalna, której można używać raz w rundzie z najwyższą bazową premią do ataku, ze standardową karą –5 za atak drugorzędny. ST rzutu obronnego na Wytrwałość przeciw truciźnie wynosi 18 + modyfikator z Bd sędziego drowów, a początkowy i drugorzędny efekt to obniżenie Siły o 1k6 punktów.

Osąd (zn): Na 10. poziomie sędzia drowów zyskuje moc osądzenia wszystkich stworzeń, które widzi w promieniu 30 metrów. Istoty, które uzna za winne, natychmiast stają się celem *obycznego uściskania* (18. poziom czarującego, ST rzutu obronnego 18 + modyfikator z Rzt sędziego drowów).

wów). Sędzia drowów może oprzeć wyrok na dowolnym kryterium oceny. Zdolności może używać raz dziennie w akcji standardowej.

sieciowiec z yathchol

Chityniaki wiedzą, że utkane pajęczyny należą do większej całości, którą z szacunkiem zwą Wszeczpajęczyną. Obdarzone wrodzoną wiedzą o tkaniu nici i znajomością Wszeczpajęczyny, sieciowcy z Yathchol mogą poruszać się po Podmroku jak tylko chcą. Przemieszczają się po prostu ukrytymi pasmami Wszeczpajęczyny i przyzwajają jej sługi, które ich chronią i rozprawiają się z wrogami.

Najlepsi kandydaci do opisywanej klasy prestiżowej to chityniaki lotrzykowie, bardowie i mnisi, ale czasami drogę tę obierają także postacie władające magią oraz pioniery. Trudno jest zostać sieciowcem nie należąc do świata chityniaków, ale jest to możliwe.

Sieciowcy z Yathchol zwykle podróżują w małych, blisko związanych grupach, w których każdy członek nazywa innych „jajowymi braćmi”. Niektóre takie grupy wędrują po Podmroku, wymierzając sprawiedliwość i naprawiając krzywdy, inni zaś wykorzystują posiadane moce do przekradania się przez linie obronne, wyprowadzania adwersarzy w pole i dobierania się do skarbców, gdzie się tylko da.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać sieciowcem z Yathchol, musi spełnić następujące wymagania:

Rasa: Chityniak lub inna rasa umiejąca tkąć sieci z własnego ciała. Wymaganie spełniają również postacie, które umieją przygotowywać *pajęczynę* jako zaklęcie lub zdolność czaropodobną.

Umiejętności: Ciche poruszanie się 4 rangi, Ukrywanie się 8 rangi.

Atuty: Ruchliwość, Skupienie na umiejętności (Rzemiosło [zakładanie wyników]), Uniki.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe sieciowca z Yathchol (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Czarostwo (Int), Nasłuchiwanie (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (zakładanie wyników) (Int), Skanie (Zr), Sposzregawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (tajemna) (Int), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracze*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe sieciowca z Yathchol:

Biegłość w broni i pancerzu: Sieciowcy z Yathchol biegle posługują się buzdyszanem, drągami, kuszami (ręczną, lekką i ciężką), tukiem krótkim (normalnym i refleksyjnym), maczugą, mieczem krótkim, morgenszternem, rapierem, strzałką, stylętami (dowolnego typu), tukiem. Umieją używać lekkich pancerzy, ale już nie tarcz.

Schowanie się w sieci (zn):

Począwszy od 1. poziomu, sieciowiec z Yathchol może zniknąć z oczu na otwartej przestrzeni, nawet nie mając za czym się schować, jeśli tylko przebywa w odległości do 1,5 metra od naturalnej lub magicznej pajęczyny pokrywającej obszar przynajmniej kwadratu o boku 1,5 metra.

Podróż w pajęczynie (zc): Sieciowiec może natychmiast przenieść się pomiędzy oddzielnymi sekcjami pajęczyny. Ta magiczna podróż musi zacząć i skończyć się na obszarze sąsiadującym z lub pokrytym pajęczyną, która zajmuje przynajmniej kwadrat o boku 1,5 metra. Na 1. poziomie sieciowiec może w ten sposób przenieść się w sumie o 6 metrów dziennie. Może to być pojedynczy skok o 6 metrów lub dwie oddzielne podróże o 3 metry. Możliwe są skoki krótsze niż 3 metry, ale odległość pokonaną każdym skokiem zaokrągla się do najbliższych 3 metrów przy obliczaniu, ile ruchu nań poświęcono. Całkowita odległość, jaką sieciowiec może dziennie pokonać *podróż w pajęczynie*, rośnie wraz z poziomem – do 48 metrów na 4., 96 metrów na 6., 192 metrów na 8. i 384 metrów na 10. Zwiększony dystans również można dzielić

na wiele poszczególnych podróży, ale zawsze faktycznie pokonaną odległość zaokrągla się w górę do najbliższej wielokrotności 3 metrów.

Pajęcza wspinaczka (zw): Począwszy od 2. poziomu, sieciowiec z Yathchol może wspinąć się po pionowych powierzchniach, a nawet chodzić po sufitach niczym pająk, jeżeli ma gołe dłonie i stopy oraz może się przy ich pomocy poruszać. Posiada szybkość wspinania 6 metrów i nie potrzebuje wykonywać testów Wspinaczki podczas ruchu po nachylonej powierzchni.

Przyszwanie pajęka (zc): Po osiągnięciu 2. poziomu sieciowiec z Yathchol może raz dziennie przyzwadzać dużego potwornego pajęka lub rój pajęków. Jest to odpowiednik czaru *przyszwanie potwora III* (poziom czarującego 5 + poziom sieciowca). Od 5. poziomu może przyzwadzać wielkiego potwornego pajęka (odpowiednik *przyszwania potwora V*), a od 9. poziomu olbrzymiego potwornego pajęka (*przyszwanie potwora VII*). Statystyki przyzwanych podano w *Księdze Potworów*.

Strzał pajęczyny (zn): Od 3. poziomu sieciowiec z Yathchol może

dwa razy dziennie wystrzelić stwardniałą pajęczynę (zasięg 18 metrów) w akcji standardowej. Pajęczyna startuje z jego dłoni (lub gruczołu przedniego, jeśli takowy posiada)

i pędzi ku celowi. Jeżeli sieciowcowi powiedzie się atak doty-

kowy dystansowy, pajęczyna zadaje 4k6 obrażeń miążdżonych i zmusza do wykonania rzutu obronnego na Refleks (ST 10 + poziom sieciowca + jego modyfikator z Bd) – nieudany oznacza przytwierdzenia. Zatrzymane w taki sposób stworzenie może próbować się wyzwolić, poświęcając akcję calorundową na test Siły o ST 20 lub Wyzwalania się o ST 25. Poza tym ma prawo wykonywać wyłącznie akcje umysłowe. Dopóki ofiara pozostaje przytwierdzona, nie może. Zdolności tej sieciowiec może używać cztery razy dziennie od 7. poziomu i sześć razy dziennie od 10. poziomu.



Sieciowiec z Yathchol

TABELA 3-14: SIECIOWIEC Z YATHCHOL

Poziom	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytr	Ref	Wołę	
1	+0	+0	+2	+0	Schowanie się w sieci, <i>podróż w pajęczynie</i> (6 m)
2	+1	+0	+3	+0	Pajęcza wspinaczka, <i>przyszwanie pajęka</i> (dużego)
3	+2	+1	+3	+1	Strzał pajęczyny (2/dzień)
4	+3	+1	+4	+1	<i>Podróż w pajęczynie</i> (48 m)
5	+3	+1	+4	+1	<i>Przyszwanie pajęka</i> (wielkiego)
6	+4	+2	+5	+2	<i>Podróż w pajęczynie</i> (96 m)
7	+5	+2	+5	+2	Strzał pajęczyny (4/dzień)
8	+6	+2	+6	+2	<i>Podróż w pajęczynie</i> (192 m)
9	+6	+3	+6	+3	<i>Przyszwanie pajęka</i> (olbrzymiego)
10	+7	+3	+7	+3	Strzał pajęczyny (6/dzień), <i>podróż w pajęczynie</i> (384 m)



MAGIA i CZARY

Podmrok pod względem czystej magicznej mocy oraz obcej i strasznej psioniki przyciemnia niemal wszystkie miejsca świata na powierzchni. Któż nie czułby lęku przed boskim złem i potęgą kapłanek Lolth? Jeszcze gorsi są łupieżcy umysłów, których przewaga psioniczna oraz magiczna nad większością ras przeraża nie mniej niż ich złowroge apetyty. Mniej znane, a przez to bardziej tajemnicze są abolety z Podmroku, których obce, niepojęte umysły skrywają pradawne sekrety wiedzy tajemnej.

W Podmroku spoczywa bogactwo dziwacznej potęgi i magii, wykraczające daleko poza ogólnie znane czy głoszone fakty. Pozostający od dawna w ukryciu podziemni Imaskari nadal znają czary, które w minionych wiekach równały z ziemią całe królestwa. Zmierzchowcy i chytraki dysponują zdolnościami, których naturę mało kto pojmuje (nawet pośród innych ras Podmroku). Poza tym krążą jeszcze pogłoski o magii węzłów – tajemnej wiedzy, która po odpowiednim przeszkoleniu pozwala wykorzystywać moc samej ziemi.

wiedza tajemna podmroku

Ścieżki prowadzące do potęgi są niezliczone – jak powiadają starzy arcymagowie. W Podmroku zaś nie istnieje wcale mniej różnych odmian magii niż na powierzchni ziemi. Magia kręgów, magia runiczna i magia Cienistego Splotu (patrz rozdział 2 *Opisu świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*) są praktykowane również w Krainach Poniżej. Zbiórka magii kręgów odpowiada grimlokom z Palcodому. Łącząc moce

magiczne, kilka osób jest w stanie dokonać rzeczy, których najpotężniejsi ich konfratrzy nie osiągnęliby w pojedynkę. Magie runiczną praktykują głównie duergarowie, zwłaszcza w mieście Dunspeirrin. A Cienisty Splot – wzorec uformowany w pustej przestrzeni pomiędzy pasmami Splotu – to tajemna magia cienia, której holduje wielu magów Podmroku, między innymi kuo-toa z LoobliShar.

Psionicy są w Krainach Poniżej liczniejsi niż na powierzchni. Mocą tą najwyszczelniej posługują się duergarowie, illithidzi i abolety. Kompletny opis rzeczonych klasy przedstawiono w *Podręczniku psioniki*, ale w *Księdze potworów* także pojawiają się istoty obdarzone mocami psionicznymi – przypisano im po prostu odpowiednie zdolności czaropodobne.

W Podmroku działa także inna odmiana magii, z oczywistych względów dostępna wyłącznie pod ziemią. Ta forma mocy nazywa się magią węzłów.

faerzress i podmrok

Wiele części faerunskiego Podmroku przenika magiczne promieniowanie, nazwane przez drowy *faerzress*. Jest to pozostałość potężnych sił, które dawno temu ukształtowały przestrzeń Podmroku. Wypacza ona i wchodzi w reakcję z niektórymi rodzajami magii.

Wpływ *faerzress* na zaklęcia nie jest szerzej znany osobom z powierzchni. Zanim postać spróbuje rzucić czar, który uległby wpływowi magicznych sił Podmroku, MP może pozwolić graczowi na test Wiedzy (tajemnej) lub Wiedzy (miejscowej – Podmrok) o ST 25 – udany pozwala ustalić, że bohater zdaje sobie sprawę z ryzyka.

Obszary *faerzress* są rozrzucone po różnych zakątkach Podmroku. Drowy od dawna wyszukują miejsca potężnie nim nasączone i tam budują miasta, bowiem magiczne promieniowanie utrudnia szpiegowanie z zewnątrz i chroni przed atakami wroga. Magiczna energia przydaje się także przy tworzeniu potężnych przedmiotów magicznych.

Faerzress posiada następujące efekty.

Poznanie: Wszystkie stworzenia na obszarze nasączonym *faerzress* otrzymują premię +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciw wszystkim czarom ze szkoły poznania, w tym przeciw *szpiegowaniu i potężniejszemu szpiegowaniu*.

Teleportacja: Czary z podszołty przywoływanie (teleportacja) nie działają skutecznie na odległość przekraczającą 1,5 kilometra,

jeśli punkt startowy lub docelowy podróży znajduje się na obszarze faerzress.

Postać rzucająca czar *teleportacja* lub używająca zdolności czy przedmiotu duplikującego ten efekt musi wykonać udany test Czarostwa o ST 35. Sukces oznacza, że zaklęcie działa poprawnie, porażka zaś automatyczne niepowodzenie, tak jakby wypadło 100 w tabeli z opisu czaru *teleportacja*, po którym nastąpi wynik „poza celem”.

Postać używająca formy teleportacji, która normalnie nigdy nie wodzi (jak słowo *powrota* czy *potężniejsza teleportacja*), musi wykonać udany test Czarostwa o ST 25. Jak powyżej – sukces testu zapewnia poprawne działanie czaru, a porażka oznacza niepowodzenie z wynikiem poza celem.

magia węzłów

Magia węzłów podłącza do naturalnych zbiorników i strumieni mocy, które powstają i przepływają pod ziemią. Moc jest niewidzialna dla niewyszkolonego oka, ale wtajemniczeni wiedzą, że zbiorniki zwane węzłami ziemi wręcz oczekają mocą wzmacniającą efekty zaklęć i wywołującą różne magiczne efekty. Węzły ziemi to rzadkie i bardzo cennie miejsca Podmroku. Odkrywcy zazdrośnie strzegą sekretu ich położenia. Jednak wiele węzłów ziemi pozabawionych naturalnego połączenia z wielkim systemem tuneli Podmroku pozostaje nieznaną, inne z kolei są przeoczone lub nieużywane przez istoty żyjące w pobliżu czy wręcz w nich samych.

WYKRYWANIE WĘZŁÓW ZIEMI

Granica węzła ziemi jest niedostrzegalna gołym okiem, ale można wyczuć jej obecność. Stworzenie, które zbliży się na 9 metrów do zewnętrznej warstwy węzła, ma prawo do testu Intelktu o ST 20 (albo Czarostwa o ST 20, gdy posiada atut Magia węzłów) – udany ujawnia źródło i kierunek skupiska mocy ziemi. Postacie obdarzone atutem Magia węzłów od razu rozpoznają, że stoją przed węzłem ziemi, ale nie mogą określić jego zasięgu, kształtu ani klasy bez wykonania mapy fizycznej.

Węzły ziemi nie respektują granic tuneli, złóż mineralnych, puste przestrzeni czy litej skały. Niektóre w całości leżą w komorze jaskini, inne są całkowicie zamknięte w litej skale i ziemi. Może być i tak, że fragment węzła leży w tunelu czy jaskini, a reszta rozciąga się w głąb ziemi czy skały. Niektóre węzły ziemi wychodzą częściowo, a nawet w całości na powierzchnię.

KLASY I ROZMIAR WĘZŁÓW ZIEMI

Siłę węzła ziemi określa jego klasa, licząc przeważnie pomiędzy 1 a 5. Im wyższa liczba, tym potężniejszy węzeł. Słaby węzeł ziemi jest znacznie więcej niż silnych – połowa wszystkich należy do klasy 1, jedna czwarta do klasy 2, a z pozostałych większość to klasa 3 lub 4.

Węzeł ziemi składa się z koncentrycznych warstw czy kręgów o liczbie równej klasie. Na przykład, węzeł klasy 1 ma jedną warstwę, a klasy 4 cztery warstwy. Każda warstwa węzła ma własne oznaczenie klasowe. Najgłębiej położona warstwa ma najwyższą klasę, równą klasie całego węzła. Każda kolejna warstwa ma klasę o 1 niższą niż warstwa poprzednia. Na przykład, najgłębsza warstwa klasy 4 jest otoczona przez większą warstwę klasy 3, tę z kolei otacza warstwa klasy 2, a na zewnątrz jest jeszcze warstwa klasy 1. Przykład węzła ziemi klasy 3 przedstawiono na diagramie 4-1.

TABELA 4-1: WĘZŁY ZIEMI

Klasa	ST węzła	Szerokość warstw	Średnica węzła
1	10	1,5 do 9 m	3 do 18 m
2	15	3 do 12 m	12 do 48 m
3	20	6 do 24 m	36 do 144 m
4	25	9 do 36 m	72 do 288 m
5	30	12 do 48 m	120 do 480 m
6+	35+	15 do 60 m	180 do 720 m

ST węzła ziemi: Wartość ta reprezentuje bazowe ST testów wykonywanych na okieźnianie mocy węzła (patrz dalej, „Moc węzła ziemi”).

Szerokość warstw: Grubość każdej warstwy węzła. Na przykład, typowy węzeł klasy 3 składałby się z trzech warstw o szerokości po 15 metrów.

Średnica węzła: Całkowita szerokość węzła w przekroju, liczona od krawędzi zewnętrznej warstwy klasy 1 do punktu po przeciwnej stronie tej samej warstwy. Na przykład, wspomniany wcześniej węzeł klasy 3 miałby średnicę 90 metrów.

MOCE WĘZŁA ZIEMI

Ogólna klasa węzła ziemi i klasy poszczególnych warstw mają swe konsekwencje. Oprócz premii, jaką węzeł ziemi daje do efektywnego poziomu czarującego (patrz dalej), moce te są dostępne tylko dla postaci z atutem Magia węzłów. Bohater musi wiedzieć, że jest w węźle ziemi, aby skorzystać z jego mocy.

DIAGRAM 4-1: TYPOWY WĘZEŁ ZIEMI KLASY 3



Premia do efektywnego poziomu czarującego: Każda postać rzucająca czary może korzystać z tej podstawowej funkcji węzła ziemi. Bohater stojący na jego obszarze ma szansę dodać klasę danej warstwy do efektywnego poziomu czarującego przy każdym rzuceniu zaklęcia. W tym celu musi podczas czarowania wykonać udany test Intelktu (ST = bazowe ST węzła + poziom czaru). Wykonanie owego testu nie wydłuża czasu rzucania zaklęcia. Porażka nie ma ujemnych konsekwencji – po prostu zaklęcie rzucono na normalnym poziomie czarującego. Jeśli test się powiedzie, postać w przypadku danego zaklęcia dodaje klasę warstwy węzła do poziomu czarującego. Atut Magia węzłów pozwala zamienić test Intelktu na test Czarostwa o tej samej ST.

Postać rzucająca czary może tylko częściowo wykorzystać moc węzła, zmniejszając tym samym ST testu. Na przykład, bohater stojący w centrum węzła klasy 4 mógłby sięgnąć tylko po 2 poziomy do efektywnego poziomu czarującego, obniżając ST z 25 na 15 + poziom czaru.

Premia do efektywnego poziomu czarującego zwiększa siłę zaklęcia – jedne mniej, inne bardziej. Wszystkie efekty zależne od poziomu czarującego (jak testy poziomu czarującego, kostki obrażeń, czas działania, zasięg itp.) oblicza się według podwyższonego poziomu czarującego. Na przykład, gdy czarodziej 5. poziomu skutecznie użyje magii węzła do zwiększenia siły *kuli ognistej* w centrum węzła klasy 3, czar zada 8k6 obrażeń, bowiem efektywny poziom czarującego wynosić będzie 8. Premia do efektywnego poziomu czarującego nie pozwala przekroczyć ustalonego progu obrażeń i innych ograniczeń zaklęcia.

Postać używająca tej funkcji węzła ziemi musi wykonywać osobny test dla każdego modyfikowanego zaklęcia.

Zesłane czary: Węzły ziemi skupiają w sobie niektóre zaklęcia i obdarzają nimi osoby wyczułone na opisywany typ magii. Każdy węzeł ziemi może zesłać tyle zaklęć, ile wynosi jego klasa, z maksymalnym poziomem czaru również równym klasie. Na przykład, węzeł klasy 3 może zesłać trzy zaklęcia 3. lub niższego poziomu. Postać posiadająca atut Magia węzłów może sięgnąć po każdy zsyłany przez węzeł czar, jeśli tylko jest w stanie rzucić zaklęcia danego poziomu. Czarów zsyłanych przez węzeł można używać tylko stojąc na obszarze węzła i po udanym teście Czarostwa (ST taka sama jako bazowe ST węzła, patrz tabela 4-1).

Postacie, które przygotowują zaklęcia przed rzuceniem, mogą przygotować każdy z czarów węzłowych z dostępnego poziomu, jeżeli przygotowywanie ma miejsce na obszarze węzła. Nie dochodzą dodatkowe komórki na czary. Trzeba je przygotować w ramach normalnego limitu i w odpowiednich komórkach. Wymaga to również testu Czarostwa na każde przygotowywane zaklęcie (patrz wcześniej). Porażka oznacza, że postać nie może przygotować ani danego zaklęcia, ani próbować przygotować innego czaru węzła przez najbliższe 24 godziny. Po przygotowaniu czar węzła należy traktować jak każde normalnie przygotowane zaklęcie. Gdy bohater opuści węzeł, nadal może rzucić czar przygotowany w węźle.

Postacie, które nie przygotowują czarów (jak zaklinacze), nie mogą używać zaklęć węzła poza jego obszarem. Jednak dopóki przebywają

w węźle, mogą ich używać jakby je znali. Nie dochodzą dodatkowe komórki na czary. Trzeba je wykorzystać w ramach normalnego limitu. Postać musi wykonać udany test Czarostwa przy każdym takim użyciu czaru węzłowego (podjęcie próby nie zmienia czasu rzucania zaklęcia). Porażka oznacza niemożność rzucenia tego zaklęcia i innych czarów danego węzła przez najbliższe 24 godziny.

Tabela 4-2 ukazuje typowe czary występujące w węzłach ziemi. W przypadku ważnych węzłów ustal zsyłane zaklęcia według własnego uznania.

TABELA 4-2: TYPOWE CZARY WĘZŁÓW ZIEMI

Klasa węzła	Przykładowe zaklęcie.
ziemi/Maks. poziom czaru	
1	<i>Zamknięcie węzła</i> ¹
2	<i>Zmniejszenie ziemi i kamienia</i>
3	<i>Drzwi węzłowe</i> ²
4	<i>Kamienna skóra</i>
5	<i>Ściana kamienia</i>
6	<i>Poruszenie ziemi</i>
7	<i>Trzęsienie ziemi</i>
8	<i>Wydobycie</i> ³
9	<i>Róż żywiołaków</i>
10+	Węzły klasy 10+ być może istnieją, ale nigdy ich nie opisano. Jeśli używasz reguł z <i>Podręcznik Przygód Epickich</i> , takie węzły będą istnieć, a w nich czary odpowiedniej mocy.

1 Nowe czary opisane w niniejszym rozdziale.

Skrytka: Postać z atutem Magia węzłów może chować w węźle przedmioty, ukrywając je przed wzrokiem innych, nawet istot będących wewnątrz węzła. Węzeł może pomieścić tyle przedmiotów, ile wynosi jego klasa, przy czym żaden obiekt nie może przekraczać 0,27 metra sześciennego na klasę węzła.

Schowanie przedmiotu wymaga od postaci udanego testu Czarostwa (ST równe bazowej ST węzła) stojąc wewnątrz węzła i dotykając danej rzeczy. Porażka oznacza, że obiekt nie został schowany i postać nie może próbować go schować przez najbliższe 24 godziny. Próba schowania przedmiotu to akcja standardowa.

Postać próbująca schować przedmiot mniejszy niż maksymalna pojemność węzła nie musi wykorzystywać pełnej jego wartości. Na przykład, chowając przedmiot o objętości 0,81 metra sześciennego w węźle klasy 5 może wykonać próbę o ST 20 (jak gdyby był to węzeł klasy 3), a nie 30 (czego wymaga węzeł klasy 5), bowiem już węzeł klasy 3 wystarczy do skrycia przedmiotu.

Schowane przedmioty znikają, pochłonięte przez ziemną energię węzła. Obiekt po prostu przestaje istnieć. Jeżeli pojemność węzła ziemi się zapełniła, nie da się już schować nic nowego. Postać próbująca schować przedmiot automatycznie wyczuwa, czy węzeł jest pełny, ale

opcja dostępu do węzła ziemi

Jeśli MP uzna za stosowne, postać obdarzona atutem Magia węzłów może wykonywać testy Wiedzy (religii) lub Wiedzy (natury) w sy-

tuacjach, które normalnie wymagają testu Czarostwa. Dzięki temu kapłani i druidzi będą mieć lepszy dostęp do mocy węzłów ziemi.

nie wie, co jest w środku, jeśli sama tego nie schowała. Nie da się tą metodą schować żywych ani inteligentnych stworzeń.

Postać, która schowała coś w węźle ziemi, może wydobyć tę rzecz z *dowolnego* węzła ziemi (nie tylko tego, w którym ją schowała) dzięki testowi Czarostwa (ST równe ST wymaganej do schowania przedmiotu). Po udanym teście obiekt pojawia się w dłoni właściciela (jeśli rozmiary na to pozwalają) lub obok na ziemi. Próba wydobycia schowanego przedmiotu to akcja standardowa.

Próbę wydobywania rzeczy ze schowka może też podjąć inna osoba niż sam właściciel, ale wyłącznie w tym konkretnym węźle, który posłużył za schowek. Wyjęcie przedmiotu schowanego przez inną osobę wymaga testu Czarostwa (ST = bazowe ST węzła + poziom czarującego prawowitego właściciela). Sukces oznacza, że obok grabieżcy pojawia się jeden ze schowanych przez inną osobę przedmiotów (wybrany losowo).

PRACE GÓRNICZE I INNE MODYFIKACJE

Bohaterowie władający magią węzłów mogą modyfikować węzły ziemi na różne sposoby. Na przykład, postać może wydrążyć pustą przestrzeń albo zbudować świątynię dla konkretnego bóstwa (tudzież idei lub czarta), albo otworzyć węzeł zamknięty w litej skale. Można też przeprowadzić inne fizyczne zmiany na obszarze węzła.

Zmian trzeba dokonać odpowiednimi fizycznymi środkami. Zabiera to tyle czasu, ile normalnie przy projekcie danego rodzaju. Postać z atutem Magia węzłów nadzorująca prace powinna zadbać o nienaruszenie magicznej mocy węzła, co sprawdza się udanym testem Czarostwa (ST = bazowe ST węzła +10) po ukończeniu prac lub po każdym tygodniu ich prowadzenia. Test reprezentuje mentalny wysiłek postaci w wyrównywaniu i przekierowywaniu przepływu mocy wobec zmienionych warunków fizycznych. Każda porażka testu na stałe obniża klasę węzła o 1.

POSTACIE PSIONIKÓW A WĘZŁY ZIEMI

Postacie psioników także odnoszą korzyści z odkrycia węzła ziemi, ale niektóre z przewag mają inną naturę. Opisane dalej atuty i moce wysyłane przez węzeł można zastąpić wskazanymi odpowiednikami psionicznymi, użytecznymi dla bohaterów tworzonych w oparciu o *Podręcznik psioniki*.

Atut Magia węzłów: Atut Manifestacja węzłów (wymagania: 1. poziom manifestującego). Atut pozwala psionikowi w pełni korzystać z węzłów ziemi.

Atut Czar w węźle: Atut Moc w węźle (wymagania: Manifestacja węzłów, 1. poziom manifestującego). Manifestujący wybiera dwie moce. Będąc w węźle ziemi może swobodnie manifestować każdą z nich dodatkowy raz dziennie.

Atut Czar metawęzłowy: Atut Moc metawęzłowa (wymagania: Manifestacja węzłów, 1. poziom manifestującego). Gdy manifestujący przebywa w węźle ziemi, podbity koszt punktów mocy metapsionicznej zmniejsza się o wartość równą klasie danej warstwy węzła ziemi $\times 2$.

Premia do efektywnego poziomu czarującego: Dla postaci psioników węzeł ziemi działa jak *kryształowny zasobnik* o pojemności równej klasie węzła $\times 2$. Psionicy muszą przebywać w węźle, aby mieć dostęp do tych punktów mocy. Węzeł ziemi daje punkty mocy codziennie, maksymalnie tylu psionikom, ile wynosi jego klasa. Węzeł nie musi ładować się od nowa, jak standardowe *kryształowe zasobniki*.

Zesłane czary: Zesłane moce. Psionik z atutem Manifestacja węzłów ma dostęp do mocy będących odwzorowaniem czarów, które węzeł oferuje postaciom rzucającym czary.



Czarodziejka wykorzystuje moc węzła ziemi

Skrytka: Psioniczna skrytka. Postać psionika z atutem Manifestacja węzłów może chować przedmioty tak samo jak postacie czarujących, przy czym zamiast testu Czarostwa wykonują test Psionizmu.

portale

Portale są głównym środkiem transportu do wnętrza, na zewnątrz i w środku Podmroku. Pojedyncze, pary i całe ich sieci umożliwiają nieliniowe podróże do wielu miejsc Krainy Poniżej. Aby dostać się do jaskini oddlegiej o 150 kilometrów, podróżnik czasami musi skorzystać z *portalu* przenoszącego do rozpadliny oddlegiej o tysiące kilometrów, przebyć fizycznie dwadzieścia kilometrów do innej sieci *portali*, a potem wybrać kolejny *portal* wiodący do punktu docelowego.

Czasami *portale* stanowią wygodne skróty przez zablokowane czy niebezpieczne systemy tuneli, ale takie drogi nie zawsze są bezpieczniejsze od alternatywy zwykłej podróży. Niektóre *portale* – z przyczyn znanych tylko ich twórcom – wiodą na obce plany lub do potwornie niebezpiecznych miejsc.

Na głównych szlakach handlowych i podróżnych Podmroku *portale* są wyraźnie oznaczone łukami, kolumnami czy stosami kamieni. Okolice *portalu* często zdobią wyrte lub malowane zapiski, nieraz będące zaszyfrowanymi informacjami dotyczącymi samego *portalu* lub mieszkańców i środowiska po drugiej stronie.

DODATKOWE WŁAŚCIWOŚCI PORTALI

Portale o różnych właściwościach spełniają potrzeby rozmaitych istot. Niektóre z tych konstruowanych w Podmroku specjalnie dostosowano do wymagań okolicznych mieszkańców.

Światłolubne rasy Podmroku preferują przezroczyste, nieprzekraczalne *portale* wychodzące na normalnie nasłonecznione miejsca Ziemi Powyżej. Przepuszczają one światło słoneczne, ale odcinają dokuczliwe gorąco.

W suchych regionach Podmroku jedynym źródłem wody w promieniu całych kilometrów bywają małe *portale* przeznaczone do transportu tylko obiektów, nadto o ograniczonym zastosowaniu. Niekiedy takie międzywymiarowe przejście zaopatruje w wodę ludną osadę humanoidów wraz ze stadami rothów i grzybowymi polami. Zniszczenie go groziłoby masową śmiercią, więc stworzenia, których życie zależy od *portali*, strzegą go bardzo pilnie.

Inne, dziwaczne *portale* wymykają się racjonalnemu wytłumaczeniu. Na przykład, w pewnej jaskini nieopodal Palcodomu istnieje *portal* tylko dla obiektów, który regularnie przepuszcza śnieg z obszaru w górach Grzbietu Świata.

Nieprzekraczalny: *Portal* z tą cechą działa niczym okno z widokiem na inne miejsce. Nie można jednak za jego sprawą podróżować. Nieprzekraczalny *portal* tworzy się bez dodatkowych kosztów.

Tylko dla obiektów: Przeciwnieństwem *portali* tylko dla istot są te transportujące jedynie materię nieożywioną. Reguła ta zastępuje normalną zasadę *portali*, według której nietrzymane przedmioty nie przedostają się na drugą stronę. Wykonanie *portalu* tylko dla obiektów czterokrotnie zwiększa jego koszt.

Przezroczysty: Taki *portal* wygląda jak normalne drzwi czy otwór wejściowy. Może być przezroczysty jedynie w stronę kierunku podróży (zatem *portal* pozwalający tylko na jednokierunkową podróż jest przezroczysty patrząc od wejścia ku punktowi docelowemu, ale w punkcie docelowym brak jest jakiegokolwiek widocznego znaku). Nadanie *portalowi* przezroczystości kosztuje dodatkowo 50 000 sz.

WYCIĘK Z PORTALU

Nowo stworzony *portal* działa poprawnie i zachowuje ścisłą granicę między punktem wejścia a wyjścia. Niemniej w miarę upływu wieków i tysiącleci *portal* może się wyczerpać lub zepsuć (informacje o niesprawnych *portalach* podano w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*). Oprócz niewłaściwego działania, w starszych *portalach* mogą pojawić się wycieki. Gdy zachodzi zjawisko wycieku, właściwości miejsca wokół punktu docelowego *portalu* zaczynają przesączać się do punktu wejścia.

Za sprawą ciekącego *portalu* na okolicę zaczynają wpływać cechy planarne opisane w rozdziale 5 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Siła oddziaływania bywa różna, ale przeciętnie obszar dotknięty wyciekiem to promień 1,5 metra wokół *portalu* na 100 lat działania.

nowe domeny

W tej części rozdziału prezentujemy trzy nowe domeny: równowagi, *portale* i wodną śmierć. Pierwsze dwie są standardowe i dostępne kapłanom czczącym odpowiednie bóstwa. Przedstawiona tu alternatywna wersja domeny *portale*, przygotowana z myślą o przygodach w Podmroku, zastępuje tę z *Opisu świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*. Trzecia – wodna śmierć – jest domeną prestiżową.

Dostęp do domeny prestiżowych związanych z jedną z nich. Na przykład, bicz Morskiej Matki zyskuje dostęp do domeny prestiżowej wodnej śmierci (i do jej zesłanej mocy) na 1. poziomie. Jeśli ma poziomy kapłański, domenę wodnej śmierci zyskuje jako trzecią. Może wybie-

przykładowe portalowe zapiski

Na *portalu* wiodącym na Plan Żywiołu Ognia: „Nie zapomnijcie szaszyków!”

Na *portalu* wiodącym na Plan Żywiołu Wody: „Stroje kąpielowe według uznania”.

Na *portalu* wiodącym na Plan Żywiołu Powietrza: „Zaczyna się pełen odłot!”

„Porzućcie wszelką nadzieję, którzy tu wchodzić”.

„Zabiliśmy smoka!”

„Tu byłem. Krusk”.

„Chcesz się zabawić? Zaproś kapłankę Sharesa”.

Obok *portalu* do krainy kuo-toa: „Dzieci morza pachną kwiatami!” (To oczywista zniżkowa).

„Illithidzi mówią: cządrodzie smakuja najlepiej”.

Pod spodem, innym charakterem pisma: „I mają rację!”

„Twoja matka była smoczyca, a ojciec służem”.

„Ku pamięci Redgara”.

„Nie łączysz *portali* z pitnym miodem”.

rać czar domenowy dla każdego poziomu zaklęć z dowolnej z trzech posiadanych domen, według uznania. Niemniej ogólna suma zaklęć, które dziennie można rzucić, się nie zmienia.

Oznaczenie ^M lub ^K przy nazwie zaklęcia wskazuje czar z komponentem materialnym lub koncentratorem, którego normalnie nie ma na liście komponentów danego zaklęcia. ^D oznacza zaklęcie wymagające poniesienie przez rzucającego kosztu w punktach doświadczenia. Gwiazdką (*) oznaczono nowe zaklęcia opisane w niniejszym rozdziale.

domena portale (alternatywna)

Bóstwa: Eilistraee, Shaundakul.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premii Wyczuwanie portali.

ZAKLĘCIA DOMENY PORTALE (ALTERNATYWNEJ)

1. **Stabilizacja portalu*:** Stabilizuje źle działający *portal* na 1 min./poziom.
2. **Analiza portalu (ZK):** Wykrywa i analizuje *portale* w pobliżu.
3. **Spojrzenie przez portal*:** Czyni wybrany *portal* przezroczystym.
4. **Drzwi poprzez wymiary:** Teleportuje cię na niewielką odległość.
5. **Zablokowanie portalu*:** Zamyka *portal* i neguje jego działanie na 1 godzinę/poziom.
6. **Przekierowanie portalu*:** Zmienia na 1 godzinę/poziom cel podróży przez *portal*.
7. **Eteryzacja*:** Wraz z towarzyszymi podróżujesz na Plan Eteryzny.
8. **Zmodyfikowanie portalu* D:** Usuwa lub dodaje jeden bądź kilka kluczy do *portalu*, dzień/poziom.
9. **Wrota ^D:** Łączy dwa plany na potrzeby podróży lub przyzywania.

domena równowagi

Bóstwa: Grumbar, Oghma, Ubtao, Waukeen.

Zesłana moc: Raz dziennie w darmowej akcji możesz dodać modyfikator z Roztropności do Klasy Pancerza. Premia utrzymuje się przez 1 rundę na poziom kapłana.

ZAKLĘCIA DOMENY RÓWNOWAGI

1. **Scalanie:** Naprawia przedmiot.
2. **Uspokojenie emocji:** Uspokaja istoty, negując efekty związane z emocjami.
3. **Jasność umysłu*:** Zapewnia premię ++ do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcożeń, przymusów i zwiódów. Zmniejsza powodowane przez zwidły ryzyko chybnienia o 10%.
4. **Odesłanie:** Zmusza istotę do powrotu na rodzimy plan.

5. **Sanktuarium, zbiorowe*:** Przeciwnicy nie mogą atakować jednego stworzenia/2 poziomy, a te nie mogą atakować ich.
6. **Wygnanie:** Wygania 2 KW/poziom istot pozaplanarnych.
7. **Słowo równowagi*:** Zabija, paraliżuje, osłabia lub powoduje mdłości u stworzeń nie-neutralnych.
8. **Ochrona przed czarami ^{MK}:** Zapewnia premię z odporności +8.
9. **Na szalach równowagi*:** Rani lub leczy stworzenia w promieniu 9 m wokół ciebie.

domena prestiżowa wodnej śmierci

Bóstwa: Blipdoolpool, Umberlee.

Zesłana moc: Zyskujesz zdolność *ugodzenia* dowolnego niewodnego stworzenia. Możesz to czynić raz dziennie w jednym normalnym ataku wręcz. Dodajesz wówczas posiadaną premię z Roztropności do testu ataku i zadajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom w klasie pozwalającej rzucać czary objawień.

CZARY DOMENY PRESTIŻOWEJ WODNEJ ŚMIERCI

1. **Oplątanie:** Rośliny oplatają wszystkich w promieniu 12 m.
2. **Znamię wyrzutka*:** Podmiot podlega karze –5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze –2 do KP.
3. **Kontrolowanie wody:** Unosi lub obniża poziom wód.
4. **Wzburzone wody*:** Fala przypuszcza atak szarżą byka.
5. **Odwodnienie*:** Obniża Bd podmiotu.
6. **Utopienie*:** Podmiot natychmiast zaczyna się topić.
7. **Zakaźna mgła*:** Przenosząca chorobę chmura mgły o promieniu 9 m.
8. **Ohydne usychanie:** Powoduje 1k6/poziom obrażeń w promieniu 9 m.
9. **Utopienie, zbiorowe*:** Jak *utopienie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

NOWE CZARY

W Podmroku istoty władające magią od tysiącleci wymyślają nowe zaklęcia, w większości zupełnie nieznanne na Ziemiach Powyżej.

Oznaczenie ^M lub ^K przy nazwie zaklęcia wskazuje czar z komponentem materialnym lub koncentratorem, którego normalnie nie ma na liście komponentów danego zaklęcia. ^D oznacza czar z kosztem w punktach doświadczenia, jaki poniesie musi postać czarującego.

zaklęcia barda

O-POZIOMOWE ZAKLĘCIA BARDA

Przyklejenie: Przykleja przedmiot o wadze do 2,5 kilogramów do większego obiektu.

podmrok w standardowej scenarii D&D

Jeśli używasz niniejszego podręcznika w standardowym świecie D&D, opisane tu domeny mogą zyskać następujące bóstwa:

Domena	Bóstwa
Równowaga	Fharlanghn, Obad-Hai
Portale	Fharlanghn, Lolth, Moradin, Vecna, Wee Jas

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Lustrzane przebranie: Obserwujący widzą w tobie przedstawiciela własnej płci i rasy.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Spojrzenie przez portal²: Czyni wybrany *portal* przezroczystym.
Ściana rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez, przejrzyście ścianę stają się podmiotami kierunkowego *rozproszenia magii*.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Lustrzane przebranie, zbiorowe: Obserwujący widzą w podmiotach przedstawicieli własnej płci i rasy.

Ściana potężniejszego rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez, przejrzyście ścianę stają się podmiotami kierunkowego *potężniejszego rozproszenia magii*.

zaklęcia biegłego przewodnika podmroku

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

Przyklejenie: Przykleja przedmiot o wadze do 2,5 kilograma do większego obiektu.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

Lustrzane przebranie: Obserwujący widzą w tobie przedstawiciela własnej płci i rasy.

Rybie: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

Amorficzny kształt: Podmiot nabiera gąbczastej konsystencji i może przenikać przez szczeliny.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

Lustrzane przebranie, zbiorowe: Obserwujący widzą w podmiotach przedstawicieli własnej płci i rasy.

Rybie, zbiorowe: Jak *rybie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.
Widzenie w ciemnościach, zbiorowe: Jak *widzenie w ciemnościach*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Widzenie w głębszych ciemnościach: Podmiot widzi w magicznych ciemnościach na zasięg 18 m.

zaklęcia czarodzieja/ zaklinacza

0-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przem Przyklejenie: Przykleja przedmiot o wadze do 2,5 kilograma do większego obiektu.

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przyw Grad kamieni^M: Kamienie zadają 1k4/poziom obrażeń (maks. 5k4) stworzeniom na obszarze działań.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Iluz Lustrzane przebranie: Obserwujący widzą w tobie przedstawiciela własnej płci i rasy.

Odrzuc Zamknięcie węzła: Uniemożliwia innym wykorzystanie mocy węzła ziemi.

Poz Zlokalizowanie węzła^K: Znajduje najbliższy węzeł ziemi w promieniu 1,5 km/poziom.

Przem Rycie: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

Ślepowidzenie: Odbarza ślepowidzeniem (9 metrów).

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Odrzuc Spustoszenie ziemi: Zadaje 1k8 obrażeń/poziom stworzeniom ziemi (maks. 10k8).

Przem Amorficzny kształt: Podmiot nabiera gąbczastej konsystencji i może przenikać przez szczeliny.

Widzenie w głębszych ciemnościach: Podmiot widzi w magicznych ciemnościach na zasięg 18 m.

Pajęczna skóra: Podmiot zyskuje rosnącą premię do naturalnego pancerza, rzutów obronnych przeciw truciznom i testów Ukrywania się.

Wyczuwanie drgań: Odbarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

Przyw Drzwi węzłów: Umożliwiają teleportację między dowolnymi znanymi węzłami ziemi.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przyw Kleista maź: Atak dotykowy dystansowy ciska w cel kulę kleju o średnicy 1,5 m.

Poz Spojrzenie przez portal^K: Czyni wybrany *portal* przezroczystym.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Odrzuc Ściana rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez, przejrzyście ścianę stają się podmiotami kierunkowego *rozproszenia magii*.

Wywoł Kamienka nula: Na twych wrogów toczy się kamienna kula o średnicy 1,5 m.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Iluz Lustrzane przebranie, zbiorowe: Obserwujący widzą w podmiotach przedstawicieli własnej płci i rasy.

Przem Mineralizacja wojownika^M: Nadaje chętnemu podmiotowi szablony mineralnego wojownika.

Rybie, zbiorowe: Jak *rybie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Widzenie w ciemnościach, zbiorowe: Jak *widzenie w ciemnościach*, ale wpływa na jedno/poziom stworzenie.

Metamorfoza kamienia: Zmienia rodzaj kamienia.

Przyzw Skurcze tunelu: Skurcze trawienne tunelu zadają 1k6/poziom obrażeń (maks. 15k6).

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przem Kształtowanie kamienia, potężniejsze: Rzeźbi 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w dowolny kształt.

Przemiana kamieni⁶: Przygotowane kamienie stają się litami.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Odrzuc Ściana potężniejszego rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *potężniejszego rozproszenia magii*.

Przem Metamorfoza kamienia, potężniejsza: Zmienia 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w inny rodzaj skały.

Wykop: Tworzy permanentne przejście w ziemi i ścianach.

9-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przem Pan podziemi¹⁰: Zyskujesz zdolności czaropodobne związane z ziemią.

Przyzw Zrodzenie węzła¹⁰: Tworzy węzeł ziemi klasy 1.

zaklęcia druida

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Kamuflaż: Podmiot zyskuje premię +10 do testów Ukrywania się.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Rycie: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

Ślepowidzenie: Odbarza ślepowidzeniem (9 metrów).

Zlokalizowanie węzła⁸: Znajduje najbliższy węzeł ziemi w promieniu 1,5 km/poziom.

Znamie wyrzutka: Podmiot podlega karze -5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze -2 do KP.

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Drzwi węzłowe: Umożliwiają teleportację między dowolnymi znanymi węzłami ziemi.

Pajęcza skóra: Podmiot zyskuje rosnącą premię do naturalnego pancerza, rzutów obronnych przeciw truciznom i testów Ukrywania się.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Metamorfoza kamienia: Zmienia rodzaj kamienia.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Wzburzone wody⁸: Fala przypuszcza atak szarż byka.

Ściana rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *rozproszenia magii*.

Kształtowanie kamienia, potężniejsze: Rzeźbi 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w dowolny kształt.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Metamorfoza kamienia, potężniejsza: Zmienia 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w inny rodzaj skały.

Rycie, zbiorowe: Jak *rycie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Utopienie: Podmiot natychmiast zaczyna się topić.

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Przemiana kamieni⁸: Przygotowane kamienie stają się litami.

Słowo równowagi⁸: Zabija, paraliżuje, osłabia lub powoduje młodość u stworzeń nie-neutralnych.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Ściana potężniejszego rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *potężniejszego rozproszenia magii*.

9-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Pan podziemi¹⁰: Zyskujesz zdolności czaropodobne związane z ziemią.

Utopienie, zbiorowe: Jak *utopienie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

zaklęcia kapłana

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Znamie wyrzutka: Podmiot podlega karze -5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze -2 do KP.

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Rycie: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

Ślepowidzenie: Odbarza ślepowidzeniem (9 metrów).

Zlokalizowanie węzła⁸: Znajduje najbliższy węzeł ziemi w promieniu 1,5 km/poziom.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Metamorfoza kamienia: Zmienia rodzaj kamienia.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Kształtowanie kamienia, potężniejsze: Rzeźbi 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w dowolny kształt.

Ściana rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *rozproszenia magii*.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Metamorfoza kamienia, potężniejsza: Zmienia 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w inny rodzaj skały.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Ściana potężniejszego rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *potężniejszego rozproszenia magii*.

zaklęcia paladyna

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA PALADYNA

Jasność umysłu: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwiądów. Zmniejsza powodowanie przez zwiady ryzyko chybnienia o 10%.

zaklęcia rycerza ciemności

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Znamie wyrzutka: Podmiot podlega karze -5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze -2 do KP.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Jasność umysłu: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwiądów. Zmniejsza powodowanie przez zwiady ryzyko chybnienia o 10%.

zaklęcia skrytobójcy

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA SKRYTOBÓJCZY

Amorficzny kształt: Podmiot nabiera gąbczastej konsystencji i może przenikać przez szczeliny.

zaklęcia tropiciela

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Kamuflaż: Podmiot zyskuje premię +10 do testów Ukrywania się.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Rycie: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

opisy czarów

Następujące czary są w Podmroku powszechnie stosowane. Przedstawiono je w porządku alfabetycznym.

Jeśli używasz reguł z *Podręcznika psioniki*, wszystkich opisanych dalej zaklęć związanych z węzłami ziemi możesz używać jako mocy psionicznych z dyscypliny Nadświadomości.

AMORFICZNY KSZTAŁT

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 3, czarodziej/zaklinacz 3, skrytobójca 3

Komponenty: S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: dotknięte chętne stworzenie cielesne

Czas działania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot wraz z całym ekwipunkiem staje się amorficzny, jak śluz. Nowa postać jest półpłynna i pozbawiona kości, co pozwala przenikać przez dziury i szczeliny o średnicy nie mniejszej niż 5 centymetrów. W amorficznym kształcie podmiot jest niepodatny na trucizny, polimorfowanie i oszołomienie, nie można go flankować, nie wpływają nań trafienia krytyczne. Zyskuje szybkość pływania (jeśli jej nie miał) równą szybkości naziemnej. Może przebywać zanurzony w cieczy dowolnie długo, bez konieczności oddychania.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Wyczuwanie drgań: Obdarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Rycie, zbiorowe: Jak rycie, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Widzenie w ciemnościach, zbiorowe: Jak *widzenie w ciemnościach*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

zaklęcia zwiadowcy harfiarzu

1-POZIOMOWE CZARY ZAKLĘCIA

HARFIARZY

Kamuflaż: Podmiot zyskuje premię +10 do testów Ukrywania się.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA ZWIADOWCY

HARFIARZY

Jasność umysłu: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwiądów. Zmniejsza powodowanie przez zwiady ryzyko chybnienia o 10%.

Rycie: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA ZWIADOWCY

HARFIARZY

Wyczuwanie drgań: Obdarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA ZWIADOWCY

HARFIARZY

Rycie, zbiorowe: Jak rycie, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Widzenie w ciemnościach, zbiorowe: Jak *widzenie w ciemnościach*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Pancerz podmiotu (w tym naturalny pancerz) przestaje działać, ale do Klasy Pancernicz wciąż liczą się premie z rozmiaru, Zręczności i odbicia, a także premie z pancerza wynikające z działania efektów mocy (na przykład czar *zbroja magi*). Amorficzny podmiot nie może atakować ani rzucać czarów z komponentem werbalnym, somatycznym, materialnym czy koncentratorem (ograniczenie to nie wyklucza rzucania zaklęć, które podmiot może mieć przygotowane dzięki atutom metamagicznym Wyzbycie się składników, Wyciszenie czaru i Unieruchomienie czaru). Podmiot w amorficznym kształcie traci wszelkie zdolności nadnaturalne, a przedmioty magiczne tymczasowo przestają działać.

Materialny komponent w tajemniczej: Szczypta żelatyny.

DRZWI WĘZŁOWE

Przywoływanie (teleportacja) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3, druid 3

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Różny (patrz opis)

Cel: Ty i dotknięte przedmioty lub inne dotknięte chętnie stworzenie o wadze do 25 kg/poziom

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak i Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Nie i tak (przedmiot)

Natychmiast przenosisz się z jednego węzła ziemi do dowolnego innego odwiedzonego wcześniej. Zawsze przybywasz dokładnie w pożądane miejsce – albo wyobrażając sobie jego wygląd, albo opisując punkt docelowy (np. „Węzeł ziemi, który kuo-toa wykorzystują jako ukrytą świątynię Blipdoolpool”). Po rzuceniu tego czaru nie możesz podjąć żadnych akcji aż do swej następnej tury.

Jeżeli przybędziesz do węzła ziemi częściowo zajętego przez nowo dodany doń obiekt, pojawiasz się w jego najbliższej wolnej przestrzeni. Jeżeli węzeł ziemi jest całkiem zajęty, zostajesz w jakiś sposób zniszczony, odbijasz się do najbliższego węzła ziemi (wybranego losowo lub decyzją MP). Każde takie „odbicie” zadaje tobie i wszystkim towarzyszom 2k6 obrażeń.

Specjalne: Rzucenie tego czaru wymaga posiadania autu Magia węzłów.

GRAD KAMIENI

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Walec (promień 1,5 m, wysokość 12 m)

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia grad kamieni, które ranią trafiane stworzenia i przedmioty. Wykonujesz test ataku dystansowego (zwykłego, nie dotykowego) względem każdego stworzenia i odpowiedniego przedmiotu na obszarze działania czaru. W teście ataku stosujesz premie równą poziomowi czarującego plus odpowiedni modyfikator z atrybutu (Intelekt u czarodziejów, Charyzma u zaklinaczy). Trafienie zadaje 1k4 obrażenia na poziom czarującego, maksymalnie 5k4.

Komponent materialny: Kawałek jadeitu wart co najmniej 5 sz.

JASNOŚĆ UMYŚLU

Odrzucanie

Poziom: paladyn 2, równowaga 3, rycerz ciemności 2, zwiadowca Harfiry 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte żywe stworzenie

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Nadajesz podmiotowi premię z olśnienia +4 do rzutów obronnych przeciw wszystkim czarom z określnikami zauroczenia, przymusu czy zwid. *Jasność umysłu* zmniejsza także o 10% ryzyko chybnienia, gdy atakujesz przeciwnika dysponującego ukryciem dzięki zaklęciu zwidu (jak *zamyć* czy *przemieszczanie*). A zatem podmiot atakujący przeciwnika chronionego *przemieszczaniem* podlega ryzyku chybnienia tylko 40%, zamiast normalnych 50%.

KAMIENNA KULĄ

Wywoływanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Jedna kamienna kula o średnicy 1,5 metra

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz gładką kamienną kulę o średnicy 1,5 metra, która porusza się z szybkością 9 metrów i której ruch kontrolujesz. Ma KP 5, trwałość 8 i 500 punktów wytrzymałości.

W rundzie, w której rzucasz zaklęcie, kula pojawia się we wskazanym miejscu w zasięgu działania czaru i w darmowej akcji kierujesz nią, decydując jak się toczy. W kolejnych rundach musisz aktywnie nią sterować, aby się poruszała – w przeciwnym razie zamiera w bezruchu. Kierowanie ruchem kuli w rundach po jej pojawieniu się wymaga poświęcenia akcji ruchu.

Jeśli wtozysz kamienną kulę na pole zajmowane przez przeciwnika, zadaje ona następujące obrażenia wszystkim znajdującym się tam stworzeniom: 8k6 średnim i mniejszym, 4k6 dużym, a 2k6 wielkim. Kula nie zdoła wtożyć się na pole zajmowane przez istoty olbrzymie lub kolosalne.

Gdy kula przetoczy się przez zajęte pole, musi się zatrzymać, kończąc ruch na sąsiednim polu. Jeśli wtargnie na pole zajęte przez stworzenie średnie lub mniejsze, może się na nim zatrzymać, wypychając ofiarę na sąsiednie pole wybrane (ten ruch ofiary prowokuje okazyny atak, lecz to ona decyduje o polu, na którym się znajdzie).

Komponent materialny: Gładka marmurowa kulka o średnicy 2,5 cm.

KAMUFLAŻ

Przemiany

Poziom: druid 1, tropiciel 1, zwiadowca Harfiry 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom

Zmieniasz ubarwienie swej skóry i ubrania, dopasowując je do tła otoczenia. Na czas działania zaklęcia kolor natychmiast się zmienia, zlewając z każdą powierzchnią, na tle której przechodzisz – nie musisz w tym celu nie robić. Efekt ten zapewnia premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania się.

KLEISTA MAŻ

Przywoływanie

Poziom: czarodziej/zaklinacz 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno stworzenie

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia kulę niesamowicie lepkiej, szarozielonej wydzieliny o średnicy 1,5 metra i porysowaną na obrane za cel stworzenie. Wykonujesz atak dotykowy dystansowy. Jeśli chybisz, kula może uderzyć w pobliskie pole lub stworzenie. Kierunek określasz rzutem 1k8: 1 oznacza w twoją stronę, a od 2 do 8 to kolejne kierunki liczone zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół pola zajmowanego przez cel ataku. Gdy ustalisz kierunek, w którym nastąpiło chybnienie, rzuc 1k4 – o tyle pól od celu wyładuje kula.

Po trafieniu kulą mazi stworzenie rozmiaru średniego lub mniejszego musi wykonać udany rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza natychmiastowe przylepienie do miejsca. Uniur-

chomiony może mówić, ale poza tym wolno mu wykonywać tylko akcje mentalne (jak rzucanie zaklęć bez komponentów somatycznych i materialnych) oraz próbować się ułownić testem Siły lub Wyzwalania się (ST 20 + poziom czarującego) – a taka próba wymaga poświęcenia akcji czarundowej. Uwieczniona w kleistej mazi stworzenie rożniaru dużego i większe nie może opuścić miejsca, do którego zostało przyklejone, ale poza tym działa normalnie.

Kula mazi ulega rozpuczeniu w chwili, gdy działanie czaru dobiegnie końca. Do tego czasu ciągle jest lepka i każde dotykające się stworzenie (np. chcące ułownić sojusznika) musi wykonać rzut obronny na Refleks – udany oznacza, iż się nie przykleiło. Istota, która przylepi się za sprawą takiego późniejszego dotknięcia mazi, nie pada ofiarą tak skutecznego uwiecznia jak pierwszy cel zaklęcia – ST testów Siły i Wyzwalania się są w tym przypadku mniejsze o 5.

Komponent materialny: Kuleczka pajęczonego jedwabiu.

KSZTAŁTOWANIE KAMIENIA, POTEŹNIEJSZE

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 7, druid 5, kapłan 5

Cele: Dotknięty kamień lub kamienne przedmioty maksymalnie o objętości $0,27 \text{ m}^3 + 0,027 \text{ m}^3/\text{poziom}$

Czar działa jak *kształtowanie kamienia*, ale wpływa na znacznie większy obszar.

LUSTRZANE PRZEBRANIE

Iluzja (zwid)

Poziom: bard 2, biegły przewodnik po Podmroku 2, czarodziej/zaklinacz 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom

Czar *lustrzane przebranie* sprawia, że każde rozumne stworzenie postrzega cię jako przedstawiciela własnej płci i gatunku, jeżeli tylko różnicę się maksymalnie o jedną kategorię rozmiaru. Obserwator normalnie dostrzega twoje ubranie i ekwipunek, zaklęcie modyfikuje tylko percepcję rasy i płci. *Lustrzane przebranie* nie daje ci wiedzy o zdolnościach czy nawykach fikcyjnej formy. Nie zmienia także dotykowych, dźwiękowych czy węchowych własności twojego ciała ani ekwipunku.

Stworzenie mające do czynienia ze zwidem ma prawo do rzutu obronnego na Wole, aby rozpoznać iluzję. Na przykład, do takiego rzutu ma prawo istota, która cię dotknie i dostrzeże niezgodność wrażenia dotykowego ze wzrokowym. Stworzenie obdarzone węchem automatycznie zyskuje rzut obronny na Wole, jeśli jesteś w zasięgu działania owej zdolności. Do tego efektu stosuje się również odporność na czary.

LUSTRZANE PRZEBRANIE, ZBIOROWE

Iluzja (zwid)

Poziom: bard 5, biegły przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski ($7,5 \text{ m} + 1,5 \text{ m}/2 \text{ poziomy}$)

Cele: Jedna osoba/2 poziomy, z których żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 m

Czas działania: 12 godzin (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar działa jak *lustrzane przebranie*, ale zmienia, również wygląd innych stworzeń. Objęte działaniem czaru istoty odzyskują normalny wygląd, gdy zostaną zabite.

Podmiot opierający się działaniu zaklęcia może zanegować jego efekt względem swojej osoby po udanym rzucie obronnym na Wole albo dzięki odporności na czary.

METAMORFOZA KAMIENIA

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 6, druid 4, kapłan 4

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty kamienny przedmiot maksymalnie o objętości $0,27 \text{ m}^3 + 0,027 \text{ m}^3/\text{poziom}$

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Możesz zmienić istniejący kawałek skały w inny rodzaj kamienia. Na przykład, mógłbyś zamienić kruchowiec w granit, znacznie zwiększając jego twardość (więcej informacji o rodzajach skał znajdziesz w rozdziale 7). Szlachetne i półszlachetne klejnoty nie podlegają działaniu tego czaru. Nie zmienia

on też pieniężnej wartości zmodyfikowanego kamiennego przedmiotu.

Materialny komponent w tajemniczej: Ziarnko talku i odłamek obsydianu.

METAMORFOZA KAMIENIA, POTEŹNIEJSZA

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 8, druid 6, kapłan 6

Cel: Dotknięty kamień lub kamienne przedmioty maksymalnie o objętości $0,27 \text{ m}^3 + 0,027 \text{ m}^3/\text{poziom}$

Czar działa jak *metamorfoza kamienia*, z podobnymi wcześniej różnicami.

MINERALIZACJA WOJOWNIKA

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 6

Komponenty: W, S, M, PD

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden humanoid

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Naszasz dobrowolnie poddającego się procesowi humanoida mineralami i duchem żywiołu ziemi. Podmiot nie może mieć więcej Kostek Wytrzymałości niż ty i podczas rzucania zaklęcia musi pozostawać zamknięty w kamiennym sarkofagu (a zatem nie możesz tego czaru rzucić na siebie).

Po ukończeniu zaklęcia ciało podmiotu przenikają minerały i zyskuje on szablony mineralnego wojownika (patrz rozdział 6). Minerały nadają cię wygląd spektakularnego, ale nie ograniczają swobody ruchu.

Nowo stworzony mineralny wojownik od czuwa przymus służenia tobie przez rok i jeden dzień drogą. Nieważne, jak wiele razy użyjesz tego czaru czy innych zaklęć zapewniających kontrolę nad stworzeniami o podtypie ziemia – możesz kontrolować tylko 2 Kostki Wytrzymałości mineralnych wojowników na poziom czarującego. Jeśli spróbujesz ominąć to ograniczenie, normalnie przejmujesz kontrolę nad nowymi stworzeniami, ale część starszych będzie wolna od przymusu służby. Liczba tych ostatnich musi być taka, aby kontrolowani mineralni wojownicy przynajmniej wyrównali podany limit lub go nie przekraczali (sam decydujesz, które ze stworzeń przestajesz kontrolować).

Komponent materialny: Klejnoty i inne drogie minerały warte co najmniej 500 sz na KW tworzonego mineralnego wojownika.

Koszt w PD: 250 PD na KW tworzonego mineralnego wojownika.

NA SZALACH RÓWNOWAGI

Nekromancja

Poziom: równowaga 9

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 9 m

Obszar: Stworzenia w fali o promieniu 9 metrów i środkiem w tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola neguje

Oporność na czary: Tak

Zaklecie rani lub leczy stworzenia na obszarze swego działania, zależnie od ich charakteru i stanu życia bądź nieśmiertelności – zgodnie z informacjami w pobliskiej tabelce. Efekt najwięcej szkód wyrządza stworzeniom o skrajnych charakterach, wrogich równowadze świata natury.

Typ stworzenia **Efekt czaru**

Żywe stworzenia

PD, CD, PZ, CZ *Zadawanie krytycznych ran*

ND, PN, CN, NZ *Zadawanie lekkich ran*

N *Leczenie krytycznych ran*

Nieumarłe istoty *Uzdrowienie*

ODWODNIENIE

Nekromancja

Poziom: wodna śmierć 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałność neguje

Oporność na czary: Tak

Rzucasz na ofiarę potworną, wysuszając klawę, która obniża Budowę o 1k6 punktów i o 1 dodatkowy punkt na każde 3 poziomy czaruje, maksymalnie 1k6+5 na 15. poziomie. Śluz, rośliny i stworzenia o podtypie wodnym są szczególnie wrażliwe na to zaklecie – tracą 1k8 punktów Budowy plus dodatkowo 1 na 3 poziomy czaruje (maksimum bez zmian).

PAJĘCZA SKÓRA

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3, druid 3

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Niniejszy czar utwardza skórę podmiotu, czyniąc z niej mocną skorupę. Zapewnia on posiadek w usprawnienia +1 do posiadanej premii z naturalnego pancerza, premię rasową +1 do rzutów obronnych przeciw truciznom i premię rasową +1 do testów Ukrywania się. Wszystkie premie rosną o 1 na każde trzy poziomy czaruje powyżej 3., maksymalnie do +5 na 12. poziomie czaruje.

Premia z usprawnienia zyskana z *pajęczej skóry* kumuluje się z premią z naturalnego pancerza, ale nie z innymi premiami z usprawnienia do naturalnego pancerza. Stworzenie nieposiadające naturalnego pancerza ma efektywną premię z naturalnego pancerza +0, tak jak postać nosząca jedynie zwykłe ubranie posiada premię z pancerza +0.

Komponent materialny: Kawalek pajaka.

PAN PODZIEMI

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 9, druid 9

Komponenty: W, PD

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda/poziom

Zanurzasz się w magii ziemi i zyskujesz nad nią władzę – jednak tylko dopóki stoisz na powierzchni lub znajdujesz się pod ziemią. Napełniony niepojętą mocą *pana podziemi* możesz raz na rundę wybrać zaklecie z przedstawionej dalej listy i użyć go jak zdolności czaropodobnej. Takie wykorzystanie zaklecia wymaga poświęcenia akcji standardowej, nawet jeśli zaklecie normalnie wymaga dłuższego czasu rzucania (np. *poruszenie ziemi*).

Oto czary zyskane w ten sposób: *ciasto w kamień, kamień w ciasto, kamienna kula, kształtowanie kamienia, odwrócenie gravitacji, pogawędka z kamieniem, poruszenie ziemi, posąg, przemiana błota w skałę, przemiana skały w błoto, rycie, ściana kamieni, stopienie z kamieniem, trzęsienie ziemi, wykop, zmniejszenie ziemi i kamienia*.

Koszt w PD: 1000 PD.

* Nowe zaklecia opisane w niniejszym rozdziale.

PRZEKIEROWANIE PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 6

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Niniejszy czar tymczasowo zmienia miejsce, do którego prowadzi portal. Postać rzucająca opisywane zaklecie może wskazać dowolny portal, przez który kiedyś podróżowała – będzie to nowy, tymczasowy punkt docelowy. Czar nie zmienia żadnych specjalnych właściwości portalu (np. jednokierunkowości czy tylko dla istot).

PRZEMIANA KAMIENI

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 7, druid 7

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte przygotowane kamienie

Czas działania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Gdy kładziesz na ziemi specjalnie przygotowane kamienie i wypowiadasz rozkaz kończący rzucanie zaklecia, gazy przemieniają się w stworzenia, które wyglądają i walczą jak lity (patrz rozdział 6). Tak przebudzone skały nie są jednak prawdziwymi litami – nie mogą rozmawiać z normalnymi przedstawicielami wspomnianego gatunku ani używać psionicznych mocy owych istot.

Takie lity z ożywionego kamienia bronią twojej osoby i wypełniają wszelkie rozkazy, które wypowiesz. Gdy punkty wytrzymałości istoty spadną do co najmniej 0, rozsypuje się ona w pył, a przygotowany kamień wykorzystany do jej stworzenia ulega zniszczeniu. Niezniszczone lity zmieniają się na powrót w przygotowany glaz po upływie czasu działania zaklecia. Rzeźbione kamienie można wykorzystać jako koncentratory przy okazji kolejnego rzucenia twojego czaru. Lity po stworzeniu zawsze są w pełni sił, nawet jeśli odniosły obrażenia w trakcie poprzedniej aktywacji.

Możesz przygotować jeden kamień na cztery poziomy czaruje (maksymalnie pięć na 20. poziomie). Kamień pozostaje przygotowany dowolnie długo. Zaklecie nie będzie rzucone, dopóki nie ukończysz go zamianą glazu w litą.

Koncentrator: Odpowiednia liczba kamieni, które trzeba specjalnie przygotować. Materiały do polerowania i gładzenia każdego glazu kosztują 200 sz. Po przygotowaniu kamieni należy odprawić rytuał oczyszczenia, co zajmuje dzień na każdy z nich. W czasie obrzędu nie możesz udzielać się w przygodach ani prowadzić żadnej wytężonej aktywności.

PRYKLEJENIE

Przemiany

Poziom: bard 0, biegly przewodnik po Podmroku 1, czarodziej/zaklinacz 0

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Niemagiczny, nietrzymany przedmiot o wadze do 2,5 kg

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Przyklejenie przytwierdza jeden przedmiot o wadze do 2,5 kilograma do innego, cięższego obiektu. Owe rzeczy da się rozdzielić używając nawet niewielkiej siły – może to uczynić, na przykład, wiatr o sile przynajmniej 15 km/godz., *dlot mag* lub *niewidoczny służący* albo też akcja ruchu poświęcona przez dowolne cielesne stworzenie (co provokuje okazyjny atak).

Komponent materialny: Kawałek wyschniętego kleju.

RYCIE

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 2, czarodziej/zaklinacz 3, druid 2, kapłan 3, tropiciel 2, zwiadowca Harfiry 2

Komponenty: W, S, K/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięcie stworzenie

Czas działania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Na dłoniach podmiotu wyrastają twarde jak kamień pazury. Można nimi podobnie do borsuka ryć poprzez ziemię, piach, glinę i żwir (ale nie w litej skale), robiąc wykop z szybkością 3 metrów.

Podmiot może używać pazurów jako broni zadającej 1k6 obrażeń. Jeśli normalnie w ataku bez broni zadaje rany przekraczające 1k6, to ich wartość się nie zmienia. Podmiot pod działaniem tego czaru uważa się za uzbrojony.

Koncentrator wtajemniczeń: Pazur ryjącego stworzenia.

Czar ten zastępuje poprzednią wersję z *Ras Faerun*.

RYCIE, ZBIOROWE

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 6, druid 6, tropiciel 4, zwiadowca Harfiry 4

Cel: Jedno stworzenie/poziom, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czar działa tak samo jak *rycie*, ale wpływa na kilka stworzeń.

SANKTUARIUM, ZBIOROWE

Odrzucanie

Poziom: Równowaga 5

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedno dotknięte stworzenie/2 poziomy

Czar działa jak *sanktuarium*, ale wpływa na kilka stworzeń.

SKURCZ TUNELU

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Fragment tunelu o średnicy do 6 metrów i długości do 15 metrów

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks częściowo neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Nie

Sprawiasz, że fragment tunelu zaciska się niczym w skurczach trawiennych, miazdząc zawartość i przesuwając ją we wskazanym przez ciebie kierunku. Każde stworzenie i przedmiot w kurczącym się obszarze korytarza podlega miazdzeniu za 1k6 obrażeń na poziom (maksymalnie 17k6). Ponadto ofiara zostaje przesunięta z początkowej pozycji do punktu tuż za fragmentem tunelu objętym zaklęciem. Udany rzut obronny na Refleks zmniejsza obrażenia o połowę i sprawia, że przesunięcie następuje na dystans o 1/2 mniejszy (czyli do punktu korytarza znajdującego się w połowie drogi pomiędzy początkową pozycją istoty a końcem kurczącego się odcinka). Gdy upłynie czas działania czaru, tunel powraca do pierwotnego

kształtu i rozmiaru, nie zmieniając w niczym swojej struktury.

Niniejszy czar wpływa na naturalne i wykopane tunele, a także na korytarze w budynkach postawionych na powierzchni ziemi.

Komponent materialny: Kawałek przeżutego warzywa lub mięsa.

SŁOWO RÓWNOWAGI

Wyołowywanie [dźwięk]

Poziom: druid 7, równowaga 7

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 9 m

Obszar: Stworzenie w fali o promieniu 9 metrów i środka w tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Nie lub Wola neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Każde praworządne dobre, chaotyczne dobre, praworządne złe lub chaotyczne złe stworzenie słysząc *słowo równowagi* i znajdując się w obszarze działania zaklęcia podlega jego wpływowi, ale rezultat zależy od posiadanej przez nie liczby Kosztów Wytrzymalności, zgodnie z podanymi dalej informacjami. Taka ofiara nie ma też prawa do rzutu obronnego. Efekty się kumulują.

KW

Efekt

Równe poziomowi czarującego młodości

Do poziomu czarującego -1 wycieńczenie, młodości

Do poziomu czarującego -5 sparalizowanie, wycieńczenie, młodości

Do poziomu czarującego -10 śmierć

Młodości: Stworzenie przez rundę ma prawo tylko do jednej akcji ruchu, ale może bronić się normalnie.

Wycieńczenie: Na 2k4 rundy wartość Siły maleje o 2k6 punktów.

Sparalizowanie: Stworzenie jest przez 1k10 minut sparalizowane i bezradne (nie może w ogóle poruszać się ani mówić).

Śmierć: Żywe stworzenie umiera, a nieumarły ulega zniszczeniu.

Jeśli rzucasz to zaklęcie na planie ojczystym, każdy praworządny dobry, praworządny zły, chaotyczny dobry i chaotyczny zły przybyśz na obszarze jego działania zostaje natychmiast wygnany na swój rodzinny wymiar, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wole (z karą -4). Tak wygnana istota nie może powrócić przez co najmniej 24 godziny. Efekt wygnania ma miejsce niezależnie

nie od tego czy stworzenia słyszą, czy nie słyszą *slowo równowagi* – niemniej w pierwszym wypadku podlegają również opisanym wcześniej efektom.

Stworzenia mające więcej KW niż wynosi twój poziom czarującego są niewrażliwe na *slowo równowagi*.

SPÓJRZENIE PRZEZ PORTAL

Poznanie (szpiegowanie)

Poziom: bard 4, czarodziej/zaklinacz 4, portale (alternatywna) 3

Komponenty: W, S, K/KO

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Niniejsze zaklęcie na czas swego działania czyni portal przezroczystym po twojej stronie. Nie jest to otwarcie portalu, więc nie da się wyrwać żadnego efektu po drugiej stronie. Zyskujesz wyłącznie wgląd w to, co jest po drugiej stronie. *Spełnienie przez portal* nie ujawnia specjalnych właściwości portalu (jak jednokierunkowość czy cecha tylko dla stworzeń), a jedynie pozwala stworzeniom stojącym po twojej stronie obejrzeć miejsce docelowe.

Koncentrator utajemniczeń: Szklane okno.

SPUSTOSZENIE ZIEMI

Odrzucanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 12 metrów

Obszar: 12-metrowy rozprysk o środku w tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrzymałość zmniejsza o połowę

Oporność na czary: Tak

Promieniuje od ciebie rozprysk mocy, sejsmicznie niszcząc wszystkie stworzenia ziemi w pobliżu. Każda istota o podtypie ziemia będąca na obszarze działania zaklęcia otrzymuje 1k8 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k8). Stworzeniom nienależącym do podtypu ziemia nie się nie dzieje.

Komponent materialny: Mały kamyk.

STABILIZACJA PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 1

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Tymczasowo stabilizujesz źle działający portal, zwiększając bezpieczeństwo użytkownika. Przy każdej aktywacji portalu podczas działania zaklęcia (lub natychmiast, jeśli jest ciągle aktywny) dodajesz +30% do wymaganego rzutu w tabeli 2-2 „Portal niesprawne” w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

ŚCIANA POTĘŻNIEJSZEGO ROZPROSZENIA MAGII

Odrzucanie

Poziom: bard 5, czarodziej/zaklinacz 8, druid 8, kapłan 8

Czar działa jak *ściana rozproszania magii*, ale wywołuje efekt *potężniejszego rozproszania magii*.

ŚCIANA ROZPROSZENIA MAGII

Odrzucanie

Poziom: bard 4, czarodziej/zaklinacz 5, druid 5, kapłan 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Efekt: Plastikarna *rozproszania magii* obejmująca obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 3 m/poziom

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Czar powoduje do istnienia przezroczystą, przenikalną barierę. Wszyscy przechodzący przez nią stają się ofiarami kierunkowego *rozproszania magii*. Potraktowane w ten sposób przyzwane stworzenie ulega *rozproszeniu*.

Ściany rozproszania magii nie można zobać ani wyczuć zwykłymi środkami, a nawet dzięki *zobaczeniu niewidzialnego*. *Wykrycie magii* ujawnia obecność efektu, a *widzenie prawdy* odkrywa zarówno jego obecność, jak i przeznaczenie.

ŚLEPOWIDZENIE

Przemiany

Poziom: cza/zak 2, druid 2, kapłan 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięcie stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)
Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar obdarza podmiot zdolnością ślepowidzenia o zasięgu 9 metrów (jej szczegółowy opis znajduje się w *Przewodniku Mistrza Podziemi i w Księdze potworów*.)

Niniejszy czar zastępuje poprzednią wersję z *Magii Faerunu*.

UTOPIENIE

Przywoływanie (tworzenie) [woda]

Poziom: druid 6, wodna śmierć 6

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrzymałość neguje

Oporność na czary: Tak

Tworzysz wodę w płucach podmiotu, który zaczyna się topić. Jego punkty wytrzymałości natychmiast spadają do 0 i traci on przytomność. W kolejnej rundzie traci kolejny punkt wytrzymałości (ma zatem pw -1) i jest umierający. W kolejnej rundzie umiera (szczegóły wyjaśniono w regułach tonięcia w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Wykaszanie i inne próby fizycznego wydalenia wody z płuc nie dają. Jednak inne stworzenie może ustabilizować stan ofiary przed śmiercią udanym testem Leczenia o ST 15.

Nieumarli, konstrukty, stworzenia niepotrzebujące oddychać i istoty oddychające wodą nie odnoszą szkód w wyniku działania tego czaru.

UTOPIENIE, ZBIOROWE

Przywoływanie (tworzenie) [woda]

Poziom: druid 9, wodna śmierć 9

Cele: Jedno lub kilka stworzeń, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czar działa jak *utopienie*, ale wpływa na kilka stworzeń.

WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH, ZBIOROWE

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 6, tropiciel 4, zwiadowca Harfiry 4

Cele: Jedno stworzenie/poziom, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czar działa jak *widzenie w ciemnościach*, ale wpływa na kilka stworzeń.

WIDZENIE W GŁĘBSZYCH CIEMNOŚCIACH

Przemiany

Poziom: biegły przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 3, tropiciel 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot zyskuje zdolność widzenia na 18 metrów w kompletnej ciemności, nawet magicznej (np. stworzonej czarem *czarne światło* lub *głębsza ciemność*). *Widzenie w głębszych ciemnościach* daje obraz czarno-biały, ale poza tym działa jak normalny wzrok.

Komponent materialny: Szczypta suszonej marchwi lub agat.

WYCZUWANIE DRGAŃ

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3, tropiciel 3, zwiadowca Harfiryzy 3

Komponenty: W, S, K/ KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Automatycznie dokładnie lokalizujesz położenie każdego przedmiotu i stworzenia w promieniu 9 metrów, które pozostaje w fizycznym kontakcie z ziemią.

Koncentrator wtajemniczeń: Kawałek skóry stworzenia obdarzonego wyczuwaniem drgań.

WYKOP

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 8

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Jeden otwór 1,5 m na 2,4 m, głębokość 0,3 m/poziom

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Analogicznie do czaru *przejęcie w ścianie*, to zaklęcie tworzy otwory w drewnianych, gipsowych lub kamiennych ścianach, ale nie w metalu czy innych twardszych minerałach. Jeśli grubość muru przekracza 0,3 metra na poziom czarującego, wówczas pojedyncze rzucenie *wykopu* tworzy jedynie niszę lub krótki tunel o podanych wymiarach. Niemniej rzucając kilka niniejszych zaklęć jedno po drugim da się wydrążyć odpowiednio długi korytarz, przebijający nawet bardzo grube ściany. W odróżnieniu od *przejęcia w ścianie*, *wykop* ma efekt natychmiastowy. A zatem jego działanie nie dobiega końca i nie można go rozproszyć – wszelkie budowane nim przejścia pozostają na stałe.

Komponent materialny: Szczypta wykopanej ziemi.

WZBURZONE WODY

Przywoływanie (przyzywanie) [woda]

Poziom: druid 5, wodna śmierć 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Fala o promieniu 4,5 m

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak (patrz opis)

Oporność na czary: Nie

Z wybranego przez ciebie miejsca bucha potężna fala zimnej wody, gwałtownie zalewając cały obszar, na jakim działa zaklęcie. Fala wykonuje próbę szarży byka względem wszystkich istot znajdujących się na obszarze, nie prowokując okazyjnego ataku. Na potrzeby spornego testu Siły należy ją traktować jak byt kolosalnych rozmiarów o Siłę 34 (całkowita premia +30), szarżując i przesuwaając się wraz ze stworzeniami, które ogarnęła. Jeśli fala wygra sporny test, Siły, ofiara zostaje przetrąnięta o 1,5 metra (plus dodatkowe 1,5 metra za każde 5 punktów, o jakie przegrała wynik spornego testu Siły) w tył, licząc od punktu początkowego zaklęcia. Stworzenie przepchnięte przez *wzburzone wody* o co najmniej 1,5 metra musi wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza przewrócenie na ziemię (i zmianę stanu na leżący).

Ponadto fala moczy wszystko na obszarze swego działania i gasi każdy normalny ogień o rozmiarzy maksymalnie ogniska.

ZABLOKOWANIE PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Niniejszy czar tymczasowo zamyka portal - na czas działania rzeczonego zaklęcia przestaje on funkcjonować. Czar *kołatka, dzwonek otwarcia* i podobne efekty nie mogą zakończyć ani stłumić zablokowania portalu. Jedyni udane rozproszenie magii jest w stanie je zanegować.

ZAKAŻNA MGŁA

Przywoływanie (tworzenie)

Poziom: wodna śmierć 7

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3/poziom)

Efekt: Chmura w fali o promieniu 9 metrów i wysokości 6 metrów

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Oporność na czary: Tak

Niniejszy czar powołuje do istnienia wilgotne opary pełnej zarazków mgły, podobnej do *chmury mgły*. W każdej rundzie przebywania w chmurze stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza zarażenie się chorobą będącą odpowiednikiem ciarek (patrz „Choroby” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Dolegliwość natychmiast działa – nie ma czegoś takiego jak okres wylegania. Zręczność zarażonego ulega natychmiastowemu obniżeniu o 1k8 punktów. Ponadto ofiara każdego dnia działania choroby musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 13 – nieudany oznacza obniżenie Zręczności o kolejne 1k8 punktów.

Zakażna chmura, podobnie do *zabójczej chmury*, oddala się od ciebie z szybkością 3 metrów na rundę, sunąc po powierzchni ziemi czy wody (w każdej rundzie ustal, na jaki obszar rozlał się opar, przyjmując, iż nowy punkt początkowy znajduje się o kolejne 3 metry dalej od punktu początkowego, w którym rzuciłeś zaklęcie). Ponieważ opary są cięższe od powietrza, opadają możliwie najniżej, wypełniając niekiedy i dziury, wnikając nawet w drobne pęknięcia. **Zakażna mgła** nie przenika przez ciecie, a zatem czaru nie można rzucić pod powierzchnią wody.

ZAMKNIĘCIE WĘZŁA

Odrzucanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 2

Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jeden węzeł ziemi
Czas działania: Permanentny
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Rzucenie niniejszego zaklęcia na węzeł ziemi magicznie „zamyka” go przed osobami, które chciałyby skorzystać z jego mocy. Możesz zamknąć węzeł, którego klasa jest równa lub niższa niż połowa twojego poziomu czarującego. Dla wszystkich istot władających magią, prócz ciebie samego, *zamknięcie węzła* zwiększa o +15 ST testów Czarostwa wykonywanych w celu posłużenia się standardowymi mocami węzła. Udane *rozproszenie magii* przełamuje *zamknięcie węzła*.

Specjalne: Aby rzucić ten czar, musisz posiadać atut Magia węzłów.

ZLOKALIZOWANIE WĘZŁA

Poznanie [ziemia]
Poziom: czarodziej/zaklinacz 2, druid 2, kapłan 3
Komponenty: W, S, K/KO
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: 1,5 km/poziom (patrz opis)
Obszar: Koło o środku w tobie i promieniu 1,5 km/poziom (patrz opis)
Czas działania: 1 minuta/poziom
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Wyczujesz kierunek prowadzący do węzłów ziemi będących w zasięgu czaru. Możesz szukać albo najbliższego węzła, albo konkretnego, który kiedyś już odwiedziłeś (w tym drugim przypadku zasięg wynosi 3 km/poziom, a obszar działania to koło o środku w tobie i promieniu 3 km/poziom).

Zaklęcie blokuje choćby cienka warstwa ołowiu. Nie ujawni również węzłów chronionych czarem *zamknięcia węzła*.

Koncentrator objawień/ujawnienie: Kamień znaleziony w węźle ziemi.

ZMODYFIKOWANIE PORTALU

Przemiany
Poziom: Portale (alternatywna) 8
Komponenty: W, S, KO, PD
Czas rzucania: 10 minut
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jeden portal
Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Rzeczony czar permanentnie usuwa lub dodaje jeden bądź kilka kluczy do portalu (patrz „Portale” w rozdziale 2 *Opis świata ZA POMIANTCH KRAIN*). Przed wspomnianą operacją musisz *portal* zbadać i poznać jego właściwości za pomocą *analizy portalu* (lub inną podobną metodą).

Usuwanie klucza: Usunięcie klucza zmienia *portal* z aktywowanego tym specjalnym kluczem w taki, który może aktywować każde stworzenie lub którego nie da się aktywować wcale (zależnie od woli rzucającego opisywane zaklęcie). Jeżeli klucz kontrolował zachowanie portalu, bohater rzucający zaklęcie może wybrać, które z zachowań anulować. Na przykład, w zmiennym portalu, który – aktywowany przez drowa przenosi w jedno miejsce, a aktywowany przez inną istotę w miejsce zupełnie odmienne – można usunąć jedno z miejsc docelowych. Wtedy powstanie *portal* wysyłający drowy w jedno miejsce albo wysyłający wszelkie inne stworzenia (nie-drowy) w jedno miejsce.

Dodawanie klucza: Możesz dodać klucz do istniejącego portalu, aby uniemożliwić jego aktywację istotom nieposiadającym klucza. Jeśli za klucz uznajesz konkretny przedmiot lub rodzaj przedmiotów, musisz mieć taki obiekt w dłoni podczas rzucania aktywowanego zaklęcia. Możesz też dodać klucz modyfikujący zachowanie zmiennego portalu. Na przykład, jeśli zmienny portal dawniej działał inaczej dla drowów, a inaczej dla pozostałych istot – mógłbyś dodać klucz prawie nieosiągalny dla „pozostałych istot”, żeby *portal* praktycznie zaczął działać tylko dla drowów.

Koszt w PD: 250 PD.

ZNAMIE WYRZUTKA

Nekromancja
Poziom: druid 2, kapłan 2, rycerz ciemności 1, wodna śmierć 2
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jedno stworzenie
Czas działania: Permanentnie
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Czar tworzy nieusuwalny znak na twarzy podmiotu (jeśli ten nie ma twarzy, to na innej górnej części ciała). Znamię jest dostrzegalne dla normalnego wzroku, widzenia w słabym

świecie i widzenia w ciemnościach. Noszący taki znak podlega karze z okoliczności –5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze –2 do Klasy Pancerna.

Znaku nie da się rozproszyć, ale można go usunąć cudem, ograniczonym życzeniem, przełamaniem klątwy, złamaniem zaklęcia albo życzeniem.

ZRODZENIE WĘZŁA

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]
Poziom: czarodziej/zaklinacz 9
Komponenty: W, S, PD
Czas rzucania: 1 dekadzień (8 godzin dziennie)
Zasięg: Dotykowy
Effekt: Jeden węzeł ziemi klasy 1 o średnicy 6 metrów
Czas działania: Natychmiastowy
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Możesz rzucić ten czar tylko na lub pod powierzchnią ziemi. Energia zaklęcia zmienia przepływ miejscowych linii stref geomantycznych i prądów ziemnych, przyspieszając powstanie węzła ziemi klasy 1. Nowy węzeł ma średnicę 6 metrów i środek w dotkniętym miejscu. Granice nowego węzła ziemi mogą obejmować pustą przestrzeń, kawał litej skały lub obszar o niejednorodnej strukturze. Jeśli rzucasz *zrodzenie węzła* na powierzchni ziemi, przynajmniej część węzła musi stykać się z naturalnym gruntem. Masz pewien wybór przy określaniu pierwotnego kształtu zewnętrznej granicy węzła – nie musi to być doskonała kula, jednak żaden fragment jej obszaru nie może być mniejszy niż 0,08 metra sześciennego.

Nowo stworzony węzeł ziemi przez rok ma klasę 1. Następnie średnica rośnie w tempie 6 metrów rocznie na poziom czarującego, jaki posiadałeś w chwili rzucania zaklęcia. Gdy średnica węzła osiągnie minimum rozmiarów dla kolejnej klasy węzła (patrz tabela 4-1), ta rośnie o +1. Na przykład, węzeł klasy 1 staje się węzłem klasy 2, gdy jego średnica wzrośnie do 12 metrów, a klasy 3 przy średnicy 36 metrów.

Tworzone tym czarem węzły ziemi automatycznie znajdują się pod wpływem *zamknięcia węzła* (sytuację należy traktować tak, jakbyś rzucił to zaklęcie). Poza tym posiadają wszelkie cechy naturalnych węzłów ziemi i tak samo są podatne na zniszczenie.

Koszt w PD: 5000 PD.

Specjalne: Aby rzucić ten czar, musisz posiadać atut Magia węzłów.

Ekwipunek i PRZEDMIOTY MAGICZNE

Ekwipunek poszukiwaczy przygód

Do ekwipunku poszukiwaczy przygód i wyposażenia unikatowego dla Podmroku należą broń, zbroje, przedmioty wykonane ze specjalnych materiałów oraz trucizny. Tu powszechnie występują egzotyczne i nietypowe rzeczy, jak szczypcowy drag kuo-toa, usypiająca trucizna drowów czy składane ostrze chytraków.

Broń

W warsztatach podmrocznych miast płatnerze i zbrojistrzowie wytwarzają w większości te same odmiany broni i pancerzy co na powierzchni ziemi. Inny zwyczajny ekwipunek i usługi również są dostępne, zwykle w podobnej cenie.

Podmrok jest, delikatnie mówiąc, wymagającym środowiskiem. Dlatego mieszkające tam rasy, aby przetrwać, muszą wykazać się inwencją i sprytem. Podróżnicy również stają naprzeciw przeszkód i wrogów niepodobnych do czegokolwiek znanego ze świata na powierzchni. Chcąc pokonać wszelkie trudności, roztumni poszukiwacze przygód i mieszkańcy Podmroku stworzyli wiele nowych przedmiotów – od niemagicznych broni i pancerzy w niezwykłym stylu poczynawszy, aż po magiczne urządzenia o ogromnej mocy.

TABELA 5-I: BRON

Broń żołnierska	Cena	Obr (Mł)	Obr (Ś)	Obr (Du)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
<i>Lekka broń do walki wręcz</i>								
Zbroja z brzytwami	Specjalna	1k4	1k6	1k8	×2	—	specjalna	cięte
Tarcza z brzytwami, lekka	Specjalna	1k3	1k4	1k6	×2	—	specjalna	cięte
<i>Jednoręczna broń do walki wręcz</i>								
Tarcza z brzytwami, ciężka	Specjalna	1k4	1k6	1k8	×2	—	specjalna	cięte
<i>Broń dystansowa</i>								
Strzałkowiec	40 sz	1k3	1k4	1k6	19-20/×2	12 m	0,5 kg	klute
Strzałki (10)	5 sz	—	—	—	—	—	2,5 kg	—
<i>Broń egzotyczna</i>								
<i>Lekka broń do walki wręcz</i>								
Nekode	5 sz	1k3	1k4	1k6	×2	—	1 kg	klute
Stalopletwy	10 sz	1k3	1k4	1k6	×2	—	1 kg	cięte
<i>Jednoręczna broń do walki wręcz</i>								
Składane ostrze	15 sz	1k3	1k4	1k6	19-20/×3	—	1 kg	klute lub cięte
<i>Dwuręczna broń do walki wręcz</i>								
Szczypcowy drag	20 sz	1k8	1k10	2k6	×2	—	7,5 kg	miażdżone

Broń zestawioną w tabeli 5-1 opisano dalej w porządku alfabetycznym, wraz z różnymi specjalnymi opisaniami do wyboru dla użytkownika.

Nekode: Ta broń egzotyczna to pasek lub rękawica nabijana na dłoni kolcami. Przydaje się jako oręż i narzędzie wspinaczkowe. Tego wyposażenia używa wielu mieszkańców Podmroku. Posługującego się nekodem nie da się rozbroić za pomocą akcji rozbrajania. Z kolei atak za jego pomocą uznaje się za atak bronią. Nekode to specjalna broń mnichów, więc używający go mnich ma do wyboru specjalne opcje (patrz opis klasy mnicha w rozdziale 3 „Klasy” *Podręcznika gracza*).

Używanie dwóch nekodem podczas wspinaczki zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Wspinaczki. Premia kumuluje się z premią +2 wynikającą z używania zestawu do wspinaczki.

Składane ostrze: Ta broń egzotyczna ma ząbkowane ostrze z zawiasem w środku i ręczką. Złożona zadaje obrażenia klute, rozłożona staje się orężem tnącym. Złożenie czy rozłożenie ostrza to akcja ruchu.

Stalopłetwy: Broń egzotyczna wytwarzana przez kuo-toa. Używają jej przede wszystkim poganinowie. Wygląda niczym ciężka, gumowa rękawica z ostrymi, stalowymi pazurami na czubkach kciuków i dwóch środkowych palców. Posługującego się stalopłetwami nie da się rozbroić za pomocą akcji rozbrajania. Jest to specjalna broń mnichów, więc używający jej mnich ma do wyboru specjalne opcje (patrz opis klasy mnicha w rozdziale 3 „Klasy” *Podręcznika gracza*).

Strzałkowiec: Sprężynowo ładowana broń szyje strzałkami z wielką precyzją i siłą. Podziemne gnomy uwielbiają ten oręż, jest to bowiem broń miotająca, nie rzucana, zatem Siła użytkownika nie wpływa na obrażenia.

Strzałkowiec mieści naraz do trzech strzałek i można z niego strzelić kilkoma w akcji całkowitego ataku. Przeladowanie tej broni to akcja ruchu prowokująca ataki okazyjne.

Szczypcowy drag: Kuo-toa wojownicy i biczowie często używają tej dwuręcznej broni egzotycznej. Jest to oręż zasięgowy (3 metry), a nie można go wykorzystać względem wrogów znajdujących się na sąsiednich polach. Jeśli trafisz szczypcowym dragiem przeciwnika o kategorii rozmiaru różnej od twojej maksymalnie o jedną kategorię, możesz spróbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (na przykład, mała postać może szczypcowym dragiem wciągnąć w zwarcie małego lub średniego adwersarza). Jeżeli używasz trzymania, drag łapie przeciwnika i zadaje mu normalne obrażenia w każdej rundzie, w której trwa trzymanie.

Zbroja z brzytwami: Patrz dalej, brzytwy na zbroję.

pancerze

Dalej, w porządku alfabetycznym, opisano różne typy pancerzy i dodatków do nich z tabeli 5-2.

Brzytwy na zbroję: Brzytwy umieszczane na zbroi to ostre, zębate ostrza, które można przyłączyć do pancerza podobnie do szpikulców. Gdy nosisz takie wyposażenie ochronne, możesz po udanym tęście zwarcia zadać dodatkowe obrażenia cięte (patrz tabela 5-1 „Broń”). Brzytwy należy traktować jak broń żołnierską. Jeśli nie masz w nich biegłości, podlegasz karze –4 do testów zwarcia, gdy chcesz ich użyć. Możesz też brzytwami wykonać normalny atak wręcz (podstawowy lub drugorzędny) – wtedy traktuje się je jak broń lekka.

Ciemnomuszkowa: Zbroja wykonywana z ciemnych skór węża maczanych w tajemniczych alchemicznych miksturach. Przypomina skórnię, ale jest miększa i lepiej dopasowuje się do ciała. Wielu zaklinaczy i czarodziejów preferuje tę egzotyczną zbroję.

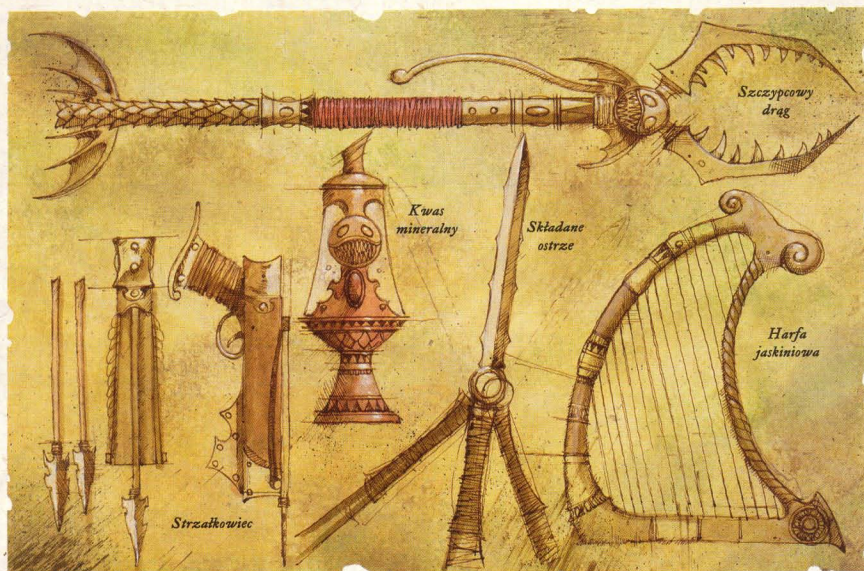


TABELA 5-2: PANCERZE

Pancerz	Cena	Premia	Maks. premia ze Zr	Kara do testów z pancerza	Niepowodzenie czarów wtajemniczeń	— Szybkość —		Waga
						(9 m)	(6 m)	
Lekkie zbroje								
Ciemnotłuskowa	1000 sz	+2	+10	0	5%	9 m	6 m	1,5 kg
Z pajęczego jedwabiu ¹	750 sz	+3	+8	-1	10%	9 m	6 m	2,5 kg
Z pajęczyny chityniaków	75 sz	+3	+6	-1	10%	9 m	6 m	5 kg
Średnie zbroje								
Skórzana z mackami	315 sz	+3	+5	-3	20%	6 m	4,5 m	15 kg
Ciężkie zbroje								
Ciężka płytowa	2000 sz	+9	+0	-8	40%	6 m ²	4,5 m ²	50 kg
Kamienna zbroja	180 sz	+5	+2	-5	30%	6 m ²	4,5 m ²	17,5 kg
Płytowa czuciowa	2500 sz	+8	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	32,5 kg
Dodatki								
Brzuty na pancerz	+50 sz	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Kamuflaż	+300 sz	—	—	—	—	—	—	+1 kg
Obciążniki	+160 sz	—	3	3	+10%	6 m ²	4,5 m ²	+15 kg
Pęcherze pławne	+50 sz	—	—	3	—	—	—	+2,5 kg
Wyciszenia	+300 sz	—	—	—	—	—	—	+1 kg

1 Wymaga odpowiedniego atutu Biełość w pancerzu egzotycznym

2 Biegnąc w ciężkiej zbroi poruszasz się tylko z trzykrotną, nie czterokrotną szybkością.

3 Patrz opis.

Ciężka płytowa: Niniejsze wyposażenie, wykute dla najsilniejszych wojowników, to po prostu znacznie wzmocniony zestaw pełnej zbroi płytowej. Tego rodzaju uzbrojenie obronne zwykle wykują rasy nadszycharcy silne, szczególnie orogowie.

Kamienna zbroja: Pancerz wykonany z zachodzących na siebie kamiennych płytek, które przemyślnie wyrzeźbiono tak, by były zarazem wytrzymałe i cienkie. Warstwa wyprawionej skóry pod kamieniem chroni przed otarciami i łagodzi impet ciosów. Kilka warstw kamiennych płytek zwykle chroni szczególnie ważne punkty na ciele. Znaczna część ciężaru zbroi spoczywa na ramionach. W skład pancerza wchodzi także skórzane rękawice z naszytymi małutkimi kamiennymi płytkami. Kamienna zbroja nie narusza duchowych przysiąg druida.

Kamuflaż: Na zbroi namalowano misternie wzory naśladujące konkretny rodzaj terenu, a specjalna substancja chroni farbę przed uszkodzeniem. Pancerze kamuflujące można pomalować, dopasowując do dowolnego rodzaju terenu (wodne, pustyne, leśne, wzgórzowe, bagienne, górskie, równinne i podziemne). Dana zbroja może „nosić” tylko jeden typ kamuflażu. Ten dodatek zapewnia noszącemu premię z okoliczności +2 do testów Ukrywania się w odpowiednim terenie, ale stosuje się nadal normalna kara do testów z pancerza.

Obciążniki: Zbroja wyposażona w obciążniki jest dużo cięższa i wytrzymała niż zwykły pancerz danego typu. Noszący ją otrzymuje premię z okoliczności +2 do testów Zachowania równowagi oraz premię z okoliczności +2 do testów Siły na oparcie się szarzy byka i próbom

przewrócenia. Obciążniki redukują maksymalną premię ze Zręczności o 1, zwiększają ryzyko niepowodzenia czarów wtajemniczeń o 10% i zwiększają kategorię ciężaru o jeden stopień (z lekkiej na średnią, ze średniej na ciężką).

Pęcherze pławne: Wewnątrz i na zewnątrz zbroi tego typu umieszczono wiele małych, szczelnych pęcherzy z powietrzem. Kara do testów z pancerza rośnie o 1 dla każdego typu pancerza, ale nie podwaja się na potrzeby testów Pływania.

Płytowa czuciowa: Z różnych punktów tej egzotycznej zbroi wystają mnóstwo giętkich wici, które zmniejszają o 10% ryzyko chybnienia spowodowane przez ukrycia podczas ataków wymierzonych we wroga znajdującego się na sąsiadującym polu. A zatem jeśli walczysz z przeciwnikiem będącym pod wpływem zaklęcia *rozmycie*, podlegasz ryzyku chybnienia 10%, nie zaś 20%.

Skórzana z mackami: Ta egzotyczna zbroja przypomina gumiarze opancerzenie skórzane z długimi, wiszącymi maskami doczepionymi u dołu. Czulki zapewniają wyszkolonej osobie premię +2 do testów Siły wykonanych na potrzeby przewrócenia przeciwnika.

Wyciszenia: We wszystkich zgiciach pancerza z takim dodatkiem umieszczono delikatne paski pilśni lub aksamitu, a sprzączki itp. owinięto bawełnianą nicią, by wytłumić brzękanie. Wyciszenia zapewniają posiadaczowi premię z okoliczności +2 do testów Cichego poruszania się.

Z pajęczego jedwabiu: Ta egzotyczna zbroja jest lekka i miękka, ale wytrzymała i sprężysta. Wykonano ją ze specjalnie impregnowa-

TABELA 5-3: ZAKŁADANIE PANCERZA

Typ zbroi	Zakładanie	Pospieszne zakładanie	Zdejmovanie
Z pajęczyny chityniaka, ciemnotłuskowa, z pajęczego jedwabiu, skórzana z mackami	1 minuta ¹	5 rund	1 minuta ¹
Kamienna zbroja	4 minuty ¹	1 minuta	1 minuta ¹
Płytowa czuciowa, ciężka płytowa	8 minut ²	8 minut ²	2k+1 minuta

1 Jeśli masz jakąś pomoc, zmniejsz czas o połowę. Jedna postać nie robiąc nic innego może pomagać jednej lub dwóm sąsiadującym istotom. Dwie osoby nie mogą pomagać sobie nawzajem jednocześnie nakładać pancerzy.

2 Takiej zbroi bohater nie włoży sam. Jeśli nikt mu nie pomaga, może ją tylko nałożyć pospiesznie.

nego jedwabiu z nici aranei lub dridera. Ze względu na mały ciężar jest szczególnie atrakcyjna dla postaci o niskiej Siłę.

Z pajęczyny chityniaków: Chityniaki umieją utwardzić wytwarzaną pajęczynę i nadawać jej formę pancerza. Każdy z tych stworów może bez żadnych kosztów wyposażać się w opisywaną zbroję i utrzymywać ją dowolnie długo. Z kolei przedstawiciele innych ras muszą zapłacić chityniakowi tkaczowi za wykonanie takiego pancerza. Opisywane wyposażenie nie ulega zniszczeniu przez 3 miesiące (chyba że coś wcześniej spowoduje jego destrukcję), a potem traci 1 punkt premii z pancerza na miesiąc, aż rozpadne się całkowicie. Chityniak może całkowicie odrzucić zbroję, poświęcając jeden dzień na odświeżenie substancji nasączających pajęczynę. Proces ten zwykle kosztuje 5 sz, jeśli znajdzie się chętny do współpracy przedstawiciel wspomnianej rasy.

innu ekwipunek

Rasy Podmroku stworzyły niejedną unikatową miksturę i urządzenia pomagające w podróży w Krainach Poniżej.

TABELA 5-4: SPECJALNE PRZEDMIOTY

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Alchemiczny kwas mineralny (flakon)	20 sz	0,5 kg
Czarna woda (flakon)	100 sz	0,5 kg
Harfa jaskiniowa	150 sz	1,5 kg
Czarny olej (fiolka)	25 sz	—
Farba niewidzialności w ciemnościach (słoiczek)	20 sz	0,25 kg
Pasta wrzasku (flakon)	50 sz	0,5 kg
Zestaw grotołaza	80 sz	2,5 kg

Alchemiczny kwas mineralny: Lepka, kleista substancja, która rozpuszcza skałę i inne minerały. Flakonem mineralnego kwasu można rzucić jak bronią spryskującą (patrz „Broni spryskująca” w *Podreczniku gracza*). Atak taki należy traktować jak dotykowy dystansowy z przyrostem zasięgu 3 metry.

Bezpośrednie trafienie w istotę z podtypem ziemia zadaje 1k6 obrażeń. Każde stworzenie z podtypem ziemi będące w promieniu 1,5 metra od punktu rozbicia flakonu otrzymuje 1 obrażenie od rozprysku. W rundzie po bezpośrednim trafieniu cel otrzymuje dodatkowe 1k6 obrażeń.

Kwas mineralny wylany bezpośrednio na nieruchomą skałę czy kamień ignoruje trwałość i zadaje 3k6 uszkodzeń (1k6 na rundę przez 3 rundy).

Alchemiczny kwas mineralny można stworzyć, wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 22.

Czarna woda: Jeden flakon czarnej wody błyskawicznie splugawia ścieśnian wody o krawędzi 3 metry. Każde wodne stworzenie wychodzące za rztu wody musi wykonać rztu obrony na Budowę – nieudany oznacza, iż zaczyna się topić (patrz reguły tonięcia w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). ST testu wynosi 10 w pierwszej rundzie, ale rośnie o +1 w każdej kolejnej. Stworzenie oddychającym powietrzem czarna woda nie szkodzi, chyba że oddychają wodą dzięki zaklęciu czy z innego powodu. Skała czarnej wody utrzymuje się do 24 godzin w wodzie stojącej, ale znika po 1k6 rundach w strumieniu czy wzbierającym przypływie.

Czarną wodę można stworzyć, wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 25.

Czarny olej: Rzadki olej mineralny specjalnie przygotowany z różnymi alchemicznymi czynnikami reaktywnymi. Chroni przed dzia-

łaniem światła słońca broń i pancerze drowiej produkcji (patrz dalej, „Przedmioty magiczne”). Fiolka czarnego oleju wystarcza do ochrony oręża przez 3 dni albo pancerza przez 1 dzień. Nałożenie czarnego oleju na dowolny przedmiot zajmuje 1 minutę.

Czarny olej można stworzyć, wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 20.

Farba niewidzialności w ciemnościach: Specjalna alchemiczna substancja zaprojektowana tak, by zlewać się z cieniem i kolorystyką powierzchni, na którą jest nakładana. Własność ta czyni farbę niewidzialną dla stworzeń polegających na widzeniu w ciemnościach, ale łatwo ją dostrzeże osoba posługująca się normalnym wzrokiem czy widzeniem w słabym świetle. Rasy, które potrzebują światła do nawigacji, używają tej farby do ostrzegania podobnych sobie istot przed niebezpieczeństwem. Jeden słoiczek zawiera dość farby na dwadzieścia dużych symboli ostrzegawczych lub dwie mniejsze wiadomości złożone z maksymalnie 100 słów.

Harfa jaskiniowa: Jest to mistrzowsko wykonany mały instrument zapewniający grającą na nim osobie premię z okoliczności +2 do testów Występów. Brzmienie niesie się przez 1k10 kilometrów niezabłokowanymi korytarzami, a więc dostarcza rozrywki i może służyć jako narzędzie komunikacji na długie dystanse.

Pasta wrzasku: Oleista substancja pozyskiwana z grzyba wrzaskuna. Wystawiona na światło o jasności pochodni (lub silniejsze) wydaje przeźroczliwy kaptur trwający 1 rundę. Hałas jest dobrym sygnałem – głośnym i łatwym do usłyszenia (ST Nasłuchiwanie –10, modyfikowane przez odległość, przeszkody i stosowne warunki), więc mieszkający Podmroku często rozmawiają ją w obszarach, które chcą chronić przed intruzami z powierzchni ziemi noszącymi ze sobą światło. Po jednym wrzasku pasta przestaje działać.

Pastę wrzasku można stworzyć wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 20.

Zestaw grotołaza: Składa się nań lampa na helm, kask ochronny, ochronne ubranie (w tym rękawice i nakolanniki) i ciężkie buty, przydatne do chodzenia po jaskiniach. Zestaw grotołaza zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Sztuki przetrwania, Wspinaczki, Wyzwalania się i Zachowania równowagi wykonywanych podczas wędrówek po trudnym dostępnym miejscach (patrz „Zwiedzanie jaskiń” w rozdziale 7).

Trucizny

Drowy są powszechnie znani jako mistrzowie ponurej sztuki trucielestwa, ale wiele innych ludów Podmroku także posługuje się zabójczymi toksynami, których pełno pod ziemią.

Gaz oszłamniający: Svirfnebliny uzyskują ten gaz z zarodników rzadkich grzybów. Można go przechowywać w szczelnych pojemnikach w płynnej postaci. Po stłuczeniu zbiornika trucizna uwalnia się w 1,5-metrowym wybuchu gazu. Podziemne gnomy wytwarzają specjalne strzałki o szklanych grotach, którymi można rzucić w wybranych wrogów albo o ściany jaskiń, by unieszkodliwić większe grupy adwersarzy.

Mał chorobliwota: Tę pastę robi się ze sproszkowanego chorobliwu (patrz rozdział 7) i innych zjadliwych trucizn. Zwykle nakłada się ją na broń.

Obzewładniający trucizna drowów: Mocne elfy słyną z używania trucizny powodującej utratę przytomności. Pieczołowicie strzegą sekretu tej trucizny, którą trudno znaleźć poza krainami i osadami drowów.

Obłęd męstwa: Mieszanka rzadkich gatunków gleby i magicznych skał będąca niebezpieczną, acz kuszącą trucizną. Jej spożycie zapewnia

TABELA 5-5: TRUCIZNY

Truczyna	Typ	Początkowy efekt	Drugorzędny efekt	Cena
Postrach jaskiń	Spożycie, ST 20	Zdezorientowanie	obniżenie Int o 1k4	200 sz
Obezwładniająca drowów	Zranienie, ST 13	Nieprzytomność (1 minuta)	Nieprzytomność (2k4 godziny)	75 sz
Mał chorobliwa	Zranienie, ST 19	obniżenie Bd o 1k4	wyszczenie Bd o 1k4	1500 sz
Gaz oszalamiający	Wdychanie, ST 12	Oszolomienie (1 runda)	Oszolomienie (1k4 rundy)	40 sz
Obłąd męstwa	Spożycie, ST 20	premia +1k2 do S, premia +1k2 do Bd, obniżenie Int o 1k4, obniżenie Rzt o 1k4	premia +1k2 do S, obniżenie Int o 1k4, obniżenie Rzt o 1k4	1200 sz

tyczasową premię z usprawnienia do Siły i Budowy, ale obniża sprawność umysłową poprzez kary do Intelaktu i Roztropności. Można ją stworzyć, wykonując udany Rzemiśla (alchemii) o ST 25.

Postrach jaskiń: Truczyna wydestylowana z grzyba pęczacza jaskiniowego (patrz rozdział 7). Można ją stworzyć wykonując udany test Rzemiśla (alchemii) o ST 25.

przedmioty magiczne

Drowy mają opinię najwydajniejszych i najsumienniejszych twórców magicznych przedmiotów w Podmroku. Również illithidzi wytwarzają rzeczy obdarzone mocami, a większość z nich czerpie energię z umysłów użytkowników. Przedstawiciele innych ras, zwłaszcza duergarowie i derro, także są biegli w sztuce tworzenia przedmiotów i wytrwale pracują nad rozbudową magicznych arsenatów. Wreszcie, o czym mało kto wie, czarodziej z Podziemnego Imaskaru są spadkobiercami tajemnik tworzenia magicznych przedmiotów po pradawnym, upadłym imperium – chociaż ich wiedza jest teraz ledwie cieniem tego, czym była niegdyś.

Oprócz przedmiotów magicznych przedstawianych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* i innych źródłach opisujących świat ZAPOMNIANYCH KRAJÓW, w Podmroku lub w rękach stworzeń powracających z owocnych przygód w tym podziemnym świecie można znaleźć przedstawione dalej dobra.

magiczna broń

Wiele stworzeń Podmroku używa magicznej broni. Typowy ród drowów czy klan duergarów posiada dziesiątki wyszkolonych wojowników, przeważnie na 3. i 4. poziomach, których to żołnierzy wyposaża stosownie do umiejętności.

TABELA 5-6: SPECJALNE MOCE BRONI DO WALKI WRĘCZ

Specjalna moc	Modifikator ceny rynkowej ¹
Drowia produkcja	+1
Krwiożerczość	+1
Morficzność	+1
Zmiennosc rozmiarów	+1
Illithidzkość	+2
Zmiennosc metalu	+2
Stalaktytowość	+3
Mackowość	+4 (+3) ²
Przewodnik	+4800 do normalnej ceny
Ślepowiedzenie	+30 000 do normalnej ceny

1 Chcąc określić cenę rynkową, dodaj tę premię do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w tabeli 7-9 „Broni” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

2 Oręż mackowy dodaje tylko premię +3 do ceny rynkowej, jeśli tą mocą obdarzy się broni illithidzka.

SPECJALNE MOCE BRONI

Realia życia pod ziemią kazały podmrocznym zbrojmistrzom patrzeć na wytwarzanie broni ze szczególnej perspektywy. Co jest szczególnie widoczne w rodzajach przedmiotów, jakie produkują.

Drowia produkcja: Oręż drowiej produkcji dawniej był w powszechnym użyciu, ale w niektórych miastach rzeźniczej rasy wypadła z łask. Taką broń zasila energia lokalnych węzłów ziemi i otaczając ją aura *faerzres*. Dopóki oręż pozostaje wewnątrz węzła ziemi albo strefy *faerzres*, zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, niezależnie od normalnej premii z usprawnienia. Poza strefą *faerzresu* (na przykład ponad ziemią) broń nie obdarza premią ze szczęścia, ale poza tym działa normalnie.

Wystawiona na działanie promieni słońca broń drowiej produkcji musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 8 – nieudany oznacza, iż ulega całkowitemu zniszczeniu. Kolejny rzut obronny o tej samej ST należy wykonać każdego dnia wystawienia na słońce. Broń skryta w pochwie lub narazona na światło niebezpiecznie (np. w budynku) także jest wrażliwa na ten efekt. Niemniej oręż drowiej produkcji można bezpiecznie trzymać dowolnie długo w skrynce wyłożonej warstwą ołowiu. A jeśli posmarować ją czarnym olejem (patrz wcześniej, „Specjalne przedmioty”), staje się niepodatna na działanie słońca.

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, dezintegracja, uwarunkowanie; Cena premia +1.

Illithidzkość: Broń posiadająca niniejszą moc jest dość powszechna w granicach terenów kontrolowanych przez illithidów, ale mało znana poza Dolmrokiem. Przedmioty tępionych umysłów czasem zdają się posiadać własną wolę, poruszają się i przesuwały niemal niezauważalnie, nawet jeśli się ich nie przenosi. Illithidzi oręż zapewnia każdemu posiadaczowi z oślnięcia +1 do testów ataków i obrażeń. Premia rośnie do +2 w przypadku, gdy właściciel włada psioniką.

Umiarkowane poznanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, stworzenie psioniczne; Cena premia +2.

Krwiożerczość: Krwiożerczy oręż zapewnia posiadaczowi premię z morale +2 do testów ataków, dopóki ostrze jest nasycone. Aby było nasycone, właściciel musi tą bronią co 24 godziny zabijać stworzenie mające co najmniej 4 KW. Jeśli tej krwawej ofiary nie złoży, premia do testów ataków zmienia się w karę –2. Premia znowu zastępuje karę, gdy tylko posiadacz zaspokoi żądzę krwi broni.

Umiarkowane oczarowanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, szaf; Cena premia +1.

Mackowość: Z ostrza oręża mackowego wyrastają wijące się, metalowe czułki biegnące wzdłuż tnącej krawędzi. Różnica wyglądu w niczym nie zmienia statystyk broni. Mackowe ostrze po trafieniu krytycznym wyrwa mózg ofiary, natychmiast ją zabijając (Wytr ST 21 neguje). Konstrukty, zywiołaki, sluzi, rośliny i nieumarli są niewrażliwi na tę moc, a stworzenia o kilku głowach nie giną natychmiast.

Silna nekromancja; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psonicznej broni i pancerza, łupieżca umysłów; Cena premia ++ (+3 jeśli moc dodano do broni illithidzkiej).

Morficzność: Posiadacz oręża morficznego może go w akcji standardowej przemienić w dowolną broń tego samego typu (lekka, jednoręczną lub dwuręczną). Na przykład, morficzny miecz długi mógłby stać się toporem wojennym albo łukiem długim refleksyjnym. Jeśli oręż morficzny oryginalnie będący pojedynczym stanie się bronią podwójną, tylko jeden jego koniec będzie mieć magiczną premię. Jeśli broń morficzna wykonana jako podwójna stanie się pojedyncza, może mieć własności albo jednego, albo drugiego ostrza oryginalnej broni podwójnej. Właściwości drugiego końca są uśpione, ale nie stracone – staną się znów aktywne, gdy oręż morficzny znów stanie się podwójnym.

Umiarkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie dowolnego obiektu*; Cena premia +1.

Przewodnik: Oręż przewodnika pomaga poruszać się po bezdrożach części Podmroku. Poprzącz niesłychanie ostrzeżenia i wskazówki zapewnia on posiadaczowi premię z ośnienia +4 do wykonywanych pod ziemią testów Przeszukiwania, Spostrzegawczości i Sztuki przetrwania.

Umiarkowane poznanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *procrustus*; Cena 4800 sz więcej niż normalna cena broni.

Stalaktytowość: Moc normalnie zastrzeżona dla broni o ostrzami. Stalaktytowe ostrze przypomina długi, wąski stalaktyt, a nie zwyczajną klingę. Różnica w wyglądzie w niczym nie zmienia statystyk broni. Krytyczne trafienie stalaktytowym ostrzem zamienia ofiarę w kamień (Wytr ST 19 neguje).

Silne przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ciężko w kamień*; Cena premia +3.

Ślepowidzenie: Oręż ślepowidzacy nieustannie emituje szmer szepczących uwag (ST Naśluchiwanie 10). Trzymająca go postać zyskuje ślepowidzenie o zasięgu 9 metrów. Moc ta pozwala posiadaczowi broni widzieć niewidzialne istoty i przedmioty, przenikać wzrokiem ciemność i ignorować wiele form ukrycia. Nie zapewnia jednak niepodatności na iluzje i nie obdarza specjalną zdolnością znajdowania obiektów ukrytych. Moc ślepowidzenia ulega zanegowaniu w obszarze działania czaru lub efektu *czyszy*.

Umiarkowane poznanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zobaczenie niewidzialnego*; Cena 30 000 sz więcej niż normalna cena broni.

Zmienność metalu: Posiadacz może w akcji standardowej zmienić budulec oręża zmiennego metalu – materiał z jednego rodzaju metalu przemienia się w inny. Na przykład, miecz półtoraręczny zmiennego metalu może stać się adamantytowy albo żelazny.

Umiarkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie dowolnego obiektu*; Cena premia +2.

Zmienność rozmiarów: Posiadacz oręża zmiennych rozmiarów może w akcji standardowej zmienić jego kategorię rozmiaru. Na przykład, mały miecz krótki może zmienić się w duży miecz krótki.

ki. Broń z taką właściwością ceną sobie istoty rzucające czary, które często się polimorfują.

Umiarkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *pomniejszenie osoby, powiększenie osoby*; Cena premia +1.

TABELA 5-7: KONKRETNA BROŃ

Konkretna broń	Cena rynkowa
<i>Drowie ostrze misji</i>	15 270 sz
<i>Zguba pajaków</i>	18 325 sz
<i>Ostatni spoczynek</i>	28 035 sz
<i>Ostrze wiecznej zmiany</i>	32 315 sz
<i>Ręczny gruczoł przędny</i>	45 400 sz
<i>Batog królów</i>	47 520 sz
<i>Gniew natury</i>	50 300 sz
<i>Intruz</i>	177 350 sz

KONKRETNA BROŃ

W Podmroku wykują się wiele dziwnych broni o specjalnych mocach. Dalej opisano okazy z tabeli 5-7. Większość z nich posiada nowe specjalne moce zaprezentowane w wcześniejszej części rozdziału.

Batog królów (drowów): Ta czarna broń o kształcie bicia wygląda na utkaną z grubych pajęczyn przetykanych okrutnymi kolcami. *Batog królów* to *batog drowiej produkcji* +2 (oręż drowiej produkcji oprócz normalnej premii z usprawnienia zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, a więc na obszarach *faerzress* broni ta działa jak oręż ++). Postać biegną w walce batogiem lub biczem może posługiwać się *batogiem królów* bez żadnych kar. Tym orężem, jak kółczastym łańcuchem, można atakować przeciwników sąsiadujących lub znajdujących się w odległości do 3 metrów. Ponadto raz dziennie posiadacz może zdecydować o porażeniu żywej istoty trafionej *batogiem królów* zaklęciem *zadawanie krzywdzących ran* oprócz normalnych obrażeń od broni, zadając dodatkowo 4k8+12 ran (Wola ST 17 zmniejsza o połowę).

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, *dezintegracja, uwarunkowanie, zadawanie krytycznych ran*; Cena 47 520 sz; Koszt 23 920 sz + 1888 PD.

Drowie ostrze misji: Jest to *drowiej produkcji miecz krótki przewodnika* +1 (oręż drowiej produkcji oprócz normalnej premii z usprawnienia zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, a więc na obszarach *faerzress* broni ta działa jak oręż +3). Oprócz premii do różnych testów umiejętności, posiadacz może w akcji standardowej raz dziennie użyć *ślepowidzenia* (3. poziom czarującego; patrz rozdział 4).

Silne różne; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, *dezintegracja, procrustus, ślepowidzenie, uwarunkowanie*; Cena 15 270 sz; Koszt 7790 sz + 598 PD.

Gniew natury: „Niech ginie, co nie powinno żyć” – taka filozofia stoi za tą mączącą *zgubą wynaturzeń, konstruktorów i nieumarłych* +2. Względem tych wrogów posiada premię ++ i zadaje +2k6 premioowych obrażeń.

Silne przywoływanie; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyzwanie potwora* I; Cena 50 300 sz; Koszt 25 000 sz + 2000 PD.

Intruz (illithidów): Rękojść tego illithidzkiego mackowatego miecza *dwuręcznego ostrza* +2 oprawiono w elegancką skórę dawnych ofiar łupieżców umysłów. Ostrze przypomina wielką, czarną mackę

z fosforyzującym zielonym żyłkowaniem na całej falistej długości (ilithidzki oręż zapewnia psionicznemu posiadaczowi dodatkową premię z oślnienia +2 do testów ataków i obrażeń, więc *intruz* w rękach takiej istoty działa jak broń +4, a w rękach stworzenia niepsionicznego jest bronią +3). Ponadto posiadacz może trzy razy dziennie zyskać korzyści czaru *ostatnie technienie* względem istot, których mózgi ostrze wyrwa po trafieniu krytycznym. Ofiara nie ma prawa do rzutu obronnego przed efektem *ostatniego technienia*.

Silna nekromancja; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostatnie technienie*, lupieżca umysłów; Cena 177 350 sz; Koszt 88 850 sz + 7080 PD.

Ostatni spoczynek: Ten *morficzny miecz długi zguby nieumarłych* +1 ma premię +3 względem nieumarłych i zadaje im +2k6 obrażeń. Poza tym trzy razy dziennie posiadacz może słowem rozkazu rzucić na siebie *ukrycie przed nieumarłymi*.

Umiarkowane przywoływanie i przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyzwanie potwora I*, *ukrycie przed nieumarłymi*; Cena 28 035 sz; Koszt 14 175 sz + 1109 PD.

Ostrze wiecznej zmiany: Ten *morficzny miecz długi zmiennych rozmiarów i zmiennego metalu* +1 może stać się dowolną pojedynczą bronią +1, zależnie od życzenia posiadacza.

Silne przemiany; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *pomniejszenie osoby*, *powiększenie osoby*; Cena 50 315 sz; Koszt 25 315 + 2000 PD.

Ręczny gruczoł przedny (drowów): Ulubiona broń mrocznych elfów – *splungowana kusza ręczna drowiej produkcji* +3 (oręż drowiej produkcji oprócz normalnej premii z usprawnienia zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, a więc na obszarach *faerzres* broń ta działa jak oręż +5). Poza tym posiadacz może w akcji standardowej trzy razy dziennie użyć *pajęczyny* (8. poziom czarującego).

Silne przywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dezintegracja*, *pajęczyna*, *uwarunkowanie*, drowy; Cena 90 400 sz; Koszt 45 400 sz + 3600 PD.

Zguba pajaków: Ten *kolczasty łańcuch zguby pajakówatych* +2 ma premię +4 i zadaje +2k6 obrażeń premiovych pajakówatym przeciwnikom.

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyzwanie potwora I*; Cena 18 325 sz; Koszt 9325 sz + 720 PD.

magiczne pancerze

Tak jak z bronią magiczną, pancerzy magicznych używa wielu mieszkańców Podmiotu.

TABELA 5-8: SPECJALNE MOCE PANCERZY

Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej ¹
Drowia produkcja	+1
Illithidzkość	+1 (+2)
Formowalność	+1
Półwaga	+3 (+2)
Ruch xorna	+36 000 do normalnej ceny

1 Chcąc określić cenę rynkową, dodaj tę premię do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w tabeli 7-12 „Pancerze i tarcze” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

SPECJALNE MOCE PANCERZY

Warunki życia pod ziemią stawiają wyjątkowe wymagania co do konstrukcji przedmiotów ochronnych w rodzaju pancerzy.

Drowia produkcja: Zbroje drowiej produkcji dawniej były w powszechnym użyciu, ale w niektórych miastach rzecznej rasy wypadły z łask. Taki pancerz zapewnia premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza, jeśli noszący pozostaje wewnątrz węzła ziemi albo strefy *faerzres*. Poza tym obszarami zbroja nie daje premii z odbicia, ale poza tym działa normalnie.

Wystawiona na działanie promieni słońca zbroja drowiej produkcji musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 8 – nieudany oznacza, iż ulega całkowitemu zniszczeniu. Kolejny rzut obronny o tej samej ST należy wykonać każdego dnia wystawienia na słońce. Osłonięty pancerz lub narządy na światło bezpośrednie (np. w budynku) także jest wrażliwy na ten efekt. Niemniej zbroje drowiej produkcji można bezpiecznie trzymać dowolnie długo w skryzynie wyłożonej warstwą ołowiu. A jeśli posmarować ją czarnym olejem (patrz wcześniej, „Specjalne przedmioty”), staje się niepodatna na działanie słońca.

Silne przywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, *dezintegracja*, *uwarunkowanie*; Cena premia +1.

Formowalność: Formowalna zbroja umożliwia naturalne poruszanie się w ciasnych odciśnięciach tuneli i jaskiń. Osoba nosząca taki pancerz ignoruje efekty obniżenia szybkości wynikające z utrudnionego ruchu w ciasnej przestrzeni (obszar mniejszy niż przestrzeń posiadacza, ale nie mniejszy niż połowa tej przestrzeni) lub niskiego sufitu (obszar niższy niż wzrost posiadacza, ale nie mniej niż połowa wzrostu). Noszący zachowuje także premię ze Zręczności (jeśli ją ma) do Klasy Pancerza. Jeżeli przestrzeń jest jednocześnie ciasna i niska, posiadacz zbroi działa tak, jakby dotyczyło go tylko jedno z ograniczeń.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, atak Bieg w tunelach; Cena premia +1.

Illithidzkość: Zbroje z tą mocą są dość powszechne w granicach terenów kontrolowanych przez illithidów, ale mało znane poza Dolmrokiem. Takie pancerze czasem zdają się mieć własną wolę, poruszają się i przesuwać niemal niezauważalnie, nawet jeśli się ich nie przenosi. Zbroja illithidzka zapewnia każdemu posiadaczowi premię z oślnienia +1 do Klasy Pancerza. Premia rośnie do +2 w przypadku istot psionicznych.

Umiarkowane poznanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, stworzenie psionicznej; Cena premia +2.

Półwaga: Wszystkie zbroje półwagi są kunstownie wykonanymi dziełami sztuki, w których – dzięki użyciu psionicznych obwodów, specjalnych surowców i niewiarygodnej inżynierii – zmniejszono ciężar normalnego pancerza o połowę. Pancerz półwagi pod każdym względem traktowany jest jak zbroja lekka, ale nie zmienia się za pewniarnia przezeń ochrona. Zatem *napierśnik półwagi* +1 jest lekkim pancerzem i osoba mająca biegłość tylko w takich zbrojach może go używać bez kar.

Umiarkowane przemiany; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, psioniczne stworzenie; Cena premia +3 (+2 jeśli moc tę ma zbroja illithidzka).

Ruch xorna: Ta właściwość daje noszącemu korzyści czaru *ruch xorna* (patrz *Księga planów*) na 9 rund dziennie. Nie trzeba zużywać tych rund za jednym razem.

Umiarkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ruch xorna*; Cena 36 000 więcej niż normalna cena zbroi.

TABELA 5-9: KONKRETNE PANCERZE

Konkretny pancerz	Cena rynkowa
Zbroja śmierci	75 730 sz
Egzozbroja	81 650 sz
Zbroja mózgowa	146 650 sz

KONKRETNE PANCERZE

W Podmroku często wytwarza się specjalne rodzaje pancerzy. Dalej opisano okazy z tabeli 5-9. Wszystkie wykorzystują specjalne moce przedstawione we wcześniejszej części rozdziału.

Egzozbroja (illithidów): Ta illithidska pełna zbroja płytowa +2 składa się z obłych, wzmocnionych metalowych płyt i obręczy przeplatanych z cienkimi warstwami metalu, co nadaje jej wygląd owadziej skorupy (zbroja illithidska daje psionicznemu posiadaczowi premię z oślnienia +2 do Klasy Pancerza, więc na psionicznym stworzeniu działa jak pełna zbroja płytowa +4. Noszona przez istotę niepsioniczną funkcjonuje niczym pełna zbroja płytowa +3). Poza tym egzozbroja zapewnia posiadaczowi premię z usprawnienia +4 do Siły i Budowy.

Umiarkowane poznanie i przemiany; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, *sita byka*, *wytrzymałość niedźwiedzia*, psioniczne stworzenie; Cena 81 650 sz; Koszt 41 650 sz + 3200 PD.

Zbroja mózgowa: Tę illithidską pełną zbroję płytową półwagi +1 wykonano z przegubowo osadzonych, cienkich jak liście płytek powlekanej służem stali (zbroja illithidska daje psionicznemu posiadaczowi premię z oślnienia +2 do Klasy Pancerza, więc na takim stworzeniu działa jak pełna zbroja płytowa +3. Noszona przez istotę niepsioniczną funkcjonuje niczym pełna zbroja płytowa +2). Poza tym posiadacza nieustannie chroni efekt *znieczulenia umysłu* (15. poziom czarującego).

Silne różne; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, *znieczulenie umysłu*, psioniczne stworzenie; Cena 146 650 sz; Koszt 74 150 sz + 5800 PD.

Zbroja śmierci (drowów): Jest to legendarna nierozpoznawalna skórzana szarości, skradania i śliskości drowiej produkcji ze szpikulcami. Noszący ją skrytobójca Podmroku może ukończyć misję niemal w dowolnych warunkach i w dowolnym przebraniu. Oprócz innych właściwości, pozwala posiadaczowi użyć względem siebie raz dziennie w akcji standardowej *potężniejszej niewidzialności* (8. poziom czarującego).

Silne różne; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dezintegracja*, *potężniejsza niewidzialność*, *uwarunkowanie*, drow; Cena 75 730 sz; Koszt 37 970 sz + 3021 PD.

pierścienie

Magiczne pierścienie, małe i łatwe do wypróbowania, często służą jako waluta handlowa w niektórych regionach Podmroku.

TABELA 5-10: PIERŚCIENIE

Pierścień	Cena rynkowa
Antyjadów, skromniejszy	10 000 sz
Wykrycia myśli	10 800 sz
Antyjadów	60 000 sz
Zniewolenia	120 000 sz

OPISY PIERŚCIENI

Oto opisy pierścieni z tabeli 5-10.

Pierścień zniewolenia: Te złowrogie pierścienie zawsze tworzy się w zestawie – jeden dla władcy i pięć dla sług.

Pierścień władcy: Noszący na życzenie może użyć *wykrycia myśli* względem każdego noszącego pierścień służi zespolony z tym pierścieniem władcy.

Pierścień sługi: Ten pierścień jest przeklęty i nie można go zdjąć inaczej niż po użyciu *przelamania klątwy*. Działa tak samo jak *amulet nieuniknionej lokalizacji*, z dodatkowymi właściwościami. Osoba nosząca opisywany przedmiot nie ma prawa do rzutu obronnego przeciw *wykryciu myśli* pierścienia władcy. Po nalożeniu i w każdym kolejnym dekadniu obiekt ten wpływa na posiadacza efektem *zdominowania osoby*, przekazując kontrolę posiadaczowi pierścienia władcy. Efekt *zdominowania osoby* przyska wraz ze zdjęciem pierścienia.

Umiarkowane oczarowania; PC 10; Wykucie pierścienia, *nałożenie klątwy*, *wykrycie myśli*, *zdominowanie osoby*; Cena 120 000 sz (za pierścien władcy i pięć pierścieni sług).

Pierścień antyjadów, skromniejszy: Raz dziennie osoba nosząca ten pierścień może wymówić słowo rozkazu i aktywować względem siebie efekt *neutralizacji trucizny*.

Umiarkowane przywoływanie; PC 7; Wykucie pierścienia, *neutralizacja trucizny*; Cena 10 000 sz.

Pierścień antyjadów: Ten pierścień zapewnia noszącemu niepodatność na wszystkie naturalne trucizny oraz premię z odporności +5 do wszystkich rzutów obronnych przeciw truciznom magicznym i nadnaturalnym. Zanim pierścień zacznie działać, trzeba go nosić przez cały tydzień. Jeśli posiadacz go zdejmie, będzie musiał czekać kolejny tydzień, aż przedmiot znówni działanie.

Umiarkowane przywoływanie; PC 7; Wykucie pierścienia, *neutralizacja trucizny*; Cena 60 000 sz.

Pierścień wykrycia myśli: Na rozkaz pierścien ten pozwala posiadaczowi czytać w umysłach, analogicznie do zaklęcia *wykrycie myśli*.

Słabe poznanie; PC 3; Wykucie pierścienia, *wykrycie myśli*; Cena 10 800 sz.

berła

Dla wielu podróżników w badaniach Podmroku niezbędne są urządzenia w rodzaju *berła czujności* lub *berła bezpieczeństwa*. Istnieją też berła specjalnie wykonane z myślą o używaniu w Podmroku.

TABELA 5-11: BERŁA

Berło	Cena rynkowa
Różdźkarza	12 000 sz
Znajdowania portali	36 000 sz
Negacji faerzress	50 000 sz
Martwe	75 000 sz
Pajęczynowe	90 000 sz

OPISY BEREŁ

Oto opisy beret z tabeli 5-11.

Berło negacji faerzress: Faerzress sprawia kłopoty wielu wędrowcom po Podmroku. Berło negacji faerzress jest kosztownym, ale często wartym swej ceny sposobem ochrony przed efektami tej mocy. Na życzenie posiadacz opisywanego przedmiotu może na okres do

1 godziny dziennie zanagować efekty działania *faerzress* w promieniu 3 metrów (czas trwania nie musi być ciągły). *Faerzress* nie funkcjonuje na danym obszarze dopóki właściciel nie cofnie wspomnianego wpływu lub nie upłynie czas działania berła.

Umiarkowane odrzucanie; PC 10; Stworzenie berła, *pole antymagii*; Cena 50 000 sz.

Berło różdżkarza: Berło wykonane z białej brzozy. W dotyku zawsze jest wilgotne, śliskie i miękkie. Wskazuje najbliższe źródło wody pitnej w promieniu 156 metrów.

Stabe poznanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *złokalizowanie przedmiotu*; Cena 12 000 sz; Waga 0,5 kg.

Berło znajdowania portali: To berło pulsuje w dłoni posiadacza i wskazuje najbliższy portal w promieniu 18 metrów. Posiadać przedmiotu zna punkt docelowy portalu i wie, czy można go aktywować.

Umiarkowane poznanie; PC 9; Stworzenie berła, *analiza portalu* (ZK), *złokalizowanie przedmiotu*; Cena 36 000 sz.

Martwe berło: Dotknięcie zwłok *martwym berłem* „budzi je do życia” jak zaklęcie *ożywienie umarłego*. Poza tym opisywany przedmiot pozwala posiadaczowi karcić lub rozkazywać nieumarłym jakby miał o cztery poziomy więcej niż faktycznie – pod takim jednak warunkiem, że dysponuje taką zdolnością wpływania na nieumarłych. Berło może ożywić do 20 KW nieumarłych dziennie.

Umiarkowana nekromancja; PC 10; Stworzenie berła, *ożywienie umarłego*, twórca musi być kapłanem; Cena 75 000 sz.

Pajęczynowe berło: Berło zdobione motywami pajaków i pajęczyn. Posiadać nieustannie chroni efekt *pajecznej skóry*, co zapewnia premię z usprawnienia +2 do naturalnego pancerza, premię rasową +2 do rzutów obronnych na trucizny i premię rasową +2 do testów Ukrywania się. Poza tym właściciel słowem rozkazu może trzy razy dziennie aktywować czar *pajęczyna*. Ma także prawo poruszać się oraz atakować po naturalnych i magicznych pajęczynach jak był pod wpływem zaklęcia *swoboda działania* (jednak dotyczy to tylko pajęczyn).

Umiarkowane przemiany i odrzucanie; PC 7; Stworzenie berła, *pajęcza skóra*, *pajęczyna*, *swoboda działania*; Cena 90 000 sz.

laski

W Podmroku żyje wiele potężnych istot władających zaklęciami, a niektóre z nich zajmują się wytwarzaniem lasek nieznanych na powierzchni.

TABELA 5-12: LASKI

Laska	Cena rynkowa
<i>Pajaków</i>	33 000 sz
<i>Cieni, słabsza</i>	48 500 sz
<i>Podmroku</i>	48 500 sz
<i>Kamieni</i>	71 250 sz
<i>Wodnego grobu</i>	100 000 sz
<i>Cieni, potężniejsza</i>	113 000 sz
<i>Portali</i>	120 000 sz

OPISY LASEK

Oto opisy lasek z tabeli 5-12. Czary oznaczone gwiazdką (*) to nowe zaklęcia przedstawione w niniejszej książce.

Laska cieni, potężniejsza: Wygląda jak słabsza laska cieni. Pozwala rzucać następujące czary:

- Przejście światem cieni (1 ładunek);
 - Cienisty obraz (2 ładunki);
 - Przywoływanie poprzez cienie, potężniejsze (2 ładunki);
 - Wywoływanie poprzez cienie, potężniejsze (2 ładunki).
- Silne iluzje; PC 13; Stworzenie laski, *cienisty obraz, potężniejsze przywoływanie poprzez cienie, potężniejsze wywoływanie poprzez cienie, przejście światem cieni*; Cena 113 000 sz.

Laska cieni, słabsza: W drewnie tej hebanowej laski widnieją wtopione runy z szorstkiego obsydianu. Ten przedmiot jak gdyby wchłaniał światło. *Słabsza laska cieni* pozwala rzucać następujące czary:

- Przywoływanie poprzez cienie (1 ładunek);
- Wywoływanie poprzez cienie (2 ładunki);
- Przejście światem cieni (3 ładunki).

Umiarkowane iluzje; PC 11; Stworzenie laski, *przejście światem cieni, przywoływanie poprzez cienie, wywoływanie poprzez cienie*; Cena 48 500 sz.

Laska kamieni: Jest to cienka (średnica 2,5 cm) laska ze skamieniałego drewna o trwałości 8 i 15 punktach wytrzymałości. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Kształtowanie kamienia* (1 ładunek);
- *Metamorfiza kamienia* (1 ładunek);
- *Kształtowanie kamienia, potężniejsze** (2 ładunki);
- *Ściana kamieni* (2 ładunki);
- *Metamorfiza kamienia, potężniejsza** (3 ładunki).

Silne przywoływanie i przemiany; PC 13; Stworzenie laski, *kształtowanie kamienia, metamorfiza kamienia, potężniejsza metamorfiza kamienia, potężniejsze kształtowanie kamienia, ściana kamieni*; Cena 71 250 sz.

Laska pajaków: Drewniana laska pokryta srebrnym zdobieniem we wzór pajęczyn. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Pajęcza skóra** (1 ładunek);
- *Pajęcza wspinaczka* (1 ładunek);
- *Przyzwwanie roju* (1 ładunek).

Umiarkowane przywoływanie i przemiany; PC 8; Stworzenie laski, *pajęcza skóra, pajęcza wspinaczka, przyzwwanie roju*; Cena 33 000 sz.

Laska Podmroku: Prosta drewniana laska, bardzo użyteczna w podróżowaniu po Podmroku. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Amorficzny kształt** (1 ładunek);
- *Przejście w ścianie* (2 ładunki);
- *Znalezienie ścieżki* (3 ładunki).

Umiarkowane poznanie i przemiany; PC 11; Stworzenie laski, *amorficzny kształt, przejście w ścianie, znalezienie ścieżki*; Cena 48 500 sz.

Laska portali: Te laskę konstruuje się z wielu różnych gatunków drewna (m.in. ciemnodrzewu, purpurowej twardzieli, mahoniu oraz osiki) i łączy obręczkami z żelaza, mithrilu, stali, a także adamantytu. Tylko kapłani z domeną portale mogą w pełni wykorzystać jej moce. Czarodziejki i zaklinacze są w stanie wydobyc z niej kilka pomniejszych czarów, ale nigdy nie osiągną pełnego potencjału. Laska pozwala rzucać następujące czary;

- *Analiza portalu* (ZK) (1 ładunek);
- *Spojrzenie przez portal** (1 ładunek);
- *Przeziwi poprzez wymiary* (2 ładunki);
- *Przekierowanie portalu** (2 ładunki);
- *Zablokowanie portalu** (2 ładunki);
- *Eteryzność* (3 ładunki);
- *Zmodyfikowanie portalu** (3 ładunki).

Silne różnie; PC 15; Stworzenie laski, analiza portalu, drzwi poprzez wymiary, eteryczność, przekierowanie portalu, spojrzenie przez portal, zablokowanie portalu, zmodyfikowanie portalu; Cena 120 000 sz.

Laska wodnego grobu: Jasna laska z błękitnego kryształu z wrytymi wizerunkami fal i morskich potworów. Pozwala rzucić następujące czary:

- *Odwodnienie** (1 ładunek);
- *Wzburzone wody** (1 ładunek);
- *Utopienie** (2 ładunki);
- *Zakażona mgła** (2 ładunki).

Silne przywoływanie i nekromancja;
PC 13; Stworzenie laski, odwodnienie, utopienie, wzburzone wody, zakażona mgła; Cena 100 000 sz.

cudowne przedmioty

Rasy mieszkańców Podmroku są rozmaite – od prawie ludzkich do obcych potworności. Cudowne przedmioty prezentują podobne zróżnicowanie w formie i w działaniu.

OPISY CUDOWNYCH PRZEDMIOTÓW

Oto opisy cudownych przedmiotów z tabeli 5-13. Czary oznaczone gwiazdką (*) to nowe zaklęcia przedstawione w niniejszej książce.

Buty wyczuwania drgań: Noszący buty automatycznie wyczuwa położenie dowolnego stworzenia lub przedmiotu w promieniu 9 metrów, które pozostaje w fizycznym kontakcie z ziemią.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, wyczuwanie drgań*; Cena 45 000 sz; Waga 0,5 kg.

Cefalometr (ilithidów): Psionicznie wzmocniony cyrkiel mierzący rozmiar głow stworzenia dwoma zakrzywionymi, żelaznymi ramionami,

które z jednej strony połączono sworznem, przez co otwierają się i zamykają. Poza tym posiadacz cyrkla może używać *zdominowania osoby i osłabienia umysłu* (ST 17) po jednym razie dziennie na każdym chętnym lub przymuszonym stworzeniu, którego głowa znajduje się w urządzeniu. Dopasowywanie cyrkla do głowy istoty prowokuje okazyjny atak.

Oprócz dwóch powyższych mocy, cefalometr umieszczony na głowie chętnego lub zmuszonego stworzenia pozwala na badanie umysłu raz dziennie przez okres 10 minut. Dostępne są wszystkie wspomnienia i cała wiedza podmiotu, od wspomnień zagrzebanych gdzieś na dnie po myśli łatwo przywoływane z pamięci. Posiadacz urządzenia może telepatycznie zadać jedno pytanie, a cyrkiel wydestynuje odpowiedź z mózgu ofiary i przekazać ją bezpośrednio do umysłu badacza. Odpowiedzi są udzielane według najlepszej wiedzy podmiotu. Badacz i ofiara nie muszą znać tego samego języka, ale mniej inteligentne stworzenia mogą w odpowiedzi na pytania przekazywać wyłącznie obrazy wzrokowe. Cefalometrem można badać śpiące stworzenie, ale taki podmiot ma prawo do rzutu obronnego na Wale o ST 17 po każdym pytaniu – udany oznacza przebudzenie się. Stworzenia chronione *znieczuleniem umysłu* oraz niepodane na efekty wpływające na umysł są również niepodane na to badanie umysłu.

Umiarowane oczarowania i poznanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu lub Stworzenie uniwersalnego przedmiotu, *ogłupienie, zdominowanie osoby*; Cena 36 450 sz; Waga 0,5 kg.

Dryf dysk: Drowie matki opiekunki i inne wysoko postawione mroczne elfy na ważne ceremonie oraz okazje podróżują na ożywionych kamiennych dyskach o średnicy 1,8 metra. Niektórzy ekscentryczni przedstawiciele rzeczonej rasy mogą nawet używać *dryf dysku* jako łóżka. Opisywany przedmiot jest w stanie unieść do 150 kilogramów i lecieć z szybkością 9 metrów przy do-



Ułupieżca umysłów bada cefalometrem myśli ofiary

TABELA 5-13: CUDOWNE PRZEDMIOTY

Przedmiot	Cena rynkowa	Przedmiot	Cena rynkowa
Grułka światła dnia	750 sz.	Plaszcz kamienia	20 800 sz.
Pajęczynowy naszyjnik	2700 sz.	Łańcuszek antymagii	25 000 sz.
Lina wspinaczki, nadzwyczajna	5500 sz.	Rękawica dezintegracji	27 650 sz.
Grułka blasku słotica	6000 sz.	Rękawiczka jadu	31 700 sz.
Posążek iluzyjnej eskorty	6500 sz.	Przedłużenie macki	82 000 sz.
Medalion postaci	10 000 sz.	Cefalometr	36 450 sz.
Plaszcz czatownika	10 000 sz.	Buty wyczuwania drgań	45 000 sz.
Soczewki jasności	12 000 sz.	Oponiża odporności na energię (dwóch typów)	54 000 sz.
Rękawice rycia	14 400 sz.	Oponiża odporności na energię (trzech typów)	90 000 sz.
Maska pajaka	16 000 sz.	Dryf dysk	113 760 sz.
Posążek cudownej mocy	16 500 sz.	Oponiża odporności na energię (czterech typów)	126 000 sz.
Oponiża odporności na energię (jednego typu)	18 000 sz.	Oponiża odporności na energię (pięciu typów)	162 000 sz.

skonałej zwrotności. Niekontrolowane *dryfdyski* zwykle unoszą się 0,9 metra nad poziomą powierzchnią.

Każdy *dryfdysk* aktywuje się innym słowem rozkazu. Jeśli urządzenie znajduje się w zasięgu głosu, słowo rozkazu uruchamia je nawet gdy mówiący nie przebywa na dysku. Stworzenie, które wymówiło słowo rozkazu, kontroluje przedmiot telepatycznie. Mentalne rozkazywanie dyskowi to akcja darmowa, a można to robić na zasięg do 36 metrów. Użytkownik zachowuje kontrolę nad dyskiem, dopóki nie wypowie drugiego słowa rozkazu, które dezaktywuje urządzenie. Wtedy aktywujące słowo rozkazu może wymówić ktoś inny i przejąć kontrolę nad dyskiem.

Raz dziennie użytkownik może ożywić *dryfdysk* analogicznie do zaklęcia *ożywienie przedmiotu*. Wówczas urządzenie staje się dużym ożywionym przedmiotem (patrz *Księga potworów*) mającym szybkość latania 27 metrów i doskonałą zwrotność. Jako przedmiot ożywiony walczy i porusza się kierowany przez użytkownika.

Umiarkowane wywoływanie i przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *długotrwały lot, ożywienie przedmiotu, wykrzycie myśli*; Cena 113 760 sz; Waga 750 kg.

Grułka blasku słońca: Są to – podobnie do *grudek światła dnia* – kawałki szkła, kryształu górskiego lub skały wulkanicznej pokryte tuszczem oraz gliną i wypalone w ogniu. Rzucona (akcja standardowa) *grułka blasku słońca* przy uderzeniu rozbija się i aktywuje czar *słoneczny wybuch*. Są to przedmioty szczególnie skuteczne przeciw istotom wrażliwym na słońce, na przykład wampirom.

Ze względu na wysoką cenę, niełatwo znaleźć więcej niż jedną grudek naraz.

Silne wywoływanie; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, *słoneczny wybuch*; Cena 6000 sz za grudek.

Grułka światła dnia: Te groźna broń wymyśliły drowy przeciw innym mrocznym elfom. Niemniej jest ona skuteczna przeciw wszystkim istotom wrażliwym na światło. *Grułki światła dnia* to małe kawałki szkła, kryształu skalnego lub skały wulkanicznej pokryte tuszczem i gliną, a potem wypalone w ogniu. Rzucona (akcja standardowa) *grułka światła dnia* rozbija się przy uderzeniu i aktywuje czar *światła dnia*.

Grułki światła dnia zwykle występują w sakiewkach w liczbie 3k4 sztuk.

Slabe wywoływanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *światła dnia*; Cena 750 sz za grudek.

Lina wspinaczki, nadzwyczajna: Ten przedmiot działa jak *lina wspinaczki* opisana w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, ale zapewnia wspinaczowi premię z usprawnienia +5 do testów Wspinaczki.

Slabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie liny*; Cena 5500 sz; Waga 1,5 kg.

Łańcuszek antymagii: Wymawiając słowo rozkazu, noszący ten naszyjnik może stworzyć *pole antymagii*, działające analogicznie do zaklęcia o srodku w posiadacz. Przedmiotu da się użyć raz dziennie.

Umiarkowane odrzucanie; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *pole antymagii*; Cena 25 000 sz.

Maska pająka: Z każdej strony tej czarnej, aksamitnej maski wystają cztery pajęcze, żyłaste, kilkustawowe nogi. Nałożenie maski zapewnia *widzenie w ciemnościach* na 18 metrów i premię +5 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw każdej truciznie pajęczego pochodzenia. Noszący ten przedmiot jest też niepodatny na próby uwiecznienia czarem *pajęczyna* i wszelkimi rodzajami pajęczyn – może się nawet poruszać w takich sieciach z połową normalnej szybkości.

Slabe przywoływanie i przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *neutralizacja trucizny, widzenie w ciemnościach*; Cena 16 000 sz; Waga 0,5 kg.

Medalion postać: Przypomina małą, metalową szyszkę na łańcuszku. Nosi się go jak naszyjnik. Raz dziennie właściciel może słowem rozkazu wysłać wiadomość i otrzymać krótką odpowiedź – analogicznie do zaklęcia *przesłanie wieści*.

Umiarkowane wywoływanie; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *przesłanie wieści*; Cena 10 000 sz.

Opołeczka odporności na energię: Ubranie wykonane z jedwabistej, gładkiej tkaniny przetykanej pasmami kolorowej nici. Barwa dratwy odpowiada rodzajowi energii, przed którą płaszcz chroni – zielony dla kwasu, niebieski lub biały dla zimna, żółty dla elektryczności, czerwony dla ognia, czarny lub opalizujący dla dźwięku. Płaszcz zapewnia odporność 10 względem danego typu energii. Podstawowa *opołeczka ochrony przed energią* chroni tylko przed jednym rodzajem energii, ale popularne są także droższe wersje chroniące przed kilkoma.

Slabe odrzucanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *odporność na energię*; Cena 18 000 sz (jeden typ energii), 54 000 sz (dwa typy energii), 90 000 sz (trzy typy energii), 126 000 sz (cztery typy energii), 162 000 sz (wszystkie pięć typów energii); Waga 0,5 kg.

Pajęczynowy naszyjnik (drowów): Bardzo elegancki naszyjnik dla drowich kapłanek, spleciony z kołców i czarnych pajęczyn, z dziewczęciami zwisającymi szarymi kulkami. Nosząca osoba (tylko ona) może odłączyć kulkę i rzucić nią na zasięg do 21 metrów. Gdy kulka dociera do celu, wybuch tworząc efekt *pajęczyny* (ST 14). Po zużyciu wszystkich dziewięciu kulek *pajęczynowy naszyjnik* staje się zwyczajną biżuterią.

Slabe odrzucanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *pajęczyna*; Cena 2700 sz.

Płaszcz czatownika: Płamiasty, szary płaszcz bardzo przypomina barwą kamień. Na dźwięk właściwego słowa rozkazu noszący ten strój na 7 minut przemienia się w czatownika (patrz rozdział 6) – analogicznie do efektu zaklęcia *polimorfia*. Płaszcz można używać dwa razy dziennie.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *polimorfia*; Cena 10 000 sz; Waga 0,5 kg.

Płaszcz kamienia: Szary, nakrapiany płaszcz zapewnia noszącemu premię z okoliczności +5 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Poza tym dwa razy dziennie po wymówieniu słowa rozkazu mający na sobie ten strój może wtopić się w kamień analogicznie do zaklęcia *stopień z kamieniem*.

Slabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *stopień z kamieniem*; Cena 20 800 sz; Waga 1 kg.

Posążki cudownej mocy: Każdy *posążek cudownej mocy* to miniaturowa figurka stworzona o wysokości około 2,5 centymetra (z jednym wyjątkiem). Figurka rzucona na ziemię po wymówieniu słowa rozkazu staje się żywą istotą normalnych rozmiarów (chyba że dalej napisano inaczej). Stworzenie słucha swego pana i służy mu. Jeśli nie podano inaczej, rozumie język wspólny, ale samo nie mówi.

Jeśli *posążek cudownej mocy* zostanie zniszczony bądź stłuczony w postaci figurki, jest nieodwracalnie zniszczony. Cała magia odchodzi, ulatnia się. Jeśli zostanie zabita zwierzęca postać, figurka po prostu powraca do formy posążka i później znów można jej użyć.

Kamienny latacz z sardonyksu: Ten posążek staje się normalnym dorosłym kamiennym lataczem (patrz rozdział 6), którego po wymówieniu słowa rozkazu można dosiąść jak wierzchowca. Nie jest w stanie wykonywać ataków, ale stworzenie rozmiaru średniego lub

mniej sę jako prawo na nim jechać. Jeśli zginie w walce, nie da się go obudzić z formy posążka przez pełen dekadzień. Poza tym można go używać raz dziennie na okres maksymalnie 1 godziny.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie przedmiotu*; Cena 16 500 sz.

Pająk z jaspisu: Ożywiony pająk z jaspisu ma statystyki dużego potwornego pająka (Kostki Wytrzymałości, KP, udźwig, szybkość itd.). Nie jest w stanie wykonywać ataków, ale może na nim jechać stworzenie rozmiaru średniego lub mniejsze. Pająk działa przez 12 godzin przy każdym użyciu. Po upływie tego czasu – albo po wymówieniu słowa rozkazu – znów staje się figurką i przez kolejne 24 godziny nie można go uruchomić.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie przedmiotu*; Cena 5000 sz.

Posążki iluzyjnej eskorty: W Podmroku najlepszym sposobem zwyciężania walk jest groźny wygląd zniechęcający do zaczepki. Każdy taki posążek wygląda jak miniaturowy humanoid wzrostu około 2,5 centymetra. Aktywowanie przedmiotu następuje po wymówieniu właściwego słowa rozkazu i określenia rasy humanoida bądź humanoida-potwora oraz płci każdej figurki. Należy także ustalić czy istota ma się pojawić jako niewolnik w kajdanach czy strażnik w pancerzem i bronią typową dla rasy. Wówczas posążek emituje *zaawansowany obraz* określonego stworzenia, który nie może oddalić się poza 9 metrów od figurki. Iluda utrzymuje się przez 8 godzin, potem zaś przedmiotu nie można użyć przez 1 dzień.

Figurkom niewolników można nakazać marsz, pracę lub kopanie. Strażnikom marsz lub stanie na warcie. Iluza tworząca obraz różnicuje losowo ruchy postaci, więc każda działa niezależnie od pozostałych.

Figurki postępują według wskazanej figurki niezależnie od okoliczności, więc nadają się tylko jako środek zapobiegawczy. Sztuczka bywa skuteczna w spokojnej sytuacji, jednak gdy wywiąże się walka, posążki nadal pracują lub trzymają wartość – raczej niewłaściwie zachowanie w danej sytuacji.

Umiarkowane iluzje; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zaawansowany obraz*; Cena 6500 sz. za posążek.

Przedłużenie macki (illithidów): Ten przedmiot przeznaczony dla illithidów, ale może go używać każde stworzenie z mackami. Pojedyncze *przedłużenie macki* ma wygląd gietkiej, 1,5-metrowej rury z żelaza, złożonej z wielu cienkich żelaznych nici. Na końcu widnieją ostre niczym brzytwa ostrze, a przez całą długość biegnie rowek, którym do koniuszka spływać mają naturalne, rozpuszczające ciało enzymy illithidzkie.

Przedłużenie macki daje noszącemu premię z usprawnienia +2 do testów ataków i obrażeń wykonywanych tą macką i zwiększa bazową kostkę obrażeń o jeden stopień. W przypadku illithidów oznacza to, że atak macką z *przedłużeniem* zadaje bazowe obrażenia 1k6 zamiast 1k4. *Przedłużenie macki* zwiększa zasięg o 1,5 metra. Stworzenie o kilku mackach może używać kilku opisanych tu przedmiotów.

Silne wywoływanie i przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie pionsicznej broni i pancerza, stworzenie z mackami; Cena 32 000 sz; Waga 1 kg.

Rękawica dezintegracji: Zwyczajny wygląd tej pojedynczej skórzanej rękawicy nie zdradza jej mocy. Raz dziennie może porazić cel zaklęciem *dezintegracja* (ST 19). Poza tym zapewnia premię ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych, jakie noszący ją wykonuje przeciw czarom i efektem *dezintegracji*.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *dezintegracja*; Cena 27 650 sz.

Rękawice rycia: Wyglądają na zwykłe rękawice, ale na dźwięk właściwego słowa rozkazu sztywnieją i pozwalają noszącemu kopać – analogicznie do działania czaru *rycie*. Efekt utrzymuje się do 10 minut każdego dnia.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *rycie*; Cena 14 400 sz.

Rękawiczka jadu: Osoba nosząca te rękawiczki z węzów lub pajęczej skóry może maksymalnie trzy razy dziennie słowem rozkazu nasączyć przedmiot jadem – analogicznie do czaru *trucizna*. Udany atak dotykowy zatrutą rękawiczką przenosi toksynę (Wytr ST 16). Początkowe i drugorzędne efekty to obniżenie Budowy o 1k10 punktów.

Umiarkowana nekromancja; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *trucizna*; Cena 31 500 sz.

Soczewki jasności: Osoba nosząca soczewki otrzymuje premię z ośnienia +4 do rzutów obronnych przeciw wszystkim czarom z określnikami zauroczenie, przymus lub zwid. Ponadto przedmiot zmniejsza o 10% wszelkie ryzyko chybnienia związane z atakowaniem przeciwnika ukrytego mocą zaklęcia zwiadu (jak *rozmycie* i *przemieszczanie*). Na przykład, stworzenie w *soczewkach jasności* atakując wroga chronionego czarem *przemieszczanie* podlega ryzyku chybnienia tylko 40%, a nie zwykłych 50%.

Słabe odrzucanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *jasność umysłu*; Cena 12 000 sz; Waga —.

słabe artefakty

Na przestrzeni wieków w Podmroku rozwijały się wiele tajemniczych cywilizacji. Kilka z nich, oddanych magii i majestatowi Krain Poniżej, pozostawiło po sobie potężne dzieła.

Księga idealnej równowagi: Ta święta księga jest relikwią dla istot władających magią objawien i mających neutralne charaktery (ND, PN, N, CN, NZ). Przeczytanie tomu zajmuje tydzień, ale po lekturze osoba o jednym z powyższych typów charakteru zyskuje premię dziedziczną +1 do Roztropności oraz punkty doświadczenia w liczbie stawiającej ją o połowie drogi na kolejny poziom doświadczenia. Każda istota władająca magią objawien o nieneutralnym charakterze po lekturze tego dzieła traci 4k6 × 1000 punktów doświadczenia.

Jeśli księga czyta istota nierzucająca czarów, nie ma żadnego efektu. Jeśli czyta ją istota rzucająca zaklęcia wtajemnicznej, wówczas traci ona na stałe 1 punkt Intelaktu (wyszczenie) oraz 1k6 × 1000 punktów doświadczenia, chyba że powiedzie się jej rzutem obronny na Wole o ST 15.

Poza opisanymi wcześniej cechami, pismo w *księdze idealnej równowagi* jest takie samo jak w każdym innym magicznym tomie. Przeciętne dzieło znika i nigdy nie powraca do świata. Ta sama postać nie może ponownie skorzystać z lektury drugiego, podobnego tomu.

Silne przemiany; PC 19; Waga 1,5 kg.

Mapa Podmroku, słabsza: Ta mapa ukazuje wszystkie tunele, jaskinie i pieczary w promieniu 75 metrów. Ujawnia tylko naturalne formacje i działa wyłącznie na jednym poziomie Podmroku (w Górnym, Śródmroku lub Dolmroku).

Silne poznanie; PC 20; Waga —.

Niszczyciel portali: Z wyglądu jest to małe, grube berło czy miniaturowy, przenośny taran. Ten przedmiot ma jednak drugoczące

działanie na *portale*. Sam jego dotyk całkowicie niszczy *portal* (Wytr ST 20 neguje). *Niszczyciel portali* przeniesiony przez *portal* (świadomie bądź nie) niszczy owo przejście bez prawa do rzutu obronnego. Niemniej przed destrukcją *portalu* użytkownik zdąży bezpiecznie dotrzeć na drugą stronę.

Silne przemiany; PC 20; Waga 1,5 kg.

Talizman czystej neutralności: Czysto neutralny (tylko N) bohater władający magią objawień, będąc w posiadaniu tego przedmiotu, może na odległość do 30 metrów otworzyć buchającą ogniem szczelinę pod stopami nie-neutralnej (PD, CD, PZ, CZ) istoty rzucającej czary objawień. Wybrana ofiara zostaje wchłonięta na zawsze do wnętrza ziemi. Jeśli posiadacz talizmuenu nie jest idealnie zrównoważony w oczach swego neutralnego bóstwa (wg uznania MP), nie-neutralna ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Refleks o ST 19 – udany pozwala uskokczyć przed szczeliną. Aby przedmiot zadziałał, cel musi stać na stałym gruncie. Ofiara w powietrzu, na wysokiej wieży czy na statku jest niepodatna na działanie tego potężnego przedmiotu.

Talizman czystej neutralności ma siedem ładunków. Każde częściowo neutralne (PN, ND, CN, NZ) stworzenie rzucające czary objawień dotykające go otrzymuje 6k6 obrażeń, a całkiem nie-neutralna (PD, CD, PZ, CZ) istota rzucająca czary objawień przy dotknięciu dostaje 8k6 obrażeń. Innym postaciom przedmiot nie szkodzi.

Silne przemiany; PC 18.

Tom wielu ksiąg: Dzieło pozwalające uczonemu lub czarodziejowi zabrać bibliotekę praktycznie w dowolne miejsce. Każda z 250 stron tomu może zmieścić całą księgę – nawet opasłą, ciężką księgę zaklęć czarodzieja. Aby włożyć dzieło do *tomu wielu ksiąg*, właściciel tylko kładzie je na czystej karcie artefaktu i wypowiada słowo rozkazu. Książka znika, a jej wizerunek pojawia się na karcie wraz z tytułem i krótkim streszczeniem zawartości. Nowego dzieła nie można włożyć w stronę, która już jakąś księgę ma. Aby wydobyć księgę z *tomu*, trzeba otworzyć ją na odpowiedniej stronie i wypowiedzieć inne słowo rozkazu. Archiwizowanie lub wyciąganie książki to akcja calorundowa. Jeśli *tom wielu ksiąg* zostanie zniszczony, wszystkie zgromadzone w nim dzieła także będą stracone.

Silne przywoływanie; PC 20; Waga 1,5 kg.

Uniwersalny Klucz: Stworzenie *uniwersalnego klucza* przypisuje się cytrakom. Według legendy, bardzo potężny zaklinacz tej rasy i teoretyk magii o imieniu Glythum odkrył wiele sposobów manipu-

lowania swą zdolnością zmiany kształtu oraz czarami, tworząc wiele fascynujących przedmiotów. *Uniwersalny klucz* otwiera wszystkie niemagiczne i magiczne zamki. Poza tym działa jak klucz do każdego *portalu* wymagającego klucza.

Silne przemiany; PC 20.

Artefakty

W skarbach drowów, illithidów i innych moźnych ras Podmroku kryje się kilka naprawdę potężnych artefaktów.

Mapa Podmroku, potężniejsza: Ta mapa ukazuje wszystkie tunele, jaskinie i pieczary, naturalne i sztuczne, w promieniu 1,5 kilometra. Ujawnia także położenie wszystkich *portali*, stref martwej magii i inne anomalie. Działa tylko w Podmroku, ale nie jest ograniczona do jednej jego warstwy, jak *słabsza mapa Podmroku*.

Potężne poznanie; Waga 0,5 kg.

Trzecie Imaskarkana: Prawdziwe nazwy siedmiu niezwykle potężnych tomów Imaskari zagubiono dawno temu,

więc teraz zwie się je zbiorczo „Siedmioma Imaskarkanami”. Różne zapiski na tyle często o nich wspominają, że mędrcy nabrali przekonania, iż owe księgi naprawdę istniały. Dziś jednak z „Siedmiu Imaskarkan” przechowują w Podziemnym Imaskarze. Los reszty pozostaje nieznany.

Nawet najmądrzejsi spośród podziemnych Imaskari nie wiedzą czy pozostałe tomy, o ile jeszcze istnieją, są podobne w kształcie, działaniu i mocy do trzeciego. Całkiem możliwe, że każde z „Siedmiu Imaskarkan” miało inny wygląd i właściwości.

Trzecie Imaskarkana to ogromne tomiszce oprawne w twarde okładki obcignięte skórą błękitnego smoka. Strony różnią się wyglądem i surowcem – niektóre to nierówno przycięty welin, inne są ze skóry ludzkiej, elfiej, a nawet tanar’ri. Są też strony z kryształu, któremu magicznie nadano giętkość papieru przy dużo wyższej trwałości.

Każda postać trzymająca Trzecie Imaskarkana zyskuje odporność na czary 27. Aktywacja innych mocy tomu wymaga poświęcenia akcji standardowej.

Trzecich Imaskarkan nie można czytać jak zwykłej książki. Pytanie lub rozkazy trzeba im przekazać w języku roushoum (Imaskaru), bo im nie znają tylko tej mowy. Jeśli ktoś skieruje do nich pytanie lub rozkaz w innym języku, natychmiast zostanie wessany do środka i za-



Aracvin
niszczy
portal

mapy podmroku i podręcznik epickich przygód

Zarówno Poszukiwacze Reliktów, jak Stowarzyszenie Planarnych Kartografów starają się posiadać *mapy Podmroku*. Przedstawiciele obu grup przypisują sobie prawo własności i utrzymują, że owe przedmioty ukradła (im, prawowitym właścicielom) druga orga-

nizacja. Prawda jest, że i jedni, i drudzy dysponowali mapami w przeszłości, i że każda grupa co najmniej raz wykradła je rywalom. Niemniej pierwotnym właścicielem i twórcą był wybra-niec Shar.

mieniony w nowiutką welinową stronicę (tak zabitemu stworzeniu można przywrócić życie tylko *cudem lub życzeniem*).

Komu uda się porozumieć z tomem, ten zyska następujące moce jako zdolności czaropodobne: *rój meteorów* (ST 23), *uwięzienie, zatrzymanie czasu, zdominowanie potwora*. Poza tym Trzecie i maskarkana odpowiadają na pytania raz dziennie, analogicznie do zaklęcia *obcowanie*.

Przytłaczające różne; Waga 4,5 kg.

przeszczep illithidów

Łapięczy umysłom biele posługują się makabryczną sztuką tworzenia przeszczepów z żywego ciała. Nie są to przedmioty magiczne, ale mają podobne działanie.

Łapięcza umysłom z atutem Przeszczep illithidzki (patrz rozdział 2, „Regiony i atuty”) umie tworzyć i wszczepiać takie elementy ciała. Twórcza musi mieć spokojne i wygodne warunki – zwykle pracownia jest laboratorium alchemiczne, a czasami tak świątynia lub podobne miejsce. Potrzebuje także surowców, między innymi fragmentów ciała innej istoty odpowiedniego typu. Koszt materiałów wliczono w koszt kreacji przeszczepu, który wynosi połowę ceny podanej przy przedmiocie.

Jeśli w wymaganiach przeszczepu widnieją czary lub moce psioniczne, twórca musi mieć zaklęcia przygotowane do rzucenia, znać dane czary lub moce, albo posiadać dostęp do zdolności czaropodobnych, które duplikują wymagane zaklęcia lub moce. Kreator nie musi przygotowywać komponentów materialnych ani koncentratorów wymaganych przez czar, ani ponosić kosztów PD przypisanych do zaklęcia wymaganego do stworzenia przeszczepu. Podczas pracy nad przeszczepem czary lub punkty mocy ulegają zużyciu, tak jakby zaklęcie rzucano, a moc zamianistwowano.

Przeszczep nie jest ani magicznym, ani psionicznym przedmiotem. Po ukończeniu nie emanuje magią i nie wlicza się do limitu przedmiotów magicznych noszonych przez postać. Nie ma poziomu czarującego i bardzo trudno (albo wcale się nie da) odebrać go pokonanemu jako skarb. Wlicza się jednak do wartości skarbu stworzenia z przeszczepem. A zatem istota z przeszczepem stanowi odpowiednie wyzwanie według Skali Wyzwania, lecz ma zmniejszony skarb.

Łapięcza macka: Łapięcza macka jest długa i giętka, pokryta ssawkopodobnymi naroślami. Można ją wszczepiać matęj, średniej lub dużej istocie w miejsce jej własnego ramienia lub przedniej kończyny. Biorca może tą macką wykonać jeden podstawowy atak w rundzie (albo drugorzędny naturalny atak, jeśli jako broni podstawowej używa oręża trzymanego w innej ręce). Macka zadaje bazowo 1k4 obrażenia w przypadku średniego stworzenia, 1k3 – małego, a 1k6, gdy wszczepiono ją dużemu stworzeniu. Gdy biorca przeszczepu trafi atakiem macką, może rozpocząć zwanie bez prowokowania okazyjnego ataku, tak jakby posiadał specjalny atak doskonalsze łapanie (patrz rozdział 7 *Księgi potworów*).

Łapięcza macka zwiększa również naturalny zasięg o 1,5 metra, ale nie nadaje się do trzymania broni ani do precyzyjnej manipulacji. W przypadku wszystkich testów umiejętności wymagających użycia rąk stworzenie podlega karze –2.

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem; Cena 20 000 sz.

Mózgożerna macka: Mózgożerna macka jest długa i giętka, zdolna przebić ciało i kości niczym masło. Można ją wszczepiać matęj,

średniej lub dużej istocie w miejsce jej własnego ramienia bądź przedniej kończyny. Biorca może tą macką wykonać jeden podstawowy atak w rundzie (albo drugorzędny naturalny atak, jeśli jako broni podstawowej używa oręża trzymanego w innej ręce). Macka zadaje bazowo 1k6 obrażeń w przypadku średniego stworzenia, 1k4 – małego, a 1k8, gdy wszczepiono ją dużemu stworzeniu.

Jeżeli stworzenie z tą macką skutecznie doprowadzi do zwania z wrogiem (dowolnym sposobem) i utrzyma je w kolejnej rundzie, mózgożerna macka automatycznie wyrwa mózg albo serce wroga, natychmiast go zabijając. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wyrwałność (ST 10 + 1/2 KW stworzenia z przeszczepem + jego modyfikator z Bd) – udany ratuje przed wyrwaniem organu.

Mózgożerna macka nie utrzyma broni i nie nadaje się do precyzyjnej manipulacji. W przypadku wszystkich testów umiejętności wymagających użycia rąk stworzenie podlega karze –2.

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem; Cena 45 000 sz.

Skóra humanoida: Skórę biorcy przeszczepu zrywa się w bolesnej operacji okusowania i zastępuje nową, żywą jeszcze skórą humanoida, ostrożnie pozyskaną z dawcy o tym samym ogólnym wzroście, wadze i budowie ciała. Po przeszczepie skóry przeciętny obserwator uzna biorcę skóry za humanoida należącego do rasy, z której pochodził dawca (zwykle człowiek; cf lub półelf). Biorca otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Przebijania związanych z podszywaniami się albo pod humanoida danej rasy, albo pod konkretną osobę – dawcę skóry.

Jeśli pod humanoidalną skórą skrywają się potworne elementy ciała (jak dodatkowe ramiona, macki czy czułki), używanie tych organów wymaga przebicia ich przez skórę (akcja standardowa). Taki czyn oznacza, że na wszystkie pobliskie stworzenia trysk krew. Biorca przeszczepu otrzymuje zaś przy okazji 1k4 obrażenia. Czar leżący nałożony na przeszczep w ciągu 24 godzin znów chowa potworne części ciała pod skórę i zaleca ranę na skórze. Jeśli w tym czasie biorca nie otrzyma leczenia, cała skóra zgnieje i trzeba będzie pozyskać nową.

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem, przekształcać siebie; Cena 5 000 sz.

Współmózg: Ten przeszczep to wielka sprawa dla illithidów, którzy podróżują daleko od wiekowych mózgów scalających społeczność tej rasy. Dla stworzeń przyzwyczajonych do nieustannej fizycznej obecności myśli, wiedzy i spostrzeżeń wiekowego mózgu taka utrata kontaktu bywa niepokojąca. Podróżujący illithid często musi wziąć się w macki i wytrzymać zerwanie kontaktu – chyba że ma ze sobą przeszczepiony współmózg.

Współmózg to kawałek tkanki mózgowej o średnicy 12 centymetrów, chroniony przez warstwę gęstego śluzu. Aby mógł działać, przeszczep trzeba umieścić na czasce biorcy – na czubku głowy lub u podstawy szyi. Wspomniana kiść szarych komórek to kawałek ciała wyhodowany przez wiekowy mózg specjalnie dla potrzeb takich przeszczepów. A zatem współmózg zawiera część umiejętności i wiedzy wiekowego mózgu.

Współmózg zapewnia posiadaczowi premię z okoliczności +10 do dowolnych dwóch spośród następujących umiejętności: Wiedza (historia), Wiedza (miejscowa – Podmrok), Wiedza (miejscowa), Wiedza (psionika), Wiedza (tajemna).

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem; Cena 10 000 sz.

POTWORY



jaskiniach Podmroku żyje wiele ohydnych potworów, które nigdy nie widują światła słonecznego. Przemierzają

pograżone w ciemności podziemne przestrzenie w poszukiwaniu żywności, mięsa i dusz.

POTWORY WEDŁUG SKALI WTWANIA

SW Potwór

- 1/2 Ogromna larwa
- 2 Bafitaur
- 2 Ogromny karaluch
- 2 Faerlok
- 3 Niedźwiedź kameleon
- 3 Czatownik
- 3 Kamienny latacz
- 4 Minotaur naznaczony *faerzress*
- 5 Przejmująca groza
- 5 Smoczyko portali
- 6 Pajęczyk paszczowiec
- 6 Lit
- 7 Glour
- 8 Wszechożerający głód
- 11 Maur
- 12 Kamienny diabeł
- 12 Podziemna płaszczka
- 15 Anihilator
- 15 Kuo-toa lewiatan
- 17 Świadek umysłu
- 23 Wiekowy mózg

Anihilator

Średnie wynaturzenie

Kostka Wytrzymalności: 20k8+20 (110 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 12 m (8 pól)

Klasa Pancerza: 25 (+5 rozmiar, +10 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +15/+15

Atak: dotknięcie czułkiem +21 wręcz (dezintegracja)

Całkowity atak: 2 dotknięcie czułkiem +21 wręcz (dezintegracja)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: dezintegracja

Specjalne cechy: odporność na czary 31, redukcja obrażeń 15/magia, węch, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr+7, Ref+11, Wola+13

Atrybuty: S 10, Zr 21, Bd 13, Int 2, Rzt 13, Cha 12

Umiejętności: Następowanie +14, Sporty +15

Atuty: Czujność, Doskonalstwo inicjatywy,

Finezja w broni, Skupienie na broni (czułki), Tro-

pienie, Walka na osłep, Zmysł walki

Środowisko: Podziemia (Dolny Podmrok)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 15

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 21-40 KW (duży); 41-60 KW (wielki)

Błędorzeczy potwór, być może efekt jakiejś mutacji. Posiada jakby dodatkową



Anihilator

parę czulków na głosie. W miejscu otworu gębowego widnieje tylko gładka skóra.

Głęboko w trzewiach Podmroku, gdzie w najniższej położonych warstwach, czai się dziwny stwór, który potrafi dezintegrować istoty i przedmioty dotykając chwytanych czulków. Anihilator najwyraźniej czerpie pożywienie i przyjemność z niszczenia – zwłaszcza żywych bytów.

Anihilator mierzy 1,5 metra długości i 0,9 metra wzrostu, waży zaś około 100 kilogramów. Z wyglądu przypomina potwora o nazwie rdzewiacz, ale ma dodatkową parę czulków, nie ma za to paszczy. Skóra jest różnie ubarwiona, od bladoniebieskiej na podbrzuszu do jasno-fioletkowej na górnej części grzbietu.

walka

Anihilatory najchętniej atakują żywe stworzenia, ale skłonne są dotykać dezintegrującymi czulkami wszystkiego, co się porusza. Gdy potwór obierze za cel istotę czy przedmiot, nie zaprzestaje ataków, dopóki nie zdeintegruje ofiary. Jeżeli zwierzyzna ucieknie, anihilator rusza jej śladem, aby dokończyć łowów. Idąc tropem, potrafi ścigać ofiary na bardzo dalekie odległości.

Dezintegracja (zn): Udany atak dotykowy czulkiem dezintegruje cel, jakby rzucono nań zaklęcie *dezintegracja*. Jeżeli dotknięte czulkiem stworzenie lub przedmiot magicznie wykona udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 21, to nie ulega dezintegracji, lecz otrzymuje 5k6 obrażeń. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Bafitaur

Średni przybysz (rodowity)

Kostka Wytrzymalności: 3k8+3 (16 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancernia: 19 (+1 rozmiar, +3 naturalny, +5 napierśnik), dotyk 11, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +3/+5

Atak: topór dwuręczny +5 wręcz (1k12+3/×3) lub bodnięcie +5 wręcz (1k6+3)

Całkowity atak: topór dwuręczny +5 wręcz (1k12+3/×3) oraz bodnięcie +0 wręcz (1k6+1)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: ciemność, straszliwa szarża 2k6+3, szat

Specjalne cechy: odporność na elektryczność 5, ogień 5 i zimno 5, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, wrodzony spryt

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +4, Wola +3

Atrybuty: S 15, Zr 12, Bd 13, Int 11, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Ciche poruszanie się +3, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +8, Skakanie +4, Spostrzegawczość +8, Szuka przetrwania +6 (+8 tropienie śladów), Wspinaczka +4, Zastraszanie +5

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub banda (3-4)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2



Wysoki, potężnie umięśniony humanoid porośnięty zmierzwiowym futrem. Ma byczą głowę, w której ślepia jarzą się dzika furia.

Bafitaury są potomkami diabła, skrzyżowanych przez mroczne zaklęcia z minotaurami. W zasadzie mają podobne pochodzenie do tych pierwszych, wywodzących się ze związków ludzi z demonami. Niemniej bafitaury są owocami magicznych eksperymentów, a nie demonicznych krzyżówek.

Niejszy stwór to wysoki, barczysty humanoid, zbliżony rozmiarami i budową ciała do silnego orkowego wojownika. Twarz przypomina minotaurą, ale o zwierzęcych rysach, byczych uszach, krótkich i ostrych rogach oraz splecionej grzywie. Ciało porasta sprężyste włosy, a długi ogon miota się dziko, gdy stworzenie jest podniecone. Stopy bafitaura przypominają ludzkie, nie mają kopyt.

Bafitaur

Demoniczna krew bafitaurów ma domieszkę krwi ludzkiej i minotaurzej. Końcowy produkt to stworzenie do cna przeżarte złem, zięjące demoniczną nienawiścią do załozonych śmiertelników i budzące w sobie zacieka furę na myśl o okolicznościach swego pochodzenia.

Bafitaury mówią podwspólnym.

walka

Bafitaur walczy toporem dwuręcznym, a rogami bodzie wyłącznie poszarzy. Jest znacznie inteligentniejszy od minotaura, więc sprytnie stosuje moc ciemność do dezorientowania przeciwników lub wymknięcia się z nieprzychylnej sytuacji.

Ciemność (zc): Bafitaur raz dziennie może stworzyć ciemność (3. poziom czarującego lub równy poziomowi postaci – pod uwagę należy wziąć wyższą wartość).

Strasliwa szarża (zw): Bafitaur zazwyczaj rozpoczyna bitwę od szarży na wroga z pochylonym łbem, bodąc potężnymi rogami. Oprócz normalnych zalet i wad szarży, manewr ten pozwala stworzeniu wykonać pojedyncze bodniące zadające 2k6+3 obrażenia.

Szał (zw): Raz dziennie bafitaur może wpaść w szal identyczny z szalem barbarzyńcy 1. poziomu.

Wrodzony spryt (zw): Jak przodkowie-minotaury, bafitaur posiada przyrodzony spryt i zdolności logicznego myślenia. Dzięki temu jest niepodatny na czar *labirynt*, nigdy nie gubi kierunku i potrafi iść śladem wrogów. Poza tym bafitaur nigdy nie jest nieprzygotowany.

Umiejętności: Bafitaur otrzymuje premię rasową +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Spostrzegawczości.

Bafitaur jako postacie tła

Ulubiona klasa bafitaura to barbarzyńca. Wiele wodzów tej rasy to kapłani Bafometa, który zapewnia im dostęp do domów nienawiści, odwet, zło, zwierzęta.

czatownik

Duże wynaturzenie.

Kostka Wytrzymałości: 6k8+18 (45 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 3 m (2 pola), łatanie 9 m (przeciętna)

Klasa Pancerza: 15 (–1 rozmiar, +1 Zr, +5 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +4/+12

Atak: walnięcie +8 wręcz (1k8+6)

Całkowity atak: walnięcie +8 wręcz (1k8+6)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, duszenie 1k6+6

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +3, Wola +5

Atrybuty: S 19, Zr 13, Bd 16, Int 2, Rzt 11, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +6

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (walnięcie), Ukradkowość

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 3

Skarb: 1/10 monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 7-12 KW (duży); 13-18 KW (wielki)

Bezszelestnie pod sufitu opuszcza się duże, szare stworzenie. Rozpłaszczone ciało wygląda na płytę żywego kamienia.



Czatownik

obrażenia i może rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazynego ataku (premia do zwarcia

+12). Jeśli uzyska trzymanie, owija się wokół celu i stosuje duszenie.

Wszystkie ataki raniące czatownika owiniętego wokół wroga zadają połowę obrażeń potworowi, a połowę omotanej ofierze.

Duszenie (zw): Czatownik zadaje 1k6+6 obrażeń po udanym teście zwarcia.

Umiejętności: "Czatownik otrzymuje premię rasową +12 do testów Ukrywania się na tle naturalnego kamienia.

walka

Czatownik spada z wysoka na potencjalną zwierzynę, starając się owinać wokół niej i zmiażdżyć.

Doskonałe łapanie (zw):

Gdy czatownik trafi walnięciem stworzenie rozmiaru średniego lub mniejsze, zadaje normalne

obrażenia i może rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazynego ataku (premia do zwarcia

+12). Jeśli uzyska trzymanie, owija się wokół celu i stosuje duszenie.

Wszystkie ataki raniące czatownika owiniętego wokół wroga zadają połowę obrażeń potworowi, a połowę omotanej ofierze.

Duszenie (zw): Czatownik zadaje 1k6+6 obrażeń po udanym teście zwarcia.

Umiejętności: "Czatownik otrzymuje premię rasową +12 do testów Ukrywania się na tle naturalnego kamienia.

faerlok

Średni humanoid (gad)

Kostka Wytrzymałości: 2k8+4 (13 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 17 (+7 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +1/+3

Atak: pazury +3 wręcz (1k4+2)

Całkowity atak: 2 pazury +3 wręcz (1k4+2) i ugryzienie +1 wręcz (1k4+1)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: dzielenie bólu
Specjalne cechy: widzenie we wszystkich kierunkach, wstrzymywanie oddechu
Rzuty obronne: Wytr+2, Ref+3, Wola+0
Atrybuty: S 15, Zr 10, Bd 14, Int 9, Rzt 11, Cha 14
Umiejętności: Nasłuchiwanie +2, Pływanie +6, Przeszukiwanie +1, Skakanie +6, Spostrzegawczość +5, Zachowanie równowagi +4
Atuty: Wielokrotny atak
Środowisko: podziemia
Występowanie: pojedynczo, para lub wypad (3+4)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: 50% monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów
Charakter: zwykle neutralny zły
Rozwój: zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu: +2

Humanoid o osłonięty pancerzami płytami barwy krwi. Czerwono oczu jaszczurę się w zwierzęcej głowie umożliwia wy-patrywanie zwierzętyny we wszystkich kierunkach.

Faerloki wyhodowano z jaszczuroludzi przy użyciu potężnej magii. Stworzyły te są samotniczymi wędrowcami, żyjącymi w udręce wiecznego bólu – taki jest skutek uboczny transformacji, jaką przeszli ich przodkowie w rękach faerimów. Nawet oddychanie jest dla faerloków męczarnią. Nie są to warunki dla długiego czy owocnego życia. Niektóre z opisywanych stworów uczą się sztuczek mentalnych wyciszających ból. Reszta wędruje tunelami Podmroku, pałając żądzą podzielenia się cierpieniem z inną świadomą istotą.

Typowy faerlok mierzy od 1,8 do 2,1 metra wzrostu, a wazy od 100 do 125 kilogramów. Z wyglądu przypomina skrzyżowanie potężnie zbudowanego człowieka z jaszczurką. Jego ciało pokrywane twarde, karmazynowe płytki, bardziej podobne do skóry behol-dra niż do łuski. W równych odstępach wokół głowy posiada rozmieszczone cztery złote, widniste oczy. Jego wystający pysk wypełniają ostre zęby. Poza tym faerlok na pazuraste dłonie i gadzi ogon.

Opisywane istoty mówią podwspólnym i smoczym.

walka

Faerloki najchętniej paraliżują wrogów bólem na odległość, dopiero potem zbliżają się z pazurami i zębami.

Dzielenie bólu (zn): W akcji standardowej faerlok może skupić wzrok na jednym przeciwniku w promieniu 9 metrów. Spojrzenie paraliżuje ofiarę na 1 rundę straszliwym bólem. Po ustąpieniu paraliżu istota jest jeszcze wstrząśnięta przez 2k4 rundy. Udany rzut obronny

na Wytrwałość o ST 13 neguje oba efekty. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Konstrukty, żywiołaki, słuzi, rośliny i nieumarli są niepodatni na ten atak.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Faerlok jest wyjątkowo czujny i bystry. Liczne oczy zapewniają mu premię rasową +2 do testów Przeszukiwania oraz Spostrzegawczości. Ponadto nie można go flankować.

Wstrzymywanie oddechu (zw): Po dawno zapomnianych wodnych przodkach pozostała faerlokom zdolność wstrzymywania oddechu na tyle rund, ile wynosi wartości Budowy pomnożona przez 4. Dopiero potem stworzeniu grozi tonięcie (patrz zasady tonięcia w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Umiejętności: Dzięki ogonowi faerlok otrzymuje premię rasową +4 do testów Pływania, Skakania i Zachowania równowagi.

glour

Średnia istota baśniowa
Kostka Wytrzymałości: 7k6+14 (38 pw)
Inicjatywa: +5
Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (dobra)
Klasa Pancerza: 22 (+5 Zr, +3 odbicie, +4 mithrilowa koszulka kolcza), dotyk 18; nieprzygotowany 17
Bazowy atak/zwarcie: +3/+3
Atak: *lekki budzygan* +1 +9 wręcz (1k6+1)
Całkowity atak: *lekki budzygan* +1+9 wręcz (1k6+1)
Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: czary
Specjalne cechy: nieziemska łaska, redukcja obrażeń 10/zimne żelazo, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Faerlok

dzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr+7, Ref+13, Wola+9

Atrybuty: S 10, Zr 21, Bd 14, Int 11, Rzt 12, Cha 17

Umiejętności: Dyplomacja +5, Leczenie +16, Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +3 (+5 w naturalnym środowisku na powierzchni ziemi), Wiedza (natura) +10, Wyczucie pobudek +11, Występy (instrumenty strunowe) +13

Atuty: Finezja w broni, Samowystarczalność, Skupienie na umiejętności Leczenie

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowy (plus mithrilowa koszulka kolcza i *lekki budzygan* +1)

Charakter: często neutralny dobry

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2



Stoi przed wami przepiękne, srebrnoskóre humanoidalne stworzenie o szarych skrzydłach nocnego motyla i wielkich czarnych oczach. Jest ubrane w proste odzienie domowego kraju, dzierży zaś smukły, biały buzdyszan.

Rzadko spotykane, delikatne gloury to istoty baśniowe Podmroku. Władają potężną magią wystarczającą do obrony. Tak naprawdę są to jednak nieśmiałe, skryte istoty, których śpiew czy grę na harfach słychać czasami w oddali – lubią i potrafią słuchać piękne, chwytające za serce pieśni. Gloury mają miłą naturę i obyczaje. Starają się leczyć wszelkie ranne zwierzęta, humanoidy i humanoidy-potwory Podmroku, do których mogą się bezpiecznie zbliżyć.

Rzeczono istoty mają wygląd srebrnoskórych ludzi o czarnych oczach, jak gdyby nieco za dużych w proporcji do twarzy. Z pleców wyrasta im para szarych skrzydeł, podobnych do skrzydeł ćmy. Gloury preferują proste odzienie, a większość nosi instrumenty muzyczne, często jaskiniowe harfy.

Gloury cieszą się sympatią niemal wszystkich mieszkańców Podmroku, wyjąwszy tych najnikczemniejszych i złych. Ludy takie jak *svirfelbliny* czy *chytraki* budują kapliczki, w których składają dary w postaci żywności, napitku i innych dowodów szacunku dla żyjących w pobliżu podziemnych istot baśniowych. Mieszkańcy społeczności pozabawionych bieglej uzdrowicieli często zanoszą do kapliczek chorych i umierających w nadziei, że gloury zlitują się nad nimi i ich ulecą.

Opisywane istoty mówią leśnym, podwspólnym i wspólnym.

walka

Gloury nie lubią walczyć – wolą ratować się ucieczką. Uważają poszukiwaczy przygód z powierzchni ziemi za istoty mniej okrutne czy gwałtowne od wielu mieszkańców Podmroku, więc często zbliżają się do bohaterów ze świata powierzchni, by uzyskać wieści i zaofiarować pomoc.

Czary: Glour rzuca czary wtajemniczeń jak bard 7. poziomu.

Typowe znane czary (3/4/3/1; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 0 – *dlon magia*, odczytanie magii, poznanie kierunku, *tańczenie światła*, *widmowy odgłos*, *wykrycie magii*; 1 – *leczenie lekkich ran*, *milczący obraz*, *szybki odwrót*, *zauwrozenie osoby*; 2 – *cisza*, *leczenie średnich ran*, *niewidzialność*, *uspokojenie emocji*; 3 – *przemieszczanie*, *zauwrozenie potwora*.

Nieziemna łaska: Glour zyskuje premię do Klasy Pancerza i wszystkich rzutów obronnych równą modyfikatorowi z Charyzmy.

złe gloury

Większość glourów jest dobra, niemniej niektóre zwróciły się ku złu. Złe istoty tego rodzaju nie różnią się od dobrych wyglądem, a podo-

bieństwo wykorzystują jako środek zapewniający bezpieczeństwo i służący zwodzeniu ofiar. Złe gloury są kapryśne, chciwe, podłe i nikczemne do szpiku kości. Dążą do bogactwa wszelkimi środkami, ale wolą oszustwo od przemocy.

Złe gloury przeważnie prowadzą wędrowny tryb życia, bowiem nawet wymyślne kłamstwa nie przetrwają zbyt długo. Niebezpieczne dla nich osiadać w jednym miejscu na dłużej niż kilka dekadni, bowiem miejscowi prędzej czy później poznają, z kim mają do czynienia.

WALKA

Złe gloury używają czarów głównie do dwóch celów. Po pierwsze, aby pozyskać tymczasowych sojuszników i wzmocnić swą strategiczną pozycję, stosując *zauwrozenie potwora* lub *zaczuby*. Po drugie, aby tymczasowo wyeliminować niebezpiecznych wrogów, używają czarów typu *dezorientacja*, *uspienie* lub *upiórny śmiech Taschy*.

Czary: Złe gloury rzucają czary wtajemniczeń jak bard 7. poziomu.

Typowe znane czary (3/4/3/1; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 0 – *kobysanka*, odczytanie magii, *otumanienie*, *tańczenie światła*, *widmowy odgłos*, *wykrycie magii*; 1 – *hipnoza*, *niewykrywalny charakter*, *upiórny śmiech Taschy*, *uspienie*; 2 – *niewidzialność*, *ślepota/głuchota*, *wykrycie myśli*, *zaczuby*; 3 – *dezorientacja*, *zauwrozenie potwora*.



Glour

kamienny latacz

Duża magiczna bestia (popaplanarna, ziemi)

Kostka Wyttrzymałości: 5k10+15 (42 wp)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 15 mp (10 pól), latanie 18 m (przeciętna)

Klasa Pancerza: 16 (–1 rozmiar, +1 Zr, +6 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 15

Basowy atak/zwarcie: +5/+14

Atak: ugrzyzienie +10 wręcz (1k8+7)

Całkowity atak: ugrzyzienie +10 wręcz (1k8+7)

Przechwyt/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne cechy: odporność na czary 13, redukcja obrażeń 5/miażdżenie, szybowanie w ziemi z jeźdźcem, szybowanie w ziemi, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wczuwanie drgań

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +5, Wola +1

Atrybuty: S 21, Zr 13, Bd 16, Int 5, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spozrzegawczość +6

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (ugryzienie)

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (5-10)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 6-10 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +5 (kompan)

Stworzenie wygląda, jak wielki, skrzydlaty wilk z plamistego granitu.

Te istoty przenikają poprzez kamień tak łatwo, jak skrzydlate stworzenia ślizgają się w powietrzu. Są towarzyskie i zwykle występują w licznych sforach. To zaciękli mięsożercy, atakujący szybko i w dużych grupach. Zabiją zwierzyńce unosząc je sobą.

Kamienny latacz wygląda niczym wilk z wielkimi skrzydłami. Na ubarwienie skóry składa się czerń, szarość i brąz – kolory skał.

Niniejsze stworzenia mówią ziemnym.

walka

Kamienne latacze zwykle polują w sforach, wspólnymi siłami wypalając stworzenia wędrujące samotnie lub odłączające się od grupy. Gdy zwierzyńca padnie martwa albo nieprzytomna, wycofują się w głąb ziemi czy skały, a zdobytych zabierają ze sobą, by poćwiczyć spokojnie, z dala od miejsca zabójstwa.

Szybowanie w ziemi (zw): Kamienny latacz może się poruszać w kamieniu, glebie czy każdym innym typie ziemi (ale nie w metalu) z równą łatwością, co ryba pływająca w wodzie. Czyniąc to, nie pozostawia za sobą żadnego tunelu czy otworu, nie tworzy też „fal” i nie pozostawia po sobie żadnych innych śladów bytności. Czar *poruszenie ziemi* rzucony na obszar, w którym przebywa, tak poruszający się stwór, odpycha go na 9 metrów, ale to jedyny efekt.

Szybowanie w ziemi z jeźdźcem (zn): Kamienny latacz może rozszerzyć moc szybowania w ziemi na jeźdźcę i ekwipunek, maksymalnie do średniego obciążenia.

Wyczuwanie drgań (zw): Kamienny latacz automatycznie wykrywa położenie każdego stworzenia czy przedmiotu w promieniu 18 metrów, które pozostaje w kontakcie z ziemią.

tresowanie kamiennego latacza

Kamienne latacze są bardzo poszukiwane jako wierzchowce w Podmroku, ale zanim któryś poniesie je jeźdźca do walki, musi przejść tresurę. Podstawowe wymaganie szkolenia to przyjazne nastawienie opisywanej istoty do tresera (co można osiągnąć poprzez udane testy Dyplomacji). Wytresowanie przyjaznego kamiennego latacza na ziemnego wierzchowca wiąże się z koniecznością wykonania udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 25) oraz poświęcenia sześciu tygodni

na taki trening. Osoba dosiadająca stworzenia musi używać egzotycznego siodła. Kamienny latacz może walczyć, gdy niesie jeźdźcę. Ten ostatni ma natomiast prawo atakować wraz z wierzchowcem tylko jeśli powiedzie mu się test Jeździectwa (patrz opis umiejętności Jeździectwo w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*).

Kamienne latacze rodzą żywe młode, a nie jaja. Małe kosztują 10 000 sz za sztukę. Zawodowi treserzy biorą 2500 sz za wychowanie bądź wytresowanie stworzenia.

Udźwig: W przypadku kamiennego latacza małe obciążenie to maksymalnie 229 kilogramów, średnie obciążenie wynosi od 229,5 do 459,5 kilogramów, a duże obciążenie od 459,5 do 690 kilogramów.

Kuo-toa lewiatan

Wielki humanoid-potwór (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+75 (142 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 6 m (4 pola), pływanie 15 m

Klasa Pancerza: 28 (-2 rozmiar, +1 Zr, +5 Rzt, +14 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 28

Bazowy atak/zwarcie: +15/+31

Atak: ugryzienie +22 wręcz (2k6+8/19-20) lub pazury +19 wręcz (1k6+4)

Całkowity atak: ugryzienie +22 wręcz (2k6+8/19-20) i 2 pazury +19 wręcz (1k6+4)

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, osozłomienie, połykanie w całości

Specjalne cechy: błogosławieństwo Morskiej Matki, bystre oczy, doskonałe uchylenie, niepodatność, nieświadomy unik, odporność na elektryczność 10, oślizgłość, ślepotą w świetle, widzenie w ciemnościach 18 m, ziemnowodne

Rzuty obronne: Wytr +12, Ref +10, Wola +14

Atrybuty: S 26, Zr 13, Bd 21, Int 15, Rzt 20, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +17, Pływanie +16, Przeszukiwanie +18, Spostreżawczość +21, Sztuka przetrwania +5 (+7 tropienie śladów), Ukrywanie się +5, Używanie lin +1 (+3 wiązanie), Wyzucie pobudek +17, Wyzwalanie się +9

Atrybuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Skupienie na broni (ugryzienie), Wielokrotny atak, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: wody w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub enklawa (1 lewiatan i 2-13 kuo-toa, 2-5 kuo-toa pogańcy i 2-4 kuo-toa biczów)

Skala Wyzwania: 15

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 16-45 KW (wielki)



Ten obrzmiaty, rybopodobny humanoid ma ciało pokryte srebrnoszaryą łuską. Ramiona i nogi są cienkie, nieproporcjonalnie małe, ale szeroko rozwarta paszcza zmieściłaby konia z kopytami.

Ten stwór niemal cały czas spędza w wodzie, przemieszczając się po woli machnięciami płetwianych stóp. Pożera prawie wszystkie morskie byty, jakie da radę złapać, w tym nieostrożnych kuo-toa.

Kuo-toa lewiatan mierzy około 6 metrów wysokości, a waży jakieś 10 ton. Od razu rzuca się w oczy szeroka paszcza pełna ostrych jak igły zębów, rosnących w kilku rzędach. Kończyny są długie i szczudłowate, a dłonie i stopy płaskie, zaopatrzone w błony płetw.

Niniejsze stwory powstają ze szczególnie utalentowanych poganiaczy lub biczów. Tworzy je sama Blipdoolpoolp. Kuo-toa darzą lewiatany czcią i obawą. Wiele marzy o zyskaniu tak szczególnej łaski Morskiej Matki. Oprócz najwyżej postawionych kuo-toa, mało kto kiedykolwiek ma honor (czy horror) spotkać opisywaną istotę.

Rzeczono byty mówią językiem kuo-toa i wodnym.

walka

Kuo-toa lewiatany przeważnie przebywają w głębinach, gdzie mają dość miejsca do manewrowania. Na łód wyrabiają się jedynie w najbardziej skrajnych sytuacjach. W obliczu nadchodzącej walki posyłają na wrogów enklawy zwykłych kuo-toa, poganiaczy i biczów. Gdy przeciwnicy zmagają się z hordą kuo-toa, lewiatan spokojnie wybiera po jednym adwersarzu na raz.

Doskonałe łapanie (zw): Gdy kuo-toa lewiatan trafi ugryzieniem przeciwnika równego mu rozmiarem lub mniejszego, zadaje normalne obrażenia i próbuje rozpocząć zwanie w darmowej akcji nieprovokującej okazanego ataku (premia do zwarcia +31). Jeśli uzyska trzymanie, w następnej rundzie może spróbować połknąć ofiarę.

Oszolomienie (zw): Pięć razy dziennie kuo-toa lewiatan może spróbować oszolomić przeciwnika atakiem jednej z broni naturalnych. Jeśli trafionemu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość o ST 22, będzie oszolomiony przez 1 rundę (niezależnie od otrzymania normalnych obrażeń od ataku). ST rzutu obronnego oparto na Roztropności.

Polykanie w całości (zw): Kuo-toa lewiatan może połknąć złapanego dużego lub mniejszego przeciwnika – w tym celu musi wykonać udany test zwarcia.

Połknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 2k8+12 obrażeń miazdycznych i 2k6 obrażeń od kwasu – to efekt przebywania we wnętrznościach stwora. Ofiara może próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrznościom kuo-toa lewiatana 25 obrażeń (KP 20). Jeśli wydobędzie się z żołądka, kurcząc się mięs-

nie zamykają otwór – kolejny połknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku stwora zmieszczają się 2 duże, 4 średnie, 8 małych, 32 malutkie, 128 drobnych lub 512 filigranowych i mniejszych istot.

Błogosławieństwo Morskiej Matki (zw): Kuo-toa lewiatan posiada szósty zmysł, dzięki któremu łatwiej mu ciosów. Zyskuje premię do Klasy Pancerza równą swej premii z Roztropności. Premia działa także względem ataków dotykowych, nawet gdy lewiatan jest nieprzygotowany. Traci ją dopiero wówczas, gdy jest unieruchomiony lub bezzadny.

Byste oczy (zw): Poruszające się niezależnie oczy sprawiają, że kuo-toa lewiatan ma doskonały wzrok. Stwór widzi poruszające się przedmioty i istoty, nawet jeśli są niewidzialne czy eteryczne. Nie widzi on ich jedynie wtedy, gdy pozostają w zupełnym bezruchu.

Doskonałe uchylenie (zw): Jeśli kuo-toa lewiatan wykona udany rzut obronny na Refleks względem ataku, który normalnie powoduje połowę obrażeń po udanym rzucie obronnym, to nie otrzymuje żadnych ran. Ponadto otrzymuje tylko połowę obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego.

Niepodatności (zw): Kuo-toa lewiatan jest niepodatny na trucizny i paraliż. Nie działają nań różne czary *unieruchomienia*, a bystry wzrok od razu rozpoznaje prawdziwą naturę ułudy.

Nieświadomy unik (zw): Kuo-toa lewiatan zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik.

Oślizgłość (zw): Ciało kuo-toa lewiatana pokrywa śliska substancja, wytwarzana przez jego organizm. Stwór jest na tyle śliski, że bardzo trudno go pochwycić w zwanie i złapać w sidła. Nie działają na niego sieci, magiczne i zwykłe. Kuo-toa lewiatan jest w stanie bez problemu wyslizgnąć się z wiewiór wszelkiej postaci.

Ślepotą w świetle (zw): Nagłe wystawienie się na działanie jaskrawego światła (promienie słońca lub czar *światła dnia*) oślepia kuo-toa lewiatana na 1 rundę. Ponadto przez kolejne rundy istota jest oślniona, dopóki przebywa w jasnym świetle.

Ziemnowodne (zw): Wprawdzie kuo-toa lewiatan oddycha skrzekami, ale może przeżyć na lądzie dowolnie długo.

Umiejętności: Kuo-toa lewiatan otrzymuje premię rasową +8 do testów Wyzwania się oraz premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Spostrzegawczości. Posiada premię rasową +8 do wszelkich testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma też prawo w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.



Kuo-toa lewiatan

Lit

Średnia magiczna bestia (ziemi)
Kostka Wytrzymałości: 4k10+20
(42 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 12 m (8 pól)
Klasa Pancerza: 20 (+2 Zr,
+8 naturalny), dotyk 12,
nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: ++/+7

Atak: pazury +7 wręcz (1k4+3)

Całkowity atak: 2 pazury +7
wręcz (1k4+3) i ugryzienie
+5 wręcz (1k6+1) i bodnie-
cie +5 wręcz (1k6+1)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/
1,5 m

Specjalne ataki: psionika

Specjalne cechy: redukcja ob-
rażeń 10/magia, widzenie
w ciemnościach 18 m, wi-
dzenie w słabym świetle, za-
stygnięcie w bezruchu

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +6,
Wola +1

Atrybuty: S 16, Zr 15, Bd 20, Int
6, Rzt 11, Cha 15

Umiejętności: Nasłuchiwanie +3, Spo-
strzegawczość +3, Ukrywanie się +7*

Atuty: Czujność, Wielokrotny atak
Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 5-6 KW (średni); 7-12 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +5

*Staje przed wami zdeformowany humanoid z rogatym łbem i rozprosto-
wuje potężne pazury. Wygląda na zrobionego z kamienia.*

Lit to istota psioniczna przebudzona z kamienia. Czasami stworze te służą potężniejszym rasom Podmroku, wypeniając misje specjalne, pilnując karawan lub stróżując przy skarbach, za co są hojnie wynagradzani.

Stwór wygląda niczym kamienny posąg potwornie zdeformowa-
nego humanoida. Ciało ma krepie i powykęcane, a ramiona długie
i zakończone pazurzystymi łapami. Nad nieopisanie paskudną twa-
rzą wznoszą się wystające z czoła rogi. Skóra istoty ma barwę nie-
obrobionego kamienia.

Lity mogą, udając posągi, nieskończenie długo trwać w bezruchu
i atakować z zaskoczenia. Nie potrzebują żywności, wody ani powie-
trza, więc zamiast pozerać wrogów, woła mocą psioniczną zamykać
ich w kamieniu – żywych lub martwych.

Opisywane byty mówią wspólnym i ziemnym.

walka

Lity najchętniej stosują moce psioniczne z zasko-
czenia, ale w razie konieczności umieją bronić
się również fizycznie. Jeżeli sytuacja przybie-
ra dla nich niekorzystny obrót, dzięki psio-
nicie wtapiają się w najbliższą kamienną
powierzchnię.

Psionika (zc): Na życzenie – *sto-
pienie z kamieniem*; 3/dzień – *prze-
jście w ścianie, ściana kamienia*;
1/dzień – *ciało w kamień* (ST 18),
*kamienna kula** (ST 17). Poziom
czarującego = 6. ST rzutu obron-
nego oparto na Charyzmie.

* Nowy czar opisany w niniej-
szej książce.

Zastygnięcie w bezruchu

(zw): Lit może pozostać w ab-
solutnym bezruchu niczym praw-
dziwy posąg. Obserwator musi wykonać
udany test Spostzegawczości o ST 20,
aby zauważyć, że posąg jest żywy.

Umiejętności: * Lit otrzymuje premię
rasową +8 do testów Ukrywania się, gdy
ma za sobą tło z obrobionego kamienia.

maur (garbaty gigant)

Duży gigant (ziemi)

Kostka Wytrzymałości: 12k8+60 (114 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m w kamiennym zbroi* (6 pól); bazowo 12 m, rycie 1,5 m

Klasa Pancerza: 23 (–1 rozmiar, +9 naturalny, +5 kamienna zbroja),
dotyk 9, nieprzygotowany 23

Bazowy atak/zwarcie: +9/+20

Atak: wielki młot bojowy +15 wręcz (2k8+10/×3)

Całkowity atak: wielki młot bojowy +15/+10 wręcz (2k8+10/×3)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: tunelowy wrzask, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: ogromny oręż, rozprostowanie, widzenie w ciem-
nościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +4, Wola +7

Atrybuty: S 25, Zr 10, Bd 20, Int 16, Rzt 17, Cha 17

Umiejętności: Nasłuchiwanie +18, Spostzegawczość +18, Ukrywa-
nie się +14 (–10 rozprostowany), Używanie lin +0 (+2 wiązanie),
Wspinaczka +22, Wyzwalanie się +15

Atuty: Dookońska szarża byka, Imponujący cios, Potężny atak, Roz-
szczepienie, Zmysł walki

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para, banda (3-5), gromadka (6-9 plus 35%
niewalczących) lub plemię (21-30 plus 35% niewalczących plus 1-3
starszych i 3-6 złowieszczych niedźwiedzi jaskiniowych)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: standardowy

Charakter: często neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +5

* Kamienną zbroję opisano w rozdziale 5.

Potężny, biały jak kość humanoid o wykrzywionym pysku mógłby mieć wielkie rozmiary, gdyby nie boleśnie przykurczona, zgięta w patach sylwetka.

Maurowie to przygarbione giganty, które po cionach przymusowego życia pod ziemią zmieniły się w przygiętą do ziemi, okaleczoną rasę zaciekle walczącą o przetrwanie. Ze względu na zgarbioną posturę nieraz nazywa się ich garbatymi gigantami.

Opisywany stworzenie zawsze się garbi. Nogi ma bardziej zwierzę niż ludzkie, z kolanami zgiętymi do tyłu jak pies. W efekcie zgiętych pleców i kolan dłoń wloką się po ziemi. Skóra maurów jest biała jak u albinosów, podobnie włosy długie do ramion. Oczy zaś to jamy czerni, dwukrotnie większe niż można by się spodziewać u stworzenia tych rozmiarów. Garbatego giganta zwykle nosi krótką koszulę i spodniczkę z kamiennej zbroi, ale chodzi najchętniej bosy. Większość maurów zdobi ciała obręczami i amuletami z wypolerowanych kamieni oraz rytualnymi znakami-błyszczkami rytymy na skórze.

Maurowie na ogół sakwy noszą na plecach. W typowej torbie znajduje się żywność, 1k4+1 kamiennych grotywłóczni, 3k4 zwyczajne przedmioty, niewielka ilość gotówki (nie więcej niż 10k10 monet) oraz wyrzeźbiony z kamienia instrument muzyczny. Mienie garbatego giganta jest zwykle proste (by nie rzec prymitywne) i zrobione z kamienia, ale dobrze wykończone i zadbane.

Opisywani mówią gigantami, podwspólnym i wspólnym.

walka

Maurowie zamiast głazów używają broni i zdolności czaropodobnych, trudno bowiem ciskać głazami w wąskich, krętych podziemnych korytarzach. Z racji przygarbionej postury nie są w stanie w pełni wykorzystać siły fizycznej i zdolności czaropodobnych. Jeśli jednak mają do dyspozycji co najmniej 6 metrów przestrzeni nad sobą, mogą rozprostować skurczone ciało. Drastycznie zwiększa to zasięg i pole zagrożenia, a także poprawia morale stworzenia i daje dostęp do wroczonych mocy.

Tunelowy wrzask (zn): Raz dziennie maur może wydać z gardzieli wrzask w dowolnym pomieszczeniu o ścianach z kamienia lub naturalnej ziemi (choćby tunel wykopany w ziemi lub kamienny

budynek). Efekt ma postać 18-metrowego stożka energii dźwiękowej. Każde stworzenie na tym obszarze jest przez 1 rundę oszołomione, przez 4k6 rund ogłuszone oraz odnosi 10k6 obrażeń. Udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 21 neguje oszołomienie i ogłuszenie oraz o połowę zmniejsza liczbę ran. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Zdolności czaropodobne: 2/dzień – *pajęcza wspinaczka, poruszenie ziemi, stopienie z kamieniem*. Poziom czarującego = 15.

Ogromny oręż (zw): Maur może dzierżyć broń dwuręczną jakby była jednoręczna, a jednoręczną traktuje jak lekką.

Rozprostowanie (zn): Jeśli maur przebywa w przestrzeni o wysokości minimum 6 metrów (co zapewnia swobodę ruchu stworzeniu zajmującemu przestrzeń o boku 4,5 metra), może w akcji standardowej rozprostować ciało. Jest to jednak proces bardzo bolesny, wyłamujący stawy.

Niemniej zwykle maur uwielbia taką przemianę. Po pełnym rozprostowaniu zyskuje premię +6 do

Sił, +6 do Budowy oraz premię z morale +4 do KP i rzutów obronnych. Jego statystyki zmieniają się następująco: wielki gigant; 12k8+96; pw 150; KP 26 (dotyk 12, nieprzygotowany 26), zwa +27, atk +17 wręcz (2k8+15 /x3, wielki młot bojowy); calk atk +17/+12 wręcz (2k8+15 /x3, wielki młot bojowy); przestrzeń/zasięg 4,5m /4,5 m; RO Wytr +20, Ref +8, Wola +11; S 31, B 26; Ukrywanie się +2, Wspinaczka +20. ST rzutu obronnego na tunelowy wrzask wynosi 24. Maur każdego dnia może spędzić 10 rund w postawie rozprostowanej, a potem musi wrócić do przygarbienia.

Zdolności czaropodobne po rozprostowaniu: Te moce są dostępne wyłącznie w postawie rozprostowanej: 1/dzień – *wieczwanie błyskawic* (ST 16), *wyładowanie łańcuchowe* (ST 19). Poziom czarującego = 15. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.



Maur

społeczeństwo maurów

Maurowie wywodzą się od wygnanej gromady gigantów burzowych, uwięzionych pod ziemią za dawno zapomniane winy. Po wielu tysiącach zdegenerowali się do obecnego fizycznego stanu. A jednak starają się ocalić część wysokiej kultury przodków, nie są więc dzikimi, półzwierzęcymi stworami, na jakie wyglądają. Niemniej od ambicji kulturowych silnie odczuwają pragnienie wolności. We własnej podziemnej enklawie większość czasu poświęcają gromadzeniu pożywienia i odpieraniu najazdów łupieżców umysłów (którzy uwielbiają żerować na dużych mózgach). Osobniki napotkane poza zapomnianym więzieniem są najprawdopodobniej w służbie jakiejś większej potęgi i splanującą dług umysłu.

mineralny wojownik

Mineralny wojownik to stworzenie, które przeszło transformację w istotę z żywego kamienia. Wiele istot doświadcza jej dobrowoli. Niemniej niektóre złe rasy Podmroku przymusowo poddają takiej przemianie różne stwory.

przykładowy mineralny wojownik (kamienny diabeł)

Stwór z ożywionego, zdrowego kamienia ma na skórze kolce z ostrych mineralnych drzew. Unosi się wokół niego smród piekła.

Oto przykładowy mineralny wojownik, zwany kamiennym diabłem. Za stworzenie bazowe posłużył kolczasty diabeł.

Średni przybysz (baatezu, pozapłarny, praworządny, ziemny, żywy)
Kostka Wytrzymałości: 12k8+96 (150 pw)

Inicjatywa: +6
Szybkość: 9 m (6 pól), rycie 4,5 m
Klasa Pancerza: 32 (+6 Zr, +16 naturalny), dotyk 16, nieprzygotowany 26

Bazowy atak/zwarcie: +12/+23
Atak: pazury +19 wręcz (2k8+7 plus strach)
Całkowity atak: 2 pazury +19 wręcz (2k8+7 plus strach)

Przechwyt/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: cios ziemi, doskonałe łapanie, nadzianie 3k8+10, przyzwanie baatezu, strach, zdolności czaropodobne
Specjalne cechy: kolczasta obrona, niepodatność na ogień i truciznę, odporność na czary 73, odporność na kwas 10 i zimno 10, redukcja obrażeń* 10/dobro i 8/adamantyn, telepatia 30 m, widzenie w mroku, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr+16, Ref+14, Wola+11
Atrybuty: S 25, Zr 23, Bd 27, Int 10, Rzt 12, Cha 16
Umiejętności: Ciche poruszanie się +21, Dyplomacja +5, Koncentracja +23, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +15, Spostrzegawczość +18, Sztuka przetrwania +1 (+3 tropienie śladów), Ukrywanie się +21, Wiedza (jedna dowolna) +15, Wyzucie pobudek +16, Zastraszanie +18
Atuty: Czujność, Doskonała walka w zwarcu, Potężny atak, Rozszczepienie, Żelazna wola

Środowisko: Dziewięć Piekieł Baatoru
Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub oddział (6-10)
Skala Wyzwania: 12
Skarb: standardowy
Charakter: zawsze praworządny żyły



Kamienny diabeł

walka

Kamienne diable chętnie walczą pazurami, starając się przebić wrogów na wylot.

Gios ziemi (zw): Raz dziennie kamienny diabeł może wykonać szczególnie zdradziecki atak we wroga stojącego na kamieniu lub ziemi. Używając tej mocy dodaje +8 do testu ataku i zadaje o 12 obrażeń więcej.

Doskonałe łapanie (zw): Kamienny diabeł, aby użyć tej zdolności, musi trafić przeciwnika pazurami. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazynego ataku. Jeśli zwycięży w tęście zwarcia, uzyskuje trzymanie i może nabieć przeciwnika na swe kolczaste cielsko.

Nadzianie (zw): Kamienny diabeł po udanym tęście zwarcia zadaje złapanemu przeciwnikowi 3k8+10 obrażeń klutych.

Przyzwanie baatezu (zc): Raz dziennie ten diabeł może spróbować przyzwać 1k6 brodatych diabłów lub kolczastego diabła z szansą powodzenia 35%. Niniejsza zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Strach (zn): Stworzenie trafione przez kamiennego diabła musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza, iż pada ofiarą czaru strach. Bez względu na wynik rzutu, dana istota staje się na 24 godzin niepodatna na strach danego kamiennego diabła. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *plamienny promień* (7. poziom czarującego), *potężniejsza teleportacja* (tylko na siebie plus 25 kg przedmiotów, 12. poziom czarującego); 1/dzienie – *gniew porządku, przekłeta plaga* (ST 17, 17. poziom czarującego).

Kolczasta obrona (zn): Istota, która atakuje tego diabła orężem trzymanym w rękę lub bronią naturalną, otrzymuje 1k8+9 obrażeń klutych i tnących od porastających stwora kolców. Należy pamiętać, iż broń o wyjątkowym zasięgu, na przykład długa włócznia, ratuje przed działaniami niniejszej zdolności.

Widzenie w mroku (zn): Kamienny diabeł doskonale widzi w każdym rodzaju ciemności, nawet tworzonej czarem *głębsza ciemność*.

tworzenie mineralnego wojownika

„Mineralny wojownik” (również zwany „kamiennym”) to szablony nabożny, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną inną niż konstruktor, nieumarły lub żywiołak (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Mineralny wojownik zachowuje statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Typ stworzenia się nie zmienia, zyskuje ono jednakże podtypy ziemi. Rozmiar nie ulega modyfikacji.

Szybkość: Mineralny wojownik zyskuje szybkość rycia równą połowie najwyższej szybkości stworzenia bazowego. Jeśli stworzenie bazowe miało szybkość latania – traci ją.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz rośnie o +3.

Specjalne ataki: Mineralny wojownik zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje cios ziemi.

Cios ziemi (zw): Raz dziennie mineralny wojownik może wykonać szczególnie zdrażające atak we wroga stojącego na kamieniu lub ziemi. Używając tej mocy dodaje premię z Budowy do testu ataku i zadaje o 1 punkt obrażeń więcej na każdą rasową Kostkę Wytrzymałości.

Specjalne cechy: Mineralny wojownik zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a do tego otrzymuje następujące:

Widzenie w ciemnościach (zw): Mineralny wojownik zyskuje widzenie w ciemnościach na zasięg 18 metrów lub zachowuje widzenie w ciemnościach stworzenia bazowego, jeśli było lepsze.

Redukcja obrażeń (zw): Mineralny wojownik zyskuje redukcję obrażeń 8/adamantyt. Jeśli już posiada redukcję obrażeń, zachowuje obie wersje i w danej sytuacji stosuje korzystniejszą.

Atrybuty: Wartości atrybutów stworzenia bazowego zmieniają się następująco: S+2, Bd +4, Int –2 (minimum 1), Rzt –2, Cha –2.

Środowisko: Jak stworzenie bazowe plus podziemia.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: Jak stworzenie bazowe +1.

ogromna larwa

Małe robactwo

Kostka Wytrzymałości: 2k8+2 (11 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 6 m (4 pola)

Klasa Pancerza: 13 (+1 rozmiar, +1 Zr, +1 naturalny)

Bazowy atak/zwarcie: +1/–5

Atak: ugryzienie +3 wręcz (1k6–2)

Całkowity atak: ugryzienie +3 wręcz (1k6–2)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy robactwa, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +4, Wola +0

Atrybuty: S 7, Zr 13, Bd 13, Int —, Rzt 10, Cha 2

Umiejętności: —

Atuty: Finezja w broni[†]

Środowisko: każde

Występowanie: pojedynczo, para, masa (3–5) lub zalew (6–11)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 3–4 KW (mały); 5–8 KW (duży)

Po ziemi pełza wijąca się larwa rozmiarów ludzkiego dziecka.



Ogromny karaluch

Niniejsze stwory to larwalne postacie różnych ogromnych owadów. Ponieważ żywią się gnijącą materią organiczną, zwykle występują przy zwłokach dużych stworzeń – hydr, smoków, gigantów i dinozaurów – a także w stocach odchodów czy rozkładającej się roślinności. Niektóre typy larw są wodne lub ziemnowodne.

Ogromna larwa wygląda na białego lub szarego robaka dużych rozmiarów. Niektóre osobniki mają małe nóżki, przez co przypominają blade gasienice.

Niniejsze stworzenia żyją krótko. Grube, obłe ciała po wykluciu z pólki, białego jaja ma długość około 0,3 metra. W ciągu dwóch tygodni osiąga długość 0,9 metra, a potem zmienia się w postać dorosłego owada.

walka

Ogromne larwy zwykle atakują żywe istoty tylko w samoobronie, ale jeśli w okolicy zabraknie żywności, wówczas mogą stać się drapieżne.

Cechy robactwa: Ogromna larwa jest niepodatna na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi w ciemnościach (w zasięgu 18 metrów).

ogromny karaluch

Średnie robactwo

Kostka Wytrzymałości: 4k8+12 (30 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 12 m

Klasa Pancerza: 20 (+4 Zr, +6 naturalny)

Bazowy atak/zwarcie: +3/+8

Atak: ugryzienie +8 wręcz (1k6+7)
Całkowity atak: ugryzienie +8 wręcz (1k6+7)
Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: smród
Specjalne cechy: cechy robactwa, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, wyczuwanie drgań
Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +5, Wola +1
Atrybuty: S 21, Zr 18, Bd 16, Int —, Rzt 10, Cha 2
Umiejętności: —
Atuty: —
Środowisko: podziemia
Występowanie: pojedynczo, rój (3-10) lub masa (11-20)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: brak
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 5-8 KW (średni); 8-12 KW (duży)

Ten długi na 1,8 metra karaluch powoli porusza pokazującymi czułkami.

Ogromne karaluchy są wyjątkowo niebezpieczne, bardzo szybkie, wytrzymałe i odporne. Zwykle żyją w bliskości wody, często w okolicach, w których można znaleźć rozkładającą się materię organiczną. Mogą jednakże żyć w każdym nieco cieplejszym miejscu.

Skorupa ogromnego karalucha może mieć barwę brązową, czarną lub szarą. Ciało ma kształt obły, wspiera się na sześciu odnóżach, na głowie widnieje para bardzo długich czułków. Egzozskielet zwykle ma oleisty, połyskujący wygląd, a to z racji pokrywającej go wydzieliny.

Niektóre ogromne karaluchy mogą latać z przeciętną zwrotnością i szybkością latania 18 metrów.

walka

Ogromne karaluchy są o wiele bardziej agresywne niż ich krewniaczy normalnych rozmiarów. Zaciękle atakują niemal wszystko, co się porusza.

Smród (zw): Ogromny karaluch wydziela oleistą substancję, która jest ohydna dla niemal wszystkich zwierzęcych form życia. Każde stworzenie (oprócz karaluchów) w promieniu 9 metrów od opisywanego robactwa musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza, że przez 1k4 rundy odczuwa mdłości. Bez względu na wynik rzutu obronnego stworzenie jest przez następną godzinę niepodatne na smród każdego ogromnego karalucha. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Cechy robactwa: Ogromny karaluch jest niepodatny na wszelkie efekty wpływające, na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi też w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Wyczuwanie drgań (zw): Ogromny karaluch umie automatycznie wyczuć położenie dowolnego stworzenia czy przedmiotu w promieniu 18 metrów, które pozostaje w kontakcie z ziemią.

Umiejętności: Ogromny karaluch otrzymuje premię rasową +12 do testów Wspinaczki (wliczając premię rasową za naturalną szybkość wspinania). Zawsze może w testach tej umiejętności skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża. Ponadto zyskuje premię rasową +10 do testów Ukrywania się i premię rasową +6 do testów Cichego poruszania się.

pajęczce stworzenie

Niniejsze istoty to plugawe mieszańce pajaków z innymi istotami. Najczęściej za tworzenie takich hybryd są odpowiedzialne drowy. Pajęczce stworzenia mają skórę porośniętą kępami grubych, czarnych włosów, duże i wielofasetkowe oczy oraz ociekające jadem żuwaczki.

przykładowe pajęczce stworzenie

Potwórna, wielooka głowa z kłami ociekającymi jadem wspiera się na dziesięciu szcudłowych kończynach, obrośniętych kępami sztywnej, czarnej szszeciny.

Oto przykładowe pajęczce stworzenie. Zwane jest pajęczym paszczowcem. Jako stworzenie bazowe wykorzystano wysokiego paszczowca (z *Potworów Faerunu*).

Duże wynaturzenie
Kostka Wytrzymałości: 7k8+7 (38 pw)
Inicjatywa: +6
Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m
Klasa Pancerza: 22 (–1 rozmiar, +6 Zr, +7 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 16
Bazowy atak/zwarcie: +5/+14
Atak: walięcie +9 wręcz (1k4+5) lub ugryzienie +4 wręcz (2k6+2 plus truciźna)
Całkowity atak: 8 walięcie +9 wręcz (1k4+5) i ugryzienie +4 wręcz (2k6+2 plus truciźna)
Przestrzeń/zasięg: 3 m/4,5 m
Specjalne ataki: truciźna
Specjalne cechy: niepodatność na efekty wpływające na umysł, uchyłanie przed strzałami, widzenie w ciemnościach 18 m
Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +8, Wola +5
Atrybuty: S 20, Zr 23, Bd 13, Int +4, Rzt 10, Cha 7
Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Skakanie +11, Spozrzegawczość +13, Ukrywanie się +6, Wspinaczka +13
Atuty: Czujność, Walka na osłep, Zmysł walki
Środowisko: podziemia
Występowanie: pojedynczo, para lub zgraja (3-5)
Skala Wyzwania: 6
Skarb: standardowy
Charakter: zawsze neutralny zły
Rozwój: 8-14 KW (duży); 15-21 KW (wielki)

Niniejsza istota to wyhodowana przez drowy potwórność. Chaotycznie łączy w sobie cechy wysokiego paszczowca z dodatkowymi kończynami i jadowym ukąszeniem pajęczaka.

Łeb pajęczego paszczowca wygląda niczym skrzyżowanie głowy mięsożernego goryla z łbem pajaka. Ma przerażające wielofasetkowe oczy, a z pyska wystają dwie ociekające jadem żuwaczki. Ciężar potwora zawsze utrzymuje cztery lub pięć niesamowicie giętkich, 4,5-metrowych kończyn. Paszczowiec rzadko unosi głowę na tę wysokość, chyba że chce wyrzucić za wysoką ścianę czy przeszkodę. Normalnie łeb wisi jakieś 1,5 do 2,1 metra nad ziemią.

Pajęczce paszczowce mówią podwspólnym i wspólnym.

TABELA 6-1: PAJĘCZE STWORZENIA

Rozmiar stworzenia	Mod. naturalnego pancerza	Obrażenia od ugryzienia	Początkowe i drugorzędne efekty trucizny
Filigranowy	+0	1 plus trucizna	1 S
Drobny	+0	1k2 plus trucizna	1 S
Malutki	+0	1k3 plus trucizna	1k2 S
Mały	+0	1k4 plus trucizna	1k3 S
Średni	+1	1k6 plus trucizna	1k4 S
Duży	+2	1k8 plus trucizna	1k6 S
Wielki	+5	2k6 plus trucizna	1k8 S
Olbrzymi	+9	2k8 plus trucizna	2k6 S
Kolosalny	+15	4k6 plus trucizna	2k8 S

walka

Pajęczy pasczowiec w walce wręcz maksymalnie wykorzystuje posiadany zasięg. Raz po raz zmusza wrogów do wbiegania w jego 4,5-metrowy obszar zagrożenia, a dzięki atutowi Zmysł walki zyskuje wiele okazjnych ataków.

Trucizna (zw): Ugryzienie, Wytrzymałość ST 14, początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k6 punktów.

Niepodatność na efekty wpływające na umysł (zw): Pajęczy pasczowiec jest niepodatny na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale).

Uchylenie przed strzałami (zw): Obłąd na płatanina kończyn i zmieniające się położenie głowy pajęczego pasczowca sprawia, że przeciwnicy podlegają ryzyku chybiaenia 20% w przypadku ataków strzałami i bełtami.

Umiejętności: Pajęczy pasczowiec zyskuje premię rasową +4 do testów Ukrywania się oraz premię rasową +6 do testów Skakania i Spostrzegawczości. Ponieważ dysponuje szybkością wspinania, zyskuje także premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża.

tworzenie pajęczego stworzenia

Pajęcze stworzenie to szablon dziedziczony, który można nałożyć na dowolne zwierzę, bestię lub magiczną bestię (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Pajęcze stworzenie zachowuje wszelkie statystyki i cechy specjalne stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Typ stworzenia zmienia się na wynaturzenie. Rozmiar pozostaje bez zmian. Nie należy przeliczać na nowo bazowych premii do ataku ani do rzutów obronnych.

Szybkość: Stworzenie pajęcze zyskuje szybkość wspinania się równą połowie bazowej szybkości nazimnej (zaokrąglając do najbliższych 3 me-



Pajęczy pasczowiec

trów). Otrzymuje także premię rasową +8 do testów Wspinaczki i inne korzyści zgodnie z *Księgą Potworów*.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz bazowego stworzenia zmienia się tak, jak to przedstawiono w tabeli 6-1.

Atak: Pajęcze stworzenie oprócz ataków bazowego stworzenia zyskuje atak ugryzieniem, jeśli jeszcze nim nie dysponowało. Ponadto wystają mu cztery dodatkowe kończyny tego samego typu co jego normalne odnoża. Stworzenie bez kończyn (na przykład purpurowy robał) nie otrzymuje dodatkowych członków.

Jeśli stworzenie bazowe miało dzięki kończynom naturalne ataki, pajęcza istota może dodatkowymi odnożami wyprowadzać dodatkowe ataki z tą samą premią do ataku.

Obrażenia: Jeśli stworzenie bazowe nie dysponowało atakiem ugryzieniem, należy stosować obrażenia podane w pobliskiej tabeli. W przeciwnym razie bierze się pod uwagę

albo wartość z tabeli, albo wartość stosowną dla bazowego stworzenia – zależny, co korzystniejsze.

Specjalne ataki: Pajęcze stworzenie zachowuje wszystkie specjalne formy ataku stworzenia bazowego, a ugryzieniem wstrzykuje osłabiającą truciznę (początkowy i drugorzędny efekt podano w pobliskiej tabeli). ST rzutu obronnego na jad wynosi $10 + 1/2$ rasowych Koszt Wytrzymałości pajęczego stworzenia + jego modyfikator z Budowy.

Specjalne cechy: Pajęcza istota zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a nadto zyskuje niepodatność na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale).

Atrybuty: Wartości atrybutów stworzenia bazowego zmieniają się następująco: Zr +4, Int -4 (wynik 0 lub niższy oznacza, iż istota jest bezmyślna, pozbawiona wartości Intelaktu).

Umiejętności: Pajęczę stworzenie zyskuje punkty umiejętności jak wynaturzenie, a liczba punktów umiejętności wynosi $(2 + \text{modyfikator z Int. minimum } 1) \times (KW + 3)$. Przy obliczeniach nie uwzględnia się Kosztek Wytrzymałości zyskanych za sprawą poziomów klasowych – pajęczę stworzenie zyskuje punkty umiejętności jako wynaturzenie, wyłączone za rasowe Koszty Wytrzymałości. Zyskuje także normalną sumę punktów umiejętności za poziomy klasowe. Bezsmyślne pajęczę stworzenia nie posiadają żadnych umiejętności. Klasowe umiejętności opisywanej istoty to umiejętności z listy stworzenia bazowego plus Skakanie, Sposrzegawczość i Ukrywanie się. Pozostałe umiejętności są międzyklasowe.

Pajęczę stworzenie posiada premię rasową +4 do testów Ukrywania się i premię rasową +6 do testów Skakania i Sposrzegawczości.

Ponieważ opisywana istota dysponuje szybkością wspinania, zyskuje także premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś jej zagraża.

Środowisko: Podziemia.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Charakter: Zawsze neutralny zły.

podziemna płaszczka

Duży przybysz (pozaplanarny, ziemi, zły)
Kostka Wytrzymałości: 15k8+75 (142 pw)
Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), rycie 15 m

Klasa Pancerza: 29 (-1 rozmiar, +2 Zr, +18 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 27

Bazowy atak/zwarcie: +15/+28

Atak: bodnięcie +23 wręcz (2k10+9)

Całkowity atak: bodnięcie +23 wręcz

(2k10+9) i ugryzienie +21 wręcz (2k8+4

i truciźna) i 2 uderzenie skrzydłami +21 wręcz

(1k6+4) i uderzenie ogonem +21 wręcz (2k6+4)

Przeziorność/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: truciźna

Specjalne cechy: niepodatność na ogień, odporność na elektryczność 10, redukcja obrażeń 5 /międzyzłone, szybowanie w ziemi, widzenie w ciemnościach 18 m, wyczuwianie drgań

Rzuty obronne: Wytr.+14, Ref.+11, Wola +9

Atrybuty: S 28, Zr 14, Bd 21, Int 10, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +20, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +18, Sposrzegawczość +18, Sztuka przetrwania +18 (+20 tropienie śladów lub pod ziemią), Ukrywanie się +16, Wiedza (lochoznawstwo) +18, Zastraszanie +18

Atuty: Krzepa, Potężny atak, Rozszczępienie, Skuteczniejsze rozszczępienie, Wielokrotny atak, Zawziętość

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 12

Skarb: brak

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 16-21 KW (duży); 22-45 KW (wielki)

To stworzenie wygląda jak potworna płaszczka wykuta z kamienia. Przemieszcza się przez ziemię i skąd jak ryba w wodzie.

Podziemna płaszczka to okrutny, drapieżny przybysz z Planu Żywiołu Ziemi. Lubi polować i zabijać głęboko pod powierzchnią ziemi na Planie Materialnym.

Skóra podziemnej płaszczki jest gruzłowata i kamienna. Spłaszczono cielsko, szersze niż dłuższe, przesuwa się przez ziemię i kamień niczym ryba przez wodę. Wypustki na skrzydłach sterują z przodu, doskonale nadając się do bodzenia wrogów, niczym demoniczne rogi. Głowa jest pozbawiona oczu, za to ma pysk pełen ostrych jak brzytwy zębów. Podziemna płaszczka posiada też długi, biczący ogon z kostnym grotem na końcu.

Podziemne płaszczki mówią wspólnym i ziemnym.

walka

Podziemne płaszczki to wyjątkowe stworzy – są w stanie trawić ziemię, i mięso. Zdają się być wiecznie głodne, a polują na stworzenia ziemi i na różne inteligentne rasy zamieszkujące Podmrok. Szybkość poruszania się umożliwia im szarżowanie na wrogów z zaskoczenia. Zabijają rogami szybko i bezlitośnie.

Truciźna (zn): Ugryzienie, Wytrwałość ST 22, początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Charyzmy o 1k6 punktów. Gdy wskutek zatrucia Charyzma spadnie do 0,

ofiara zamienia się w kamień, jakby pod zaklęciem *ciach w kamień*.

Szybowanie w ziemi (zw): Podziemna płaszczka może przemieszczać się w kamieniu, ziemi i niemal każdej glebie (z wyjątkiem metalu) z taką łatwością, jak ryba pływa w wodzie. Ryjąc w ziemi nie pozostawia za sobą tuneli ani dziur, nie tworzy także fałd na powierzchni, a zatem niczym nie zdradza swojej obecności. Czar *poruszenie ziemi* rzucony na obszar, w którym przebywa płaszczka, odrzuca ją o 9 metrów w tył, ale to jedyny efekt.

Wyczuwianie drgań (zw): Podziemna płaszczka automatycznie wykrywa położenie każdego stworzenia czy przedmiotu w promieniu 18 metrów, które pozostaje w kontakcie z ziemią.

pófillithid

Pófillithidy to potomkowie łupieżców umysłów i różnych innych stworzeń. Najczęściej potomstwo takie bierze się z magicznej manipulacji procesem reprodukcji stworzenia-nosiiciela, rzadko z bezpośredniego zapłodnienia.

przykładowy półillithid (świadek umysłu)

Ponad ziemią, umieszczony niewidzialną siłą, lata koszmarny stwór złożony z samych oczu i młótcących maciek.

Oto przykładowy półillithid zwany świadkiem umysłu. Za stworzenie bazowe użyto beholdera.

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 11k8+44 (93 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 1,5 m (1 pole), latanie 6 m (dobra)

Klasa Pancerza: 27 (-1 rozmiar, +2 Zr, +16 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +8/+12

Atak: promienie z oczu +9 dotykowo dystansowo lub macieka +2 wręcz (1k6)

Całkowity atak: promienie z oczu +9 dotykowo dystansowo +4 macieka +2 wręcz (1k6)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonałsze łapanie, promienie z oczu, psionika, *ugodzenie umysłu*, wyrwanie mózgu

Specjalne cechy: latanie, odporność na czary 21, stożek antymagii, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +5, Wola +13

Atrybuty: S10, Zr14, Bd18, Int21, Rzt19, Cha19

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Czarostwo +14, Nasłuchiwanie +20, Przeszukiwanie +23, Sposzrzegawość +24, Stosowanie magicznych urządzeń +4 (+6 zwoje), Sztuka przetrwania +4 (+6 tropienie śladów), Ukrywanie się +12, Wiedza (tajemna) +19

Atuty: Atak z powietrza, Czujność², Doskonała inicjatywa, Żelazna wola, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub chmara (3-6)

Skala Wyzwania: 16

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: 12-16 KW (duży); 17-33 KW (wielki)

Dostosowanie poziomu: —

Świadek umysłu to kula średnicy 1,8 metra z wielkim środkowym okiem i małą paszczą, taką jak u minogów. U szczytu kuli wyrasta dziesięciorożny paszczę oczu na szypułkach, a także cztery ruchome macieki.

Świadkowie umysłu mówią własnym językiem oraz wspólnym. Ponadto mogą porozumiewać się telepatycznie z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.

walka

Świadkowie umysłu zaczynają walkę od *ugodzenia umysłu* wrogów, a następnie stosują straszliwe promienie z oczu. Zazwyczaj nie próbują wyrwać mózgowi stworzeniom, które nie są oszołomione czy w inny sposób zamrożone.

Doskonałsze łapanie (zw): Świadek umysłu, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem maciek stworzenie o jego kategorii rozmiaru lub mniejsze. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w akcji darmowej, nie prowokując okazjnego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wczepi maciek w głowę przeciwnika. Świadek umysłu może też złapać stworzenie rozmiaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko da radę osiągnąć jego głowy. Stwór, który rozpoczyna swą turę mając wczepioną choć jedną maciekę, może spróbować wczepić wszystkie pozostałe w jednym teście zwarcia. Przeciwnik ma prawo uciec, wykonując jeden udany test zwarcia lub Wyzwalania się. Niemniej świadek umysłu zyskuje premię z okoliczności +2 za każdą maciekę wczepioną na początku tury przeciwnika.

Promienie z oczu (zn): Każde z małych oczu tej istoty może raz w rundzie powołać do istnienia magiczny promień (darmowa akcja). W danej rundzie stwór może wycelować tylko trzy promienie w cele znajdujące się w dowolnym z 90-stopniowych wyścinków koła (a więc z przodu, tyłu, po lewej stronie, prawej lub na dole). Pozostałe oczy muszą atakować ofiary stojące w innym miejscu, patrząc na nie pod innym kątem. Potwór może w każdej rundzie obracać się i przechylać, dzięki czemu może celować promieniami w różne ofiary.

Każde oko powoduje do istnienia efekt analogiczny do zaklęcia (poziom czarującego = 13), jednak stosować należy zasady dotyczące promieni (patrz „Celowanie czarem” w *Podręczniku Gracza*). Wszystkie promienie mają zasięg 50 metrów, a ST rzutu obronnego na ich efekty wynosi 19. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie. Oto dziesięć promieni: *ciężkość w kamień*, *dezintegracja*, *palec śmierci*, *spowolnienie*, *strach*, *telekineza*, *uspienie*, *zadawanie średnich ran*, *zawrocenie osoby*, *zawrocenie potwora*.

Więcej informacji w opisie beholdera w *Księdze Potworów*.

Pسیونika (zc): 3/dzień – *lewitacja*, *sugestia* (ST 17), *wykrzyki myśli*, *zawrocenie potwora* (ST 18). Poziom czarującego = 8. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Świadek umysłu może używać tej mocy raz dziennie. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy świadek umysłu na początku swej tury ma wszystkie cztery macieki wczepione w przeciwnika, to po udanym teście zwarcia automatycznie wyrwa jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiołom, słuzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak ettiny czy hydry.

Latanie (zw): Ciało świadka umysłu unosi się w powietrzu w naturalny sposób. Pozwala mu to latać z szybkością 6 metrów. Moc za-



Świadek umysłu

pewnia stworowi również permanentny efekt *spadającego piórka* (jak czar o zasięgu osobistym).

Stożek antymagii (zn): Główne oko stwora cały czas generuje pole antymagii mające postać 45-metrowego stożka. Zdolność działa analogicznie do czaru *pole antymagii* (poziom czarującego = 13). Wszelkie magiczne i nadnaturalne moce oraz efekty znajdujące się na obszarze stożka zostają stłumione – nawet promienie z oczu samego beholdera. Raz na rundę potwór decyduje, w którą stronę będzie obrócony i czy stożek antymagii będzie aktywny, czy też nie (stwór „wyłącza” moc, zamykając centralne oko).

Telepatia (zn): Świadek umysłu potrafi telepatycznie porozumiewać się z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.

Widzenia we wszystkich kierunkach (zw): Liczne oczy zapewniają stworowi premię rasową +4 do testów Przeszukiwania oraz Sposztrzegawczości. Ponadto nie można go flankować.

Tworzenie półillithida

„Półillithid” to szablon dziedziczony, który można nałożyć na każdą cielesną istotę oprócz konstruktów (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Półillithid zachowuje wszystkie statystyki i specjalne zdolności stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Typ stworzenia zmienia się na wynaturzenie. Rozmiar nie ulega modyfikacji. Nie należy przeliczać od nowa bazowych premii do ataków ani do rzutów obronnych.

Kostka Wytrzymałości: Rasowe Kostki Wytrzymałości stworzenia bazowego zmieniają się na k8. Nie zwiększają się klasowe KW.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz roślinie o +1.

Ataki: Półillithid traci atak ugryzieniem (jeśli nim dysponował), ale zyskuje cztery ataki maczkami (jeżeli wcześniej ich nie miał). Nadal dysponuje pozostałymi atakami stworzenia bazowego.

Obrażenia: Jeśli stworzenie bazowe nie miało ataków maczkami, stosuje się wartość obrażeń podaną w pobliskiej tabelce. W przeciwnym razie stosuje się albo wspomnianą wartość, albo tę dotyczącą stworzenia bazowego – pod uwagę należy brać korzystniejsze liczby.

Rozmiar	Obrażenia do macki
Filigranowy	—
Drobny	1
Malutki	1k2
Mały	1k3
Średni	1k4
Duży	1k6
Wielki	1k8
Olbrzymi	2k6
Kolosalny	2k8

Specjalne ataki: Półillithid zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Doskonałe tapanie (zw): Półillithid, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem maczką stworzenie rozmiaru małego, średniego lub dużego. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w akcji darmowej, nie prowokując okazyjnego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wciągnie maczkę w głowę przeciwnika. Stwór może też zapaść stworzenie roz-

miaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko ka radę osiągnąć jego głowy. Półillithid, który rozpoczyna swą turę mając wciągniętą choć jedną maczkę, może spróbować wciągnąć wszystkie pozostałe w jednym teście zwarcia. Przeciwnik ma prawo uciec wykonując jeden udany test zwarcia lub Wyzwalania się. Niemniej stwór zyskuje premię z okoliczności +2 za każdą maczkę wciągniętą na początku tury przeciwnika.

Psiönika (zc): Półillithid o Inteliekcje lub Roztropności co najmniej 8 (po wzięciu pod uwagę podanych dalej modyfikatorów) posiada następujące moce psiöniczne (poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru + modyfikator z Cha).

KW	Moce psiöniczne
1-2	wykrycie myśli 3/dzień
3-4	sugestia 3/dzień
5-6	lewitacja 3/dzień
7+	zawrocenie potwora 1/dzień

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psiönicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 1/2 rasowych Kostek Wytrzymałości półillithida + jego modyfikator z Charyzmy) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Stwór może używać tej mocy raz dziennie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy półillithid na początku swej tury ma wszystkie cztery macki wciągnięte w przeciwnika, to po udanym teście zwarcia automatycznie wyrwa jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, zwiolkom, słuzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak ettny czy hydry.

Specjalne cechy: Półillithid zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Odporność na czary (zw): Półillithid posiada odporność na czary równą 10 + rasowe Kostki Wytrzymałości.

Widzenie w ciemnościach (zw): Półillithid widzi w ciemnościach na odległość 18 metrów lub jak stworzenie bazowe – zależnie co jest korzystniejsze.

Atrybuty: Atrybuty bazowego stworzenia rosną następująco: Int +4, Rzt +4, Cha +4.

Środowisko: Podziemia.

Występowanie: Jak stworzenie bazowe (maksymalnie około 10 stworzeń) lub kult (6-10 i 3-5 łupieżców umysłów).

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +3.

Charakter: Zawsze zły (dowolny).

przejmująca groza

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 5k8+15 (37 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (dobra)

Klasa Pancerza: 18 (–1 rozmiar, +1 Zr, +8 naturalny), dotyk 10, nieprzgotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +3/+11

Atak: walnicie +7 wręcz (1k4+4)

Całkowity atak: 2 walnicie +7 wręcz (1k4+4)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, wczepienie wewnątrzności, wysysanie krwi

Specjalne cechy: odporność na czary 16, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +2, Wola +4

Atrybuty: S 19, Zr 13, Bd 16, Int 8, Rzt 10, Cha +4

Umiejętności: Nasłuchiwanie +4, Spozstrzegawczość +4

Atuty: Walka na osłep, Skupienie na broni (walnicie)

Środowisko: podziemia (Dolny i Środkowy Podmrok)

Występowanie: pojedynczo, para lub zgraja (3-12)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 6-10 KW (duży); 11-15 KW (wielki)

Pojawia się przed wami humanoid wielkości ogra. Ma błoniste skrzydła, a w miejscu podbrzusza widnieje masa wijących się, węzłowatych wewnątrzności.

Te ohydne poczwary zamieszkują Śródmrok i Dółmrok, gdzie nagninnie terroryzują mieszkańców. Czasami przez to wyludniają się całe wioski, wymordowane do cna przez opisywane stwory lub opuszczone przez niedobitków, którzy przeżyli pierwszą falę ataków.

Przejmująca groza wygląda jak skrzyżowanie człowieka, nietopierza i łupieżcy umysłowo... albo kłębiącego się gniazda węży.

Rzeczono stwory mówią podwspólnym, ale rzadko decydują się rozmawiać.

walka

Przejmująca groza zwykle ufa w swą fizyczną siłę – dlatego najczęściej łapie przeciwnika i wysysa zeń krew. Walczy z zacięłością. Woli atakować wciąż jeden cel, póki ofiara lub sam potwór nie padnie martwy. Przejmujące grozy często wdręją w dużych stadach i umiejętnie stosują taktykę grupową (zwłaszcza flankowanie).

Doskonałe łapanie (zw): Gdy przejmująca groza trafi walnięciem przeciwnika równego jej rozmiarem lub mniejszego, zadaje normalne obrażenia i próbuje rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazanego ataku (premia do zwania +11). Jeśli uzyska trzymanie, wczepia we wroga wewnątrzności (patrz dalej).

Wczepienie wewnątrzności (zw): Po udanym teście zwania wijące się wewnątrzności potwora wbijają się w ciałozymanego w zwanie przeciwnika. Wczepione wewnątrzności można oderwać tylko uwalniając się ze zwania.

Wysysanie krwi (zw): Wczepione wewnątrzności przejmującej grozy wysysają krew, obniżając Budowę o 1k+1 punktów w każdej rundzie wczepienia. Stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na wysysanie krwi. Przejmująca groza na ogół wysysa całą krew, aż do śmierci ofiary.

smoczysko portali

Mały smok

Kostka Wytrzymałości: 5k12+5 (37 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól), rycie 6 m, latanie 27 m (przeciętna)

Klasa Pancerza: 18 (+1 rozmiar, +2 Zr, +5 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +5/+2

Atak: ugryzienie +7 wręcz (1k6+1)

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz (1k6+1) i 2 pazury +2 wręcz (1k4)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na uśpienie i paraliz, podgląd portali, skok w portal, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +4

Atrybuty: S 13, Zr 14, Bd 12, Int 15, Rzt 11, Cha 14

Umiejętności: Błefowanie +10, Ciche poruszanie się +14, Czarostwo +10 (+12 odczytywanie zwojów), Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +9, Przebieganie +2 (+4 udawanie), Spozstrzegawczość +8, Stosowanie magicznych urządzeń +10 (+12 zwroje), Ukrywanie się +18, Zastraszanie +4

Atuty: Doskonała inicjatywa, Przypieszczenie zdolności czaropodobnej (skok w portal), Wyczuwanie portali

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para

Skala Wyzwania: 5

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: często neutralny zły

Rozwój: 6-8 KW (mały); 9-11 KW (średni); 12-15 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +3

Ten jasnoszary smok długi na około 1,2 metra rozpościera skrzydła i rozdziawia szeroko paszczę, ukazując ostre zęby.

Dla tego stwora portale są niewyczerpanym źródłem rozrywki, przyjemności i zwierzyny.

Opisywana istota kształtem przypomina miedzianego smoka, ale zachowuje się wręcz przeciwnie niż sugerowałby wygląd. Smoczyska portali nie mają dobroci, sprytu ani poczucia humoru miedzianych. Ich skóra jest barwy szarego kamienia.

Niniejszy stwór zwykle gnieździ się w zamkniętej jaskini zaopatrzonej w portal. Dzięki mocy podgląd portali zagląda poprzez swój portal do innych znanych portali i wypatrzył ofiar. Przeważnie wyszukuje małe grupy istot posiadających widoczne magiczne przedmioty (jak świecące miecze, kamienie ionu czy latające mioty).

Te istoty mówią podwspólnym i smoczym.



walka

Smoczyska portali stosują taktykę „uderzyć i uciec”, ale rzadko inicjują walkę, jeżeli nie są pewne zwycięstwa. Używają zaklęć, zdolności czaropodobnych i magicznych przedmiotów, które wzmacniają atrybuty. Zazwyczaj są dobrze przygotowane do boju. Ulubiona taktyka smoczyska portali polega na uderzeniu błyskawicą w małą drużynę lub pojedynczą osobę. Zwykle zaczyna od broni oddechowej.

Broń oddechowa (zn): 12-metrowy stróżek trującego gazu, raz na 1k4 rundy (ale maksymalnie pięć razy dziennie); początkowy efekt – obniżenie S o 1k4; drugorzędny – utrata przytomności; Wytrzymałość ST 13 neguje. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *wykrycie magii*; 1/dzień – *ilustrzany obraz*, *rozmycie*. Poziom czarującego równy liczbie Kostek Wytrzymałości.

Podgląd portalu (zn): Smoczyska portali może zajrzeć w dowolny portal i wyjrzeć przez dowolny inny, przez który już kiedyś podróżowało. Efekt ten nie zmienia wyglądu ani właściwości portalu po drugiej stronie. Ta istota nie może rzucić czarów poprzez portal. Poziom czarującego równy jest liczbie Kostek Wytrzymałości.

Skok w portal (zc): Cztery razy dziennie ten stwór może wejść w dowolny portal, by wyłonić się z dowolnego innego, przez który już kiedyś podróżował. Poziom czarującego równy jest liczbie Kostek Wytrzymałości.

Umiejętności: Smoczyska portali otrzymuje premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

Oto przykładowa istota naznaczona *faerzress*. Stworzeniem bazo-
wym jest tu minotaur:



Smoczysko portalu

Duży humanoid-potwór

Kostka Wytrzymałości: 6k8+12 (39 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 16 (–1 rozmiar, +2 odbicie, +5 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +6/+14

Atak: topór dwuręczny +11 wręcz (2k8+8/×3) lub bodnięcie +11 wręcz (1k8+6)

Całkowity atak: topór dwuręczny +11/+6 wręcz (2k8+8/×3) i bodnięcie +6 wręcz (1k8+4)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: nasaczenie mocą, straszenie szarża 4k6+8

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, wrodzony spyt, wykrycie *faerzress*

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +5, Wola +5

Atrybuty: S 19, Zr 10, Bd 15, Int 7, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +2, Spozregawczość +7, Zastraszanie +2

Atuty: Potężny atak, Tropienie, Zwiększona wytrzymałość

Srodowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub banda (3-4)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

* Na obszarach pozbawionych *faerzress* KP, testy ataków i obrażeń maleją o 2.

W żyłach tego odmienionego minotaura płynie magiczna moc. Osiaga on pełnię sił i walczy najzajadliwiej w regionach nasączonych *faerzress*.

Ten stwór, jak normalny minotaur, mierzy ponad 2,1 metra wzrostu i waży około 350 kilogramów. Z byczego łba wystaje mu para długich rogów, a skórę znaczą dziwne symbole ruiniczne.

Naznaczone *faerzress* minotaury mówią gigantem.

walka

Naznaczone *faerzress* minotaury są jeszcze bardziej wojownicze niż ich zwykli pobratymcy.

Nasaczenie mocą (zn): W regionie *faerzress* lub na obszarze wężła ziemi ten niezwykły minotaur zyskuje premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza oraz premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń. Gdy opuszcza rzeźzony teren, traci premię, ale zyskuje ją natychmiast z chwilą powrotu. Podane wcześniej statystyki uwzględniają już premię z nasaczenia mocą.

Strasliwa szarża (zw): Naznaczone *faerzress* minotaury zazwyczaj rozpoczynają bitwę od szarży na wroga z pochylonym łbem, bodąc po-

stworzenie naznaczone *faerzress*

Stworzenie naznaczone *faerzress* przeszło magiczną przemianę, aby ocknąć moc przenikliwego magicznego promieniowania Podmroku. Rzeczne istoty czasami powstają w drodze celowych eksperymentów prowadzonych przez rasy Podmroku, między innymi przez drowy, farrimów i hupiców umysłów. Czasami jednakże stworzenia z tym szablonem przychodzą na świat „samoistnie”, a ich rodzice mieszkają na obszarach silnie dotkniętych *faerzress*.

przykładowe stworzenie naznaczone *faerzress*

Stworzenie o wygładzie potężnego umiędzionego człowieka, znacznie jednak wyższe i porośnięte skłębionym futrem, a nadto posiadające rogaty łeb przywodzący na myśl byka. Na jego skórze widać wypalone dziurawcze znaki podobne do run.

tecznymi rogami. Oprócz normalnych zalet i wad szarży, manewr ten pozwala stworzeniu wykonać pojedyncze bodnięcie zadające 4k6+8 obrażeń.

Wrodzony spryt (zw): Jak zwykły minotaur, tak i ten naznaczony *faerzress* posiada przyrodzony spryt i zdolności logicznego myślenia. Dzięki temu jest niepodatny na czar *labirynt*, nigdy nie gubi kierunku i potrafi iść śladem wrogów. Poza tym opisujący stwór nigdy nie jest nieprzygotowany.

Wykrycie *faerzress* (zw): Ten stwór jest silnie związany z nasączonymi *faerzress* regionami Podmroku. Może natychmiast stwierdzić czy dany obszar jest dotknięty *faerzress*.

Rzuty obronne: Naznaczony *faerzress* minotaur otrzymuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wole przeciw wszystkim czarom i efektem ze szkoły poznanie.

Umiejętności: Naznaczony *faerzress* minotaur otrzymuje premię rasową +4 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Spostrzegawczości.

tworzenie naznaczonego *faerzress* stworzenia

„Stworzenie naznaczone *faerzress*” to szablón dziedziczony lub nabywany, który można nałożyć na każdą istotę cielesną (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Opisywany byt zachowuje wszelkie statystyki i specjalne cechy stworzenia bazowego, z opisanymi danej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Nie ulegają zmianie.

Specjalne cechy: Stworzenie naznaczone *faerzress* zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje wykrycie *faerzress* i nasączenie mocą.

Wykrycie *faerzress* (zw): Ten stwór jest silnie związany z nasączonymi *faerzress* regionami Podmroku. Może natychmiast stwierdzić czy dany obszar jest dotknięty *faerzress*.

Nasączenie mocą (zn): W regionie *faerzress* lub na obszarze węża ziemi ten niezwykły stwór zyskuje premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza oraz premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń. Gdy opuszcza *rzeczony* teren, traci premię, ale zyskuje je natychmiast z chwilą powrotu.

Rzuty obronne: Naznaczony *faerzress* byt otrzymuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wole przeciw wszystkim czarom i efektem ze szkoły poznanie.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: +1.

stworzenie- -kameleon

Stworzenia-kameleon to wynik wymuszonych eksperymentów krzyżowania kameleonów z innymi istotami. Skóra *rzeczony* istoty zmienia kolor, upodabniając się to najbliższego otoczenia. Stwór ma ponadto długi język, umożliwiający ataki dotykowe.

przykładowe stworzenie- -kameleon

Ten muskularny humanoid mierzy nieco ponad 2 metry. Większość cielska porasta zmiernie na szczecina, kolorem podobna do otoczenia. Stwór pyk wypinają długie, ostre kły.

Oto przykładowe stworzenie-kameleon. Stworzeniem bazowym tego niedźwiedzika-kameleona jest oczywiście niedźwiedź.

Średni humanoid (gad, goblinoid)
Kostka Wytrzymałości: 3k8+3 (16 pw)
Inicjatywa: +1
Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 4,5 m
Klasa Pancerza: 17 (+1 Zr, +3 naturalny, +2 skórzna, +1 lekka drewniana tarcza), dotyk 11, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: morgensztern +5 wręcz (1k8+2) lub oszczep +3 dystansowo (1k6+2) lub język +3 dotykowo dystansowo (patrz opis)

Całkowity atak: morgensztern +5 wręcz (1k8+2) lub oszczep +3 dystansowo (1k6+2) lub język +3 dotykowo dystansowo (patrz opis)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +4, Wola +1

Atrybuty: S 17, Zr 12, Bd 13, Int 10, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +14, Wspinaczka +11

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (morgensztern)

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczy lub towarzyszy bandzie czy gromadce zwykłych niedźwiedźników

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zwykłe chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2

Niedźwiedźnikowie-kameleon to dziwaczne krzyżówki humanoida i gada. Jak krewniacy niedźwiedźników, żyją z polowań na słabsze istoty.



Minotaur naznaczony
faerzress

Opisywana istota wygląda podobnie do zwykłego niedźwiedzia, z tą jednak różnicą, że ma długi i chwytny język. Skóra i włosy stwora mogą zmieniać kolor, dopasowując się do barwy otoczenia.

Niedźwiedziakowie-kameleony mówią goblińskim i wspólnym.

walka

Jak zwyczajni niedźwiedziakowie, te kameleony preferują ataki z zaskak, gdy tylko jest to możliwe. Jeśli władają magią, to często rzucają czary dotykowe za pomocą językami.

Umiejętności: Niedźwiedziak-kameleon ma premię rasową +10 do testów Ukrywania się i premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się.

tworzenie istoty-kameleona

„Stworzenie-kameleon” to szablón dziedziczny, który można nałożyć na każdą istotę cielesną (zwaną dalej stworzeniem bazowym) oprócz konstruktów, nieumarłych i wywołaków.

Stworzenie-kameleon zachowuje wszelkie statystyki i specjalne cechy stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Stworzenie-kameleon nie zmienia typu, zyskuje za to podtyp gad, jeżeli jest humanoidem. Rozmiar nie ulega modyfikacji.

Ataki: Stworzenie-kameleon zyskuje atak językiem o zasięgu 3 metrów. Atak nie zadaje obrażeń, ale jest bardzo użyteczny do przenoszenia czarów dotykowych.

Szybkość: Stworzenie-kameleon dysponuje szybkością wspinania równą połowie największej innej szybkości (oprócz latania). Jeśli stworzenie miało wyłącznie szybkość latania, zyskuje wspinanie o szybkości 3 metrów.

Specjalne cechy: Stworzenie-kameleon zachowuje wszystkie cechy specjalne stworzenia bazowego, a dodatkowo zyskuje widzenie w słabym świetle.

Umiejętności: Stworzenie-kameleon posiada premię rasową +10 do testów Ukrywania się i premię rasową ++ do testów Cichego poruszania się.

Ponieważ dysponuje szybkością wspinania, zyskuje także premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: +1.

wiekowy mózg

Duże wynaturzenie

Koszt Wyrzucenia: 26k8+367 (484 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 9 m (dobra), pływanie 9 m
Klasa Pancerza: 30 (-1 rozmiar, +1 Zr, +20 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 29

Bazowy atak/zwarcie: +19/+24

Atak: macka +20 wręcz (1k6+1 plus wyrwanie mózgu)

Całkowity atak: 4 macka +20 wręcz (1k6+1 plus wyrwanie mózgu)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: czary, doskonalsze łapanie, psionika, *ugodzenie umysłu*, wyrwanie mózgu

Specjalne cechy: golem mózgowy, odporność na czary 34, odporność na ogień 10 i zimno 10, redukcja obrażeń 15/adamanty, regeneracja 10, ślepowidzenie 72 m, telepatyczna świadomość

Rzuty obronne: Wytr+24, Ref+11, Wola+24

Atrybuty: S 13, Zr 13, Bd 38, Int 28, Rzt 25, Cha 26

Umiejętności: Błefowanie +37, Czarość +42, Dyplomacja +41, Koncentracja +43, Nasłuchiwanie +38, Przebieganie się +8 (udawanie +10), Spozostzegawczość +36, Sztuka przetrwania +7 (+9 na innych planach), Wiedza (historia) +38, Wiedza (planety) +38, Wiedza (tajemna) +38, Wyczuwanie pobudek +36, Zastraszanie +41

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej (*zauroczenie potwora*), Przyspieszenie zdolności czaropodobnej (*zbiornowa sugestia*), Skupienie na

broni (macka), Twardość, Zwiększona wytrzymałość, Żelazna wola

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 25

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 27-38 KW (duży); 39-56 KW (wielki)

Przed wami leży wielka, włóknista masa tkanki mózgowej pokryta wijącymi się mackami. Pulsuje i jarzy się jak płonący węgiel, wyrzalać widoczne rozbiłki mocy psychicznej.

Wiekowy mózg to najwyższe stadium rozwoju cyklu życiowego łupieżców umysłów. Jest to zła istota o niemal boskim intelekcie. Stanowi centrum miasta łupieżców umysłów, przewodząc społeczności na drodze do realizacji mrocznych snów o dominacji illithidów nad światem.

Opisywany stwór przez większość czasu unosi się w głębinach słonego jeziora w strzeżonej jaskini w centrum miasta łupieżców umysłów. Wyraźnie widoczna energia psychiczna to efekt uboczny potęgi podtrzymującej aktywność mózgu długo po śmierci fizycznej poszczególnych illithidów, których mózgi składają się na całość.



Niedźwiedziak-kameleon

Wiekowy mózg może telepatycznie porozumiewać się z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 105 metrów (patrz dalej, telepatyczna świadomość).

walka

Jeśli to możliwe, wiekowy mózg stosuje przyspieszone zdolności czaropodobne w tej samej rundzie, w której wyprowadza ataki wręcz macakami. Walkę z kilkoma przeciwnikami zazwyczaj rozpoczyna od ugodzenia umysłu.

Czary: Wiekowy mózg rzuca czary jak zaklinacz 20. poziomu.

Typowe znane czary zaklinacza: (6/8/8/8/7/7/7/6/6; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru): 0 – *dobry mag, dotyk zmęczenia, otumanienie, promień mrozu, raca, wybuch kwasu, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *celny cios, identyfikacja, promień osłabienia, rozumienie języków, tarcza*; 2 – *dotyk głupoty, odporność na energię, płomienny promień, schowanie przedmiotu, zlokalizowanie przedmiotu*; 3 – *jasnowidzenie, niewykrywalność, przemieszczenie, rozproszenie magii*; 4 – *czarne macki Ewarda, szpiegowanie, wykrycie szpiegowania, zakablowanie w wymiarze*; 5 – *odesłanie, przesłanie wieści, telekineza, teleportacja*; 6 – *analiza dwuocneru, potężniejsze rozproszenie magii, wyładowanie łukicubowe*; 7 – *obłęd, przyzwanie potwora VII, wizja*; 8 – *kran, labirynt, wykrycie położenia*; 9 – *przymatyczna sfera, rozłączenie Mordenkainena, wyszczenie energii*.

Jeśli używasz *Podręcznika rozszerzonej psioniki*, możesz zastosować moce psioniczne odpowiednie dla psiona (telepaty) 20. poziomu.

Doskonalące łapanie (zw): Wiekowy mózg, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macak stworzenie rozmiaru od małego do olbrzymiego. Jeśli uzyska trzymanie, zagłębia macak w głowę przeciwnika i w kolejnej rundzie może próbować wyrwać mózg. Adwersarz ma szansę uwolnić się jednym udanym testem zwracia lub Wyzwalania się. Niemniej wiekowy mózg otrzymuje do testu sporne premie z okoliczności +2 z racji głębokiego wczepienia macki. Ponadto wyrwawszy się przeciwnik otrzymuje 1k6 obrażeń.

Psonika (zc): Na życzenie – *projekcja astralna, wykrycie myśli* (ST 20), *zamiana planów, zauroczenie potwora* (ST 22), *zbirowa sugestia* (ST 24), *zdominowanie potwora* (ST 27). Poziom czarującego macak manifestującego = 20; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania moce psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 31) – nieudany oznacza oszołomienie na 3k4 rundy. Wiekowy mózg może używać tej mocy co 1k4 rundy. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy wiekowy mózg na początku swej tury ma jedną macak wczepioną w przeciwnika, po udanym teście zwracia

automatycznie wyrwają jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiołom, słuzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak ettiny czy hydry.

Golem mózgowy (zw): Raz dziennie opiswana istota może odłączyć fragment własnego ciała, tworząc golemową istotę uformowaną ze zrośniętej i stwardniałej tkanki mózgowej. Mimo odmiennego wyglądu i pochodzenia, golem mózgowy ma takie same statystyki i zdolności co golem cielesny (patrz *Księga Potworów*). Wiekowy mózg może mieć maksymalnie trzy golem mózgowy jednocześnie.

Regeneracja (zw): Wiekowy mózg otrzymuje normalnie obrażenia od ataków opartych na dźwięku i kwasie.

Ślepowidzenie (zw): Wiekowy mózg nie ma organów wzrokowych, ale „widzi” poprzez energię psychiczną. Postrzega w ten sposób przedmioty i stworzenia w promieniu 72 metrów.

Telepatyczna świadomość (zn): Wiekowy mózg wykrywa wszystkie stworzenia w promieniu 105 metrów, których umysły nie są strzeżone efektami typu *znieczulenie umysłu*. Nie przeszkadza mu w tym nawet gruba kamienna ściana. W dokładnie takim promieniu może się też porozumiewać z każdym stworzeniem, które włada jakimś językiem.

SPOŁECZNOŚĆ STARSZYCH MÓZGÓW

Wiekowy mózg jest umysłowym i duchowym ośrodkiem danej społeczności illithidów. Stanowi żywą skarbnicę wiedzy technologicznej, historycznej i psionicznej. Pełni wreszcie rolę doradcy (ale częściej jest *de facto* przywódca).

Każdy illithid, którego cykl życiowy dobiega kresu, ma prawo i obowiązek złączyć się z wiekowym mózgiem. Większość łupieżców umysłów żywi odmienne nadzieje, ale ich ofiara i tak zawsze jest całkowita – jaźnie się rozpyłują, a tanka mózgowa służy wyłącznie odżywieniu niezwykłego bytu.

Przebywający w słonym jeziorze wiekowy mózg żywi się tysiącami illithidzkich kijanek, które mieszkają w tym samym zbiorniku. Te, które przeżyją, uznaje się za dostatecznie silne, by stworzyć z nich prawdziwych łupieżców umysłów.

wszechpożerający głód

Drobny nieumarły (rój)

Kostka Wytrzymałości: 16k12 (104 pw)

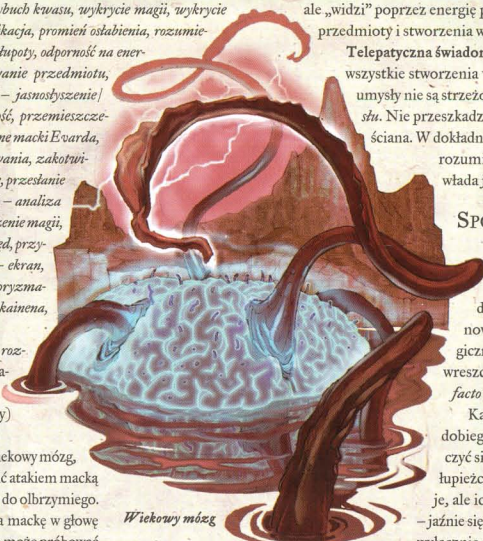
Inicjatywa: +0

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m

Klasa Pancerza: 14 (+4 rozmiar), dotyk 14, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +8/—

Atak: rój (4k6 plus wszechpożeranie)



Wiekowy mózg

Całkowity atak: rój (4k6 plus wszechpożeranie)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: aura strachu, rozdrażnianie, tworzenie pomiotu, wszechpożeranie

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, cechy roju, niepodatność na obrażenia od broni, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +5, Wola +10

Atrybuty: S 1, Zr 11, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 16

Umiejętności: Wspinaczka +8

Atuty: —

Środowisko: podziemia

Występowanie: rój

Skala Wyzwania: 8

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: brak

Pulsująca, wijąca się masa gnijących szczątków zwłok, poruszająca się wedle własnej woli.

Wszechpożerający głód to nieumarły rój złożony z małych kawałków zwłok, często pochodzących od różnych stworzeń.

Przenosi potworną, śmiertelną zarazę, której ofiary przemieniają się we wszechpożerające głody.

Stwór ten wygląda niczym klebiąca się, pulsująca masa rozkładających się fragmentów ciała i zgniłych organów wewnętrznych. Pozbawiony umysłu potwór żyje tylko po to, by zabijać żywe stworzenia i tworzyć pomioty.

walka

Wszechpożerające głody nienawidzą wszystkich żywych istot i mordują bez wahania.

Aura strachu (zn): Wszechogarniający głód otacza opary śmierci i zgnilizny. Stworzenia będące w promieniu 18 metrów od stwora na sam jego widok muszą wykonać rzut obronny na Wolę o ST 21 – nieudany oznacza, iż padają ofiarą efektu analogicznego do czaru *strach* (16. poziom czarującego).

Rozdrażnianie (zw): Każda żywa istota wrażliwa na obrażenia powodowane przez rój, która rozpoczyna swą turę na tej samej przestrzeni co rój, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – nieudany oznacza, że ofiarę traktuje się przez rundę jak odczuwającą mdłości. Rzucanie oznak i koncentracja na nich na obszarze roju wymagaudanego testu Koncentracji (ST 20 + poziom czaru). Użycie umiejętności wymagającej cierpliwości i skupienia wymagaudanego testu Koncentracji o ST 20. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Tworzenie pomiotu (zn): Żywe stworzenie zabite przez wszechogarniający głód po 1k4 rundach powstaje jako nowy wszechogarniający głód. Nad swoim pomiotem stwór nie ma kontroli, ten jednak

przejawia identyczną żądzę zabijania i rozmnażania się jak wszystkie osobniki tego gatunku.

Wszechpożeranie (zn): Nadnaturalna choroba – rój, Wytrwałość ST 21 neguje, okres wylegania 1 dzień; obniżenie Budowy o 1k6. Nie jest zwyczajną chorobą, ale przypomina mumijną zgnilizną. Utrzymuje się dopóki wartość Budowy stworzenia nie spadnie do 0 (wówczas ofiara umiera) albo do wyleczenia *przelaniem choroby* czy podobną magią (patrz „Choroby” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Jeżeli zarażona istota umrze, po 1k4 rundach od zgonu powstaje jako nowy wszechogarniający głód.

Cechy nieumarłych: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, trucizny, efekty uspiania, paraliżu, oszołomienia, choroby, efekty zabójcze i wszelkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe).

Na nieumarłych nie działają trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżenie wartości atrybutów fizycznych, wyszczepianie atrybutów i energii, zmęczenie, wyczerpanie oraz śmierć spowodowana przez ogromne obrażenia. Nieumarłego nie można poddać *wskrzeszeniu*, a *zmartwychwstanie* zadziała tylko wtedy, gdy stwór tego sobie żył. Nieumarły widzi w ciemnościach na 18 metrów.

Cechy roju: Rój nie ma wyróżnionego przodu ani tyłu czy dostrzegalnej anatomii, a więc nie działają na niego trafienia krytyczne ani flankowanie.

Sprowadzenie punktów wytrzymałości roju do 0 lub poniżej skutkuje jego rozproszaniem, jednak obrażenia otrzymane do tego momentu nie zmniejszają zdolności roju do ataków i ich odpiernia. Obrażenia nigdy nie wywołują u roju stanu umierający ani zataczania się. Roju nie można przewrócić, wciągnąć w zwarcie, odepchnąć szarżą byka. On również nie może wciągnąć w zwarcie innej istoty.

Rój jest niepodatny na czary i efekty, które działają na określoną liczbę stworzeń (również na czary wymierzone w pojedynczy cel, na przykład *dezintegracja*). Za to otrzymuje o połowę więcej (+50%) obrażeń od czarów i efektów działających obszarowo, jak wiele zaklęć wywoływania i broni wybuchowa.

Roje złożone ze stworzeń rozmiaru drobnego są wrażliwe na silny wiatr, na przykład na czar *podmuch wiatru*. Przy określaniu wpływu wiatru na cały rój należy go traktować jak stworzenie tego samego rozmiaru, jak jego stworzenia składowe. Ponieważ wszechogarniający głód jest nieumarłym, nie otrzymuje stłuczeń pod wpływem wiatru.

Umiejętności: Wszechpożerający głód ma premię rasową +8 do testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża. W testach Wspinaczki korzysta z modyfikatora ze Zręczności, a nie z Siły.



Wszechpożerający głód

Wysięc

WĘDRÓWKI PO PODMROKU

topografia

Świat na powierzchni miewa potężne góry, wysokie płaskowyże i rozległe równiny. W Podmroku nie ma takich regionów, ale istnieją specyficzne elementy topograficzne. W przeciwieństwie do powierzchni ziemi, Podmrok istnieje w trzech wymiarach. Chcąc wędrować przez Krainy Poniżej, nie wystarczy wiedzieć, gdzie leży północ. Trzeba również znać głębokość, na jakiej cel podróży spoczywa pod ziemią. Można odnaleźć właściwe koordynaty długości i szerokości, a i tak trafić kilka kilometrów za płytko lub za głęboko.

Wiele elementów terenu Podmroku powstało wyłącznie wskutek działania sił czysto fizycznych, choć czasami na ogromną skalę. Inne zaś nigdy by nie zaistniały, gdyby nie kształtowały ich magia, żywiołaki, planarne szczeliny i boskie kaprysy.

GARDZIELE

Tak jak na powierzchni, woda może złobić głębokie wąwozy i gardziele. W Podmroku gardziel to nic innego jak jaskinia biegnąca pionowo zamiast poziomo. W takich miejscach często płyną strumienie (a więc jest tam życie i żywność). Niemniej trudno dostępny teren sprawia, że gardziel jest mniej atrakcyjnym miejscem zamieszkania niż żywa jaskinia z mniej ekstremalną topografią.

Ponieważ gardziele ciągną się wiele kilometrów, często służą jako gościńce Podmroku. Podróż ich dnem bywa bardzo trudna, ale wiele ras Krainy Poniżej próbuje ulepszyć naturalne szlaki dla użytku handlarzy i myśliwych. Gardziele umożliwiają także zmianę głębokości i być może szybki dostęp na inny poziom po odrobinie wspinaczki.

JASKINIE

System jaskiń jest chyba najczęściej spotykanym rodzajem terenu w Podmroku. Składa się z kompleksu pieczar i korytarzy, które mogą ciągnąć się kilometrami. Jaskinie powstają wskutek różnych sił, ale najczęściej w efekcie działania płynącej wody. Kompleksy grot często wiją się, skracają, wspinają i schodzą w dół w dziwaczny sposób, tworząc trójwymiarowe labirynty, zniechęcające nawet najwytrwalszych kartografów.

Jaskinie bardzo się różnią pod względem przydatności do zamieszkania. Istnieją pieczary pełne życia (według standardów Podmroku), przez które płyną strumienie czy rzeki. Mogą się tam utrzymać zdumiewająco

Eo czał się w spowitych mrokiem korytarzach całej kilometry pod powierzchnią słonecznego świata? Jakże starożytne sekrety spoczywają za barierami z dawno ostygłej, utwardzonej lawy? Jakże potworności i zagrożenia czekają na śmiarków, którzy zapuszczają się w tak ponure i niebezpieczne środowisko? Poszukiwacze przygód z całego Faerunu schodzą w głębie Podmroku po sławę, bogactwo i potęgę, ale nazbyt często znajdując śmierć – albo los jeszcze od niej gorszy.

geologia i środowisko

Jaskinia to naturalna pusta przestrzeń w skale, dość duża, by do niej wejść. Cały Podmrok, krótko mówiąc, składa się z połączonej sieci kilku gigantycznych systemów pieczar. Znaczna część jego obszaru spełnia definicję „naturalnej pustej przestrzeni w skale”. Niemniej Podmrok obejmuje także zbiorniki podziemnych wód, w których kryją się jaskinie koralowe zamieszkane przez stworzenia komory wydrążone w lodzie oraz miejsca, gdzie „jaskinie” tworzą grzyby, kości, a nawet czysta moc.

Teren Podmroku jest dynamiczny i zmienny. Mapa narysowana kilkadziesiąt lat temu może ukazywać tunele, które już dawno się zawały albo jeziora dziś wyschnięte. Teren może zmieniać się stopniowo w ciągu dziesięcioleci, wieków i tysiącleci albo błyskawicznie wskutek trzęsienia ziemi czy erupcji wulkanu.



Na skraju otchłani

liczne populacje, zwłaszcza niesamowicie wielkich i żarłocznych potworów. Są też jaskinie będące jałowym pustkowiem, bez żywności i wody.

JEZIORA

Wody w Górmroku jest dużo, bowiem ta z powierzchni często spływa do jaskiń pod ziemią. W wielu obszarach lustro wody jest tak blisko powierzchni, że formują się tylko najpłytsze systemy jaskiń. Ale ze względu na niezwykle czynniki uczestniczące w powstaniu faeruńskiego Podmroku, obecność lustra wody 6 metrów pod ziemią niekoniecznie wyklucza istnienie wypełnionych powietrzem jaskiń na większej głębokości. Połączenia międzyplanarne, zwłaszcza z wymiarami Ziemi i Wody, umożliwiają bardzo nietypową hydrologię.

Zbiornik słodkiej wody nazywa się jeziorem. Jeziora Podmroku różnią się rozmiarami od małych basenów do wewnątrzlądowych mórz rozmia-

rów setek kilometrów. Duże jeziora zwykle zajmują albo ogromne przestrzwy, albo połączone sieci częściowo zatopionych jaskiń. Jezioro Cieni i Kielich Giganta są przykładami pierwszego typu, a Mroczne Jezioro to przykład drugiego. Jeśli jezioro ma wlot oraz ujście, woda zwykle nadaje się do picia. Niemniej jeziora nieodświeżane regularnie mogą zatęchnąć.

Większość jezior leży w Górmroku i Śródmroku. Zbiorniki wody gromadzące się w Dolmroku nie mogą się przesaczyć niżej, więc są to najczęściej morza brudnej wody. Niemniej międzywymiarowe połączenia z Planem Żywiołu Wody sprawiają, że przynajmniej kilka zbiorników w Dolmroku zawiera świeżą, słodką wodę.

Duże jeziora nieraz stanowią najlepsze i najłatwiej dostępne szlaki Podmroku. Jednak w niektórych miejscach sklepienie jaskini obniża się poniżej lustra wody, czyniąc jezioro nieprzebytym dla stworzeń innych niż wodne.

terminologia

Przedstawiamy tu nieco uproszczonej terminologii dotyczącej jaskiń, stanowiącej podstawę dalszych opisów. Te terminy odnoszą się do pieczar z dowolnego materiału.

Galeria: Duża, przeważnie pozioma komora.

Jezioro: Zbiornik stojącej wody dowolnego rozmiaru. To, co mieszkający powierzchni nazywają kałużą, w Podmroku może być jeziorem.

Kawerna: Duża komnata w jaskini.

Kostnica: Jaskinia pełna kości. Jeśli kości są kopalinami, jaskinię często zwie się komorą kopalin.

Labirynt jaskiń: Kilka połączonych korytarzy i komór, często o dwóch lub większej liczbie poziomów.

Martwa jaskinia lub sucha jaskinia: Jaskinia bez przepływających strumieni, jezior czy przecieków wody.

Źródło: Naturalny wypływ wody ze skały lub spod ziemi. Nieliczne źródła tłoczą wodę pitną – większość pełna jest szkodliwych substancji.

Żywa jaskinia lub wilgotna jaskinia: Jaskinia z bieżącą wodą lub jeziorem.

MORZA

Chyba najcudowniejszym elementem krajobrazu Podmroku jest rozległe, nocne morze głęboko pod ziemią. W tych zbiornikach woda jest stona, nie słodka. Większość mórz leży w Dolmroku, ale zdarzają się one także w wyższych położeniach miejscach, pod oceanami rozciągającymi się na powierzchnię Faerunu. Wypełnione powietrzem systemy jaskiń mogą ciągnąć się dziesiątkami czy nawet setkami kilometrów pod dnem oceanu albo tworzyć olbrzymie syfony zaczopowane powietrzem – to jednak wyjątki. Większość jaskiń leżących poniżej dużych zbiorników stoney wody jest po prostu podziemnym przedłużeniem oceanów z powierzchni.

Morza z reguły formują się w największych przestworach, zajmując jaskinie tak wielkie, że mogą być miniaturowymi światami same w sobie. Jak jeziora, stanowią jedne z najlepszych szlaków Podmroku i na wielu odbywa się ożywiony ruch.

OTCHŁANIE

Otchłanie Faerunu – czyli rozległe, puste próżnie w ogromnej skali – są rzadko spotykane i stanowią bezwzględne bariery dla podróżników. Otchłani to po prostu wielka, pusta przestrzeń, czasami szeroka na dziesiątki kilometrów i praktycznie bezdna. Różnica między otchłaniem a przestworem jest trudna do zdefiniowania. Dla uproszczenia przyjmujemy, że rozległa przestrzeń dostępna z jej wyższych krańców to otchłani. Ta sama przestrzeń dostępna od podłoża będzie się zwać przestworem. Otchłanie są zwykle większe i głębsze niż obszary nazywane przestworami, ale nie jest to ścisłą regułą.

Jak najwyższe góry w Ziemiach Powyżej, tak otchłanie często pozostają absolutnie nie do przebycia dla istoty pozbawionej skrzydeł. Cywilizacja Podmroku żyjące w pobliżu czasami wykują niebezpieczne ścieżki-półki kamień okrążające ogromną pustkę sąsiedniej otchłani albo nieskończone schody biegnące na dół.

PODZIEMIA

W ciągu wielu tysięcy lat głębokie kawerny i przestwory Podmroku znacznie się poszerzyły wskutek prac górniczych przeróżnych podziemnych ras. A więc termin „podziemia” w odniesieniu do Podmroku oznaczać będzie strukturę wykopaną w okolicznej skale przez rozumne stworzenia. Na przykład, wielkie miasto duergarów wykute w ścianie przestworu można uznać za rozległe podziemia, mające sale i korytarze ciągnące się kilometrami od otworów wejściowych. Kompleksy podziemi często łączą dwa naturalne elementy krajobrazu (na przykład dwa łączące nieopodal przestwory) systemem sztucznych jaskiń, co ogromnie powiększa zasięg naturalnych kompleksów jaskiń.

Podziemia występują w dwóch odmianach – opuszczone i zamieszkane. Ponieważ puste podziemia same w sobie nie są źródłem żywności ani wody, nie muszą przyciągać mieszkańców z Podmroku. Niemniej często takie miejsca bywają nadszyczaj dobrze przygotowane do obrony. A jeśli leżą blisko bogatego obszaru, na przykład żywej jaskini, niemal na pewno mają jakichś mieszkańców, choćby pierwotni budowniczowie dawno już odeszli.

PRZESTWORY

Najwyżej położone regiony Podmroku składają się z gigantycznych sieci stosunkowo niedużych jaskiń, ale w miarę schodzenia w głąb podróżnik napotyka coraz większe przestrzenie. Duża jaskinia blisko powierzchni może składać się z kilkudziesięciu połączonych komór, z których każda przeciętnie mieści sto czy dwieście metrów długości

i tyle samo szerokości. Jednakże głębiej pod ziemią zięją przestrzenie, przy których nasze wyobrażenie o grotach jest mizernie małe.

Typowy przestwór może mieć 4 do 6 kilometrów szerokości i nawet 1,5 kilometra wysokości. Ale niektóre ciągną się przez 80 kilometrów i więcej, przy wysokości 7 czy 8 kilometrów od podłoża. W większych przestworach często wznoszą się ogromne kolumny – wielkie słupy z naturalnej skały wspierające niebotyczne sklepienie. Jedne powstały z niewyobrażalnie ogromnych kawałków płyt tektonicznych trących o siebie u zarania dziejów, inne wskutek działania lokalnej magii Podmroku, a jeszcze inne pod wpływem oddziaływania planarnego z podziemnych połączeń międzywymiarowych. Jakkolwiek by przestwór nie powstał, zawsze jest małym, samodzielnym światem z własnymi strumieniami, jeziorami, wzgórzami i płaskowyzami zamkniętymi w jednej rozległej grocie.

Przestwory niemal zawsze są wysoce pożądanym terytorium, bo-wiem na ogół mają dość przestrzeni i zasobów, by rosły tam wielkie lasy grzybowe, mchy oraz inna dziwna roślinność. Według standardów Podmroku, większość przestworów tętni życiem, nie więc dziwnego, że tam mieszczą się najpotężniejsze i najludniejsze osady. Krązą nawet legendy o oświetlonych przestworach, gdzie jasne jak słońca kryształy na sklepieniu rzucają blask równy dziennemu światłu, umożliwiając życie zielonych roślin i zwierząt podobnych jak na powierzchni ziemi.

RZEKI

Rzeki Podmroku zwykle są wartkie, gwałtowne i bardzo kręte. Rzadkością jest rzeka płynąca równo i gładko na odcinku dłuższym niż parę kilometrów, nieznikająca w głębokiej gardzieli czy dziurze z kosmosem wodosłodu. Rzeki są wielkimi budowniczymi Podmroku, naturalną siłą kształtującą wielkie groty i niosącą życiodajną energię oraz żywność podtrzymującą podmroczną ekologię. Większość rzek otaczają ciągi żywych jaskiń, które bywają cennymi posiadłościami.

SZCZELINY

W odróżnieniu od gardzieli, szczeliny nie powstają wskutek erozji. Są to blizny po ogromnych przesunięciach wewnątrz ziemi. To miejsca, w których olbrzymie masy skalne wznosiły się, zapadały lub przesuwały w dawnych kataklizmach, pozostawiając zięjące rozpadliny. Szczeliny mogą mieć dziesiątki, a nawet setki kilometrów długości, czasami całe kilometry głębokości, ale rzadko są bardzo szerokie – większość jest węższa niż na strzał z łuku.

Szczeliny czasami rozdzielają wcześniej istniejące struktury, na przykład system jaskiń, stwarzając groźną przeszkodę dla stworzeń podróżujących przez pieczary. Chcąc kontynuować podróż poza szczeliny, trzeba wspiąć się lub zejść na odpowiedni poziom po drugiej stronie. Tak jak gardziele, szczeliny często służą jako pionowe szlaki Podmroku, pozwalając zmienić głębokość pod ziemią bez większego wysiłku.

SZYBY

Czasami w naturalnych procesach powstają głębokie dziury czy studnie w ziemi. Szyb o takiej strukturze mógł powstać dzięki wdmucie płynącej prosto w dół podziemnym wodosłodem albo wskutek aktywności wulkanicznej. W przeciwieństwie do gardzieli czy szczelin, szyb zwykle jest niewielki (na ogół średnica mniejsza niż na strzelanie z łuku), za to ciągnie się pionowo w dół nawet kilometrami.

Ze względu na stosunkowo wąską przekroję, szyby często zapewniają przepływ powietrza między różnymi regionami Podmroku. W miejscach, gdzie warunki są bardzo ekstremalne (na przykład w szybie blisko buchającej żarem komory pełnej magmy) ruch powietrza też bywa skrajny. Skowyczący wiatr może gnać w górę lub w dół szyby strasliwym podmuchem – siłą przewyższającą huragan. Czasami system jaskiń „dycha” wraz ze zmianami w świetle na powierzchni, co skutkuje codziennymi gwałtownymi podmuchami wiatru w dół i w górę szyby.

TUNELE

Tunel to po prostu korytarz łączący dwa miejsca. Większość wykultu stworzenia, ale niektóre powstały wskutek naturalnych ruchów ziemi i innych sił. Rasy Podmroku często budują bardzo imponujące tunele, łączące kilka systemów jaskiń. Chociaż ponure korytarze miewają dziesiątki kilometrów długości, większość ma przekrój zaledwie 3 czy 6 metrów. Jeszcze inne tunele są dziełem ryjących potworów, takich jak kopacze, purpurowe robale i brunatne kolosy. Te „naturalne” korytarze bywają wijącymi się, pełnymi zakrętów ciągami łączącymi się ze sobą przejęć.

Tunele należą do najbardziej użytecznych dróg przez Podmrok, ale poważnie ograniczają możliwości wyboru. Jeśli nie podobą ci się kierunek, nie masz innego wyjścia, jak tylko cofnąć się tą samą drogą, którą przyszedłeś. W tunelach nie ma też raczej miejsc do ukrycia się, jeśli nie umiesz wtopić się w kamień, więc często jedynym sposobem ratunku przed drapieżcą jest wzięcie nóg za pas, modląc się, żebyś ty ty był szybszy.

WULKANY

W Faerunie nie zawsze jest tak, że zejście w dowolnym miejscu 60 czy 80 kilometrów prosto w głąb ziemi doprowadza do płynnej magmy. Aktywność wulkaniczna w Podmroku jest bardzo zróżnicowana. W przeróżnych miejscach zdarzają się samotne jeziora magmy prawie tuż pod powierzchnią ziemi bez innej aktywności wulkanicznej w pobliżu. Z kolei w innych miejscach tunele i przestwory z humanoidalnymi osadami istnieją na głębokościach, na których powinna być wyłącznie magma, za co znów odpowiadają anomalie planarne, interwencje boskie i potężna magia samej ziemi. Jakiegokolwiek by nie były przyczyny tak dziwnego stanu rzeczy, pędcące rzeki płynnej skały, groty pełne siarki i siarkowych oparów, gejzery wrzającej wody i gorące źródła występują na każdej głębokości Podmroku. Podmroczne wulkany nie są górami – zwykle mają postać ogromnych szczelin lub komór magmowych, które bez ostrzeżenia rzygają zabójczymi rzekami lawy w pobliże jaskinie.

skały i formacje skalne

Wszystkie elementy terenu w Podmroku mają jedną wspólną cechę – są otoczona skałą. A kamienie czy glazy mają również duże znaczenie dla mieszkańców świata pod, co pogoda dla ludów z powierzchni. Znajomość właściwości różnych gatunków skał w Krainach Poniżej często pozwala ocenić życie.

Skały dzielą się na cztery kategorie: osadowe, magmowe, metamorficzne i magiomorficzne. Nazwy te oznaczają sposób, w jaki się uformowały. Kategorie skał mają różną trwałość, jak podaje tabela.

Trwałość	Rodzaj skały
6	Osadowa (piaskowiec lub łupek)
7	Osadowa (wapień)
8	Magmowa (bazałt, ryolit)
9	Metamorficzna (gnejs, granit lub marmur)

Skały magiomorficzne miewają rozmałą trwałość, bowiem często pochodzą od skał innej kategorii.

SKAŁY OSADOWE

Skały osadowe ukształtowały się dawno temu z miększych odmian gliny i złóż materii organicznej. Materiały te zostały ściśnięte w warstwy w podobnym procesie, jaki zamienia śnieg w lód lodowcowy. Skały osadowe są miękkie i łatwo ulegają erozji, co oznacza, że płynąca woda potrafi wyłobzić w nich rozległe systemy jaskiń w czasie stosunkowo krótkim – przynajmniej z geologicznego punktu widzenia.

Wiele klasycznych struktur jaskiniowych, jak stalaktyty i stalagmity, powstaje w grotach utworzonych w skałach osadowych. Takie formacje noszą nazwę erozyjnych, bowiem powstały wskutek powolnego ruchu i parowania wody zawierającej rozpuszczone minerały.

Erozyjne formacje skalne są „żywe”, jeżeli nadal trwa proces ich formowania. Przy odpowiedniej dozie ciepłości i czasu można kształtować wzrost tych formacji, chociaż upłynąć mogą dziesiątki lat, zanim zmiany staną się widoczne. Niektóre rasy Podmroku, jak drowy i svirfnebliny, czasami nadają rosnącym formacjom skalnym wybrane kształty.

Stalaktyt: Nasycona minerałami woda skapuje, tworząc skalny sopeł na sklepieniu groty.

Stalagmit: Gdy nasycona minerałami woda spada na podłogę, kawałki skał i minerałów gromadzą się w stosik, tworząc powoli rosnącą wypustkę na podłożu.

Kolumna: Gdy stalaktyt styka się i łączy ze stalagmitem, przestaje się je określać tymi nazwami. Odtąd powstała formacja nazywana kolumną.

Perła jaskiniowa: Czasami bogata w minerały woda kapie zbyt intensywnie, by powstał jednolity stalagmit. Gdy to się zdarza, kawałki żwiru czy kości czasem pokrywają się mineralnymi substancjami, a płynąca woda poleruje je w okrągły i gładki kształt. Przedmiot taki zwie się perłą jaskiniową. Równu ukształtowana perła o ładnej barwie i teksturze jest warta od 5 sz do 50 sz.

Koszt: 25 sz (przeciętnie).

Zasłony, draperie i polewy: Te nazwy oznaczają nacieki w formie falistych, pofałdowanych lub żebrowanych warstw. Zasłony i draperie są cienkie, często półprzezroczyste i przepuszczają dźwięk. Polewy bywają grubsze, więc zwykle tłumią trochę dźwięki. Często takie formacje mają pasy w różnych kolorach.

Kaskada: Warstwa materiału osadowego, dopasowana do kształtu ściany lub podłogi znajdującej się pod spodem. Formacje kaskadowe często na dole mają draperie.

Rurki: Cienkie słupki o szerokości kropki wody, będące początkowym stadium formacji stalaktytu.

Tarcza: Woda przepływająca przez ścianę jaskini lub sufit czasami buduje osad po obu stronach wlotu, tworząc dwie równoległe płyty po obu stronach cienkiej szczeliny.

Naciek grzybkowy: Gruźlowate, krystaliczne narośla formują się w bardzo różnych jaskiniach. Czasami nazywa się je korałami jaskiniowymi, a czasami grzybkami.

Kaseton: Kaseton powstaje, gdy słabsza skała ulega erozji, pozostawiając twardszą, krystaliczną sieć cienkich ostrej sterczących ze sklepienia, podłogi czy ściany.

Kwiaty kryształowe: Krystaliczne formacje, zwane też kwiatami jaskiniowymi, cenione przez niektóre rasy Podmroku ze względu na piękno i wartość finansową. Zwykle formują się z halitu (soli kamiennej), gipsu lub innych minerałów. Kwiaty solne często zdobią stoły bogatych drowów przy specjalnych okazjach. Nawet illithidzi czasami proszą ze sobą sól w postaci kwiata, aby dodać trochę ziemskich przypraw do magycznych posiłków.

Koszt: 25 sz; Waga 0,5 kg.

Szpat: Ten termin odnosi się do krystalicznych narośli kalcytu, w których fasety i struktura kryształu są widoczne gołym okiem. Wielofasetkowe kryształy formujące się pod wodą nazywają się szpatem rzeczonym.

SKAŁY MAGMOWE

W powstawaniu formacji magmowych ma udział ogień – zwykle bazeiny i przepływy magmy, ale w wielu częściach Podmroku zdarzają się międzywymiarowe otwory prowadzące na Plan Żywiołu Ognia.

Magma i lava: Gdy płynna skała jest pod ziemią, nazywa się magmą. Gdy wypłynie na powierzchnię przez wulkan, nazywa się lawą.

Gorące źródła: Woda podgrzana energią wulkaniczną często wypływa z ziemi jako bulgoczące, gorące źródło. Niektóre źródła wydostają się na powierzchnię, inne znajdują się w grotach pod ziemią. Często wodą jest tak nasycona siarką i innymi minerałami, że nie nadaje się do picia.

Gejzer: Gejzer składa się z głębokiej szczeliny lub studni, w której woda gromadzi się i podgrzewa do wysokich temperatur oraz z wskiego szybu prowadzącego z jeziora wrzącej wody na powierzchnię. Od czasu do czasu fontanna gorącej wody i pary bucha w górę na zenit. Erupcja taka zadaje od 2k6 do 6k6 obrażeń od uderzenia i od 2k6 do 10k6 obrażeń od ognia każdemu trafionemu stworzeniu. Przerwy między erupcjami bywają regularne lub nieregularne.

Tunele lawowe: Takie tunele formują się, gdy lava wypływa z wulkanu. Jej powierzchnia ochładza się i zastyga, a wewnątrz pozostaje płynne. Nie równe ochładzanie tworzy kruchą skorupę o kształcie rury. Tępe lawy mogą rozwidlać się i rozgałęziać, odzwierciedlając przepływ roztopionej skały. Ponieważ ochładzanie się może następować z kilkoma przerwami, zdarzają się mniejsze tunele law wewnątrz większych.

Pumeks: Skała rozpuszczona i pełna bąbli zastyga w lekkim, porowatym kamieniu zwanym pumeksem.

Stalaktyty: Stalaktyty uformowane z lawy występują w dwóch głównych odmianach. Rurkowate stalaktyty lawowe powstają zwykle dzięki wulkanicznemu gazom, które płyną przez lawę o różnym składzie mineralnym, w efekcie czego poszczególne jej elementy zastygają w odmiennym tempie, tworząc długie tunele. Magma kapiąca w dół z takich formacji może tworzyć stalagmity. Drugi typ stalaktytów lawowych nazywa się stalaktytem rekiniego zęba. Tworzy się, gdy lava opływa istniejące wypustki skalne, tworząc szeroki, zwężający się i ostro zakończony „zab”.

Stalagmity: Stalagmity formują się z kapiącego materiału, który spływa lub wypływa z rurkowatych stalaktytów lawowych. Takie kawałki lawy mogą spietrzeć się w stalagmity.

Pajęczkami: Architekti drowów nazywają tak obsydian, który cenią za połyskliwy, kolorowy. Pajęczkami często służą za budulec drowich domów, ozdobionych pajęczkimi motywami.

Geody: Puste w środku masy skalne często znajdowane na pustyniach i obszarach wulkanicznych, wyłożone są wewnątrz kryształami. W Podmroku niektóre geody są ogromne, wielkości jaskini. Jedną z legend opowiada o czarodzieju uwięzionym w 12-metrowej geodzie pełnej kryształów ametystowych.

SKAŁY METAMORFICZNE

Skały metamorficzne powstają tam, gdzie intensywny żar i ciśnienie utwardzają skały i zmieniają jej gęstość. Marmur jest dobrym przykładem skały osadowej (wapienia), która aktywność wulkaniczna zmieniała w kamień dużo twardszy. Metamorficzne formacje skalne są podobne do skał premetamorficznych, chociaż często skompresowane. Jaskinie uformowane ze skał metamorficznych często przybierają formę uskoków, szczelin i podobnych przerw spowodowanych przesunięciami sąsiadujących płyt kamienia.

W środowisku metamorficznym tworzy się wiele złóż rud metali. Niektóre cenne minerały, jak granaty i turmaliny, także powstają w takim otoczeniu. Stąd kultury górnicze, jak krasnoludy, zwykle osiedlają się w obszarach bogatych w metamorficzne skały.

Ponieważ skały metamorficzne często są gęste, twarde i piękne, niektóre bywają wysoko cenione jako materiał budowlany. W czeluściach Podmroku nieraz można natrafić na wielkie kamieniołomy.

SKAŁY MAGIOMORFICZNE

Skały magiomorficzne to kamienie lub formacje skalne wypalczone i przemienione magicznie. Faeruiński Podmrok posiada kilka bardzo różnych okazów magiomorficznych skał.

Choroblit: Choroblit jarzy się wywołującym mdości, zielonkawo-srebrzystym światłem, rozjaśniając okolicę w promieniu 12 metrów. Każde stworzenie w zasięgu blasku musi co rundę wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k6 punktów. Udany rzut obronny zmniejsza obniżenie wartości atrybutu do 1 punktu. Każda istota fizycznie dotykająca choroblitu podlega karze –4 do tego rzutu obronnego, a wówczas każde obniżenie wartości staje się wysączeniem. Efekty spowodowane przez choroblit są rezultatem działania magicznej choroby, więc stworzenia niepodatne na magiczne choroby są również niepodatne na wpływ choroblitu.

Ciemnolit: Ciemnolit sprawia wrażenie, jakby wysłał w siebie światło. W tunelach przerytych przez jego złoża źródła światła przysagają, dając tylko połowę normalnego blasku. A więc latarnia górnicza oświetla tylko obszar długości 9 metrów i szerokości 3 metry, a pochodnia tylko w promieniu 3 metry. Czar *światła dnia* rzucany w obszarach ciemnolitych rozjaśnia teren tylko w promieniu 9 metrów.

Czysto czarna skała: W naturalnym stanie skała ta występuje tylko w Dolmroku, gdzie niewolnicy wydobywają ją w kamieniołomach i przygotowują do transportu do Śródmroku oraz Górmroku. Ta skała nie jest w powszechnym użyciu, ale z pewnością pozostaje dostępna dla tych, którzy zapłacą najlepszą cenę.

Dla normalnego wzroku i widzenia w słabym świetle skała jest czarna, połyskliwa i całkiem nieprzezroczysta, ale zupełnie przezroczysta dla widzenia w ciemnościach. Stworzenia niedysponujące widzeniem w ciemnościach często mylą ją z obsydianem, ale drowy, łupieżcy umysłów i inne stworzenia widzące w ciemnościach używają tego ryzykownego, ale cennego kamienia w swych twierdzeniach i osadach.

Krucuchowie: Ten kamień bardzo łatwo się łamie, przez co jest przekleństwem górników i podróżnych. Istnieje w kruchej równowa-

dze z innymi otaczającymi go warstwami czy skałami. Gdy wspinając się lub latające stworzenie rozmiaru małego czy większego zacznie przenosić swój ciężar na kruchowiec, musi wykonać test Zachowania równowagi o ST 15 – nieudany oznacza zapadanie się, bowiem skała pod stopami rozsypuje się w pył. Dla latających istot nie jest to wielki kłopot, ale dla wspinaczy spotkanie z kruchowcem często bywa zabójcze. Jeśli w grocie zapadnie się większa ilość tej skały, istnieje ryzyko zawалу sklepienia.

Kryształ: Piękny, misterny i bardzo delikatny kryształ to skała o wyglądzie dmuchanego szkła. Jest bardzo twarda, ale krucha (trwałość 8 i 2 punkty wytrzymałości na 2,5 cm grubości). Kryształ łatwo się tłucze, a obrażenia od dźwięku automatycznie pokonują jego trwałość. Ze względu na wrażliwość na dźwięk, w obszarach zbudowanych głównie z kryształu wielkim zagrożeniem są potwory dysponujące atakami dźwiękowymi o dużym obszarze działości.

Lotny kamień: Lotny kamień to podmroczny ekwiwalent lotnych piasków. I tak jak wiele rzeczy w Krainach Poniżej – dużo niebezpieczniejszy od odpowiednika z powierzchni. Lotny kamień wygląda na zwykłą skałę i zlewa się z otoczeniem, ale działa jak lotne piaski opisane w *Przewodniku Mistrza Podziemi* – z tą różnicą, że Skała Trudności każdego manewru jest wyższa o 5. *Przemiana błota w skałę* na stałe utwardza lotny kamień, ale udany rzut obronny na Refleks na zakłęcie pozwala uwiecznieniu w glazie stworzeniu się wydostać.

Skała fotogeniczna: Ta skała po oświetleniu gwałtownie rośnie. W każdej rundzie oświetlania podwaja rozmiar, ale stanie się szesnaście razy większa niż była w ciemnościach (4 rundy). Ugaszenie światła zatrzymuje wzrost, a każda godzina ciemności cofa działanie 1 rundy jasności. Niektórzy nieumarli Podmroku używają fotogenicznej skały na swoich terytoriach, by zatrzymać niosących światło poszukiwaczy przygód i dać sobie czas na przygotowanie się do obrony. Fotogeniczną skałę można także zablokować otwór wejściowy i skierować istoty niosące światło w inne miejsce, lepiej podatne do obrony lub wyposażone w więcej pułapek.

Skała fototatyczna: Zdarzenia toczące się w obecności tej skały na krótki czas utrwala się w niej. 0,027 metra sześciennego tej skały gromadzi dane z promienia 3 metrów i automatycznie przekazuje je istocie, która później jej dotknie. Efekt działa jak zaklęcie *pogawędka z kamieniem*, ale fototatyczność ujawnia tylko to, co zdarzyło się w danym promieniu w ciągu ostatniej godziny. Każde dodatkowe 0,027 metra sześciennego oznacza dodatkową godzinę pamięci i zwiększa promień czułości o 3 metry. Skała fototatyczna nagrywa tylko to, czego jest świadkiem (jej perspektywę należy traktować jak obszar rozprysku), więc nie utrwala zdarzeń dziejących się za zamkniętymi drzwiami.

Skała tykwowa: Te skały zostały przemienione wskutek długotrwałej bliskości z *portalem* wiodącym na Plan Żywiołu Wody. Skały tykwove nie są przedmiotami magicznymi, lecz rzadkimi kamieniami naturalnego pochodzenia, ale po zbadaniu czarem *wykrycie magii* ujawniają słabą magię przywoływań. Potrząśnięcie skałą tykwową wydobywa z niej krople wody. Jeden kamień potrafi wysysać 4 litry wody dziennie. Są to bardzo cennie zdobycze w Śródmroku i Dolmroku, gdzie woda jest niewiele.

Koszt: 500 sz, Waga 3 kg.

Ślizgowiec: Skała jest bardzo gładka w dotyku. Jest naturalnym kamieniem, ale pod każdym względem działa tak, jakby rzucono nań czar *śluszcze*. Faktycznie rzućcie *śluszcza* na ślizgowiec nie ma dodatkowego efektu.

TUNELE INNE NIŻ SKAŁNE

Tylko nowy wędrowiec po Podmroku byłby tak naiwny, aby sądzić, że podziemne groty Torilu uformowane są wyłącznie ze skał. Takie same formacje mogą powstawać z rozmaitych materiałów.

Grzyby: Wiele grot w Podmroku wypieniają grzyby, przeważnie nieszkodliwe. Zamiast marnować siłę na wytępienie wszystkich grzybów, mieszkańcy często wycinają tylko trasy pomiędzy lub poprzez wielkie grzybnie. Tunele wycięte w materii grzybowej nie są w Podmroku rzadkością.

Jaskinie lodowcowe: Grota ukształtowana w całości z lodu. Daje więcej potencjalnej wody niż jaskinia lodowa, ale stwarza też większe potencjalne niebezpieczeństwo. Ogień i inne źródła ciepła (nawet ciepło ciała) może spowodować osłabienie lub spękanie lodu, a w dalszej kolejności lawinę.

Jaskinie lodowe: Termin ten odnosi się do jaskini, w której lód występuje trwale lub sezonowo. Ponieważ w Podmroku jest mało wody pitnej, takie groty często przyciągają osadników lub drapieżników.

Korał: Taka „żywa skała” występuje w wielu jaskiniach wypiechniętych morską wodą. Przez duże skupiska korału nieraz widać się tunelowe przestrzenie, a wodne stworzenia, na przykład trytony, czasami używają korału jako budulca. Zmuszając korał do wzrostu według konkretnego wzoru, umiają budować skomplikowane struktury.

Kości: W niektórych rejonach Podmroku leżą stopy kości i szczątków zwłok. Szkielety różnią się rozmiarami od drobnych myszy po kolosalne behemoty. Wędrowka przez obszar zasypywany kośćmi oznacza czołganie się lub przepychanie przez tunele uformowane z tego materiału.

Moc: Permanentne *ściany mocy* są bardzo kosztowne w produkcji. A jednak wiele takowych istnieje w Podmroku. Niektóre rozdzielają terytoria dwóch różnych ras, inne służą jako mosty nad głębokimi przepaściami, zaś jeszcze inne nie mają żadnego zrozumiałego celu.

INNE ELEMENTY JASKIŃ

Niektóre jaskinie zlobią i kształtują pogłębiające korze wiatry i swobodnie płynąca woda, na przykład strumienie i prądy morskie. W takich środowiskach często występują poniższe elementy.

Haloklina: Obszar, w którym woda słodka (np. z rzeki) spotyka się ze słoną wodą morską jest mętny i zwie się halokliną. Region taki często wyznacza granice terytorialne między rasami wodnymi.

Jaskinie morskie: Morza i oceany to potężne siły, zdolne rozkruszyć najtwardsze skały na piasek. Pływy i ruch wody nieustannie rozprawdają taki materiał.

Jaskinie trawertynowe: Źródła, rzeki i morze potrafią uformować porowaty wapień zwany trawertynem. Obecność tej skały wskazuje, że w pobliżu jest (lub była) woda.

Kaniony rzeczne: Miejscowe wyniesienia płyt tektonicznych sprawiają, że rzeki wycinają sobie głębokie kaniony. Czasami takie gardzielce stanowią wejście do Podmroku z powierzchni ziemi.

Podziemne rzeki także tworzą kaniony. W danej chwili dnem kanionu rzeka może płynąć lub nie, bowiem podziemne rzeki często wysychają i zmieniają koryto.

Kocioł eworsyjny: Kocioł eworsyjny to na ogół okrągła dziura w skałe koryta strumienia, uformowana przez wiry wody i wygładzona przez kamyki.

Pęcherze powietrzne: Podziemne ciekłe wodne często mają nad sobą powietrze, ale różnią się jego ilością. Jezioro może mieścić

sie w rozległej jaskini, ale nad szybko płynącą rzeką może być tylko jedno czy dwa miejsca, w których pływak mógłby zacerpnąć powietrza. Jeszcze bardziej niebezpieczne są pęcherze gazów innych niż powietrze.

Wiatr: Jaskinie i kawerny stopniowo kształtują silne lub stałe wiejące wiatry, którego efekty mogą występować w pieczarach bliskich powierzchni ziemi; *portalom* na Plan Żywiołu Powietrza czy gorącym gazom wydzielającym się za sprawą aktywności wulkanicznej. Wiatrowo ukształtowane jaskinie i kawerny czasami nazwa się *cołskimi*.

środowisko podmroku

Wędrówka przez dzikie, bezkresne jaskinie różni się od polowania na potwory w podziemiach bliskich powierzchni. Podróżnicy w Podmroku zagłębiają się w świat, w którym niczego nie można być pewnym. Ogromne obszary Krain Poniżej to pustkowia bez wody, żywności i światła.

światło

Jeśli nie liczyć latarni zabranych przez bohaterów do jaskiń, Podmrok zalegają całkowite ciemności. Całkowity mrok w połączeniu z grobową ciszą większość korytarzy może wytrącić z równowagi nawet wytrawnego grotołaza. W wędrówkach po jaskiniach niezbędne stają się zapasowe światło i oliwa (lub magiczne oświetlenie).

SZTUCZNE OŚWIETLENIE

Niziołki, ludzie i inni mieszkańcy powierzchni nieobdarzeni widzeniem w ciemnościach koniecznie muszą zabrać ze sobą światło, aby poruszać się po Podmroku. Pochodnie i latarnie wystarczą na stosunkowo krótkie wycieczki, ale kilkudniowa podróż wymagałaby dziesiątek pochodni i butelek oliwy, więc światło niemagiczne na dłuższe wprawdy jest po prostu niepraktyczne.

Najlepszym i najszybszym źródłem światła w Podmroku są po prostu przedmioty alchemiczne i magiczne, jak słoneczne pięćki

lub pochodnie z *nieustającym płomieniem*. Pierwszy z wymienionych przedmiotów jest mały, lekki i długotrwały – daje światło w promieniu 9 metrów przez 6 godzin. Drużyna poszukiwaczy przygód bez trudu zabierze ze sobą kilkadziesiąt pięćkówek, co zapewni blask na wiele dni podróży. Przy cenie 2 sz za sztukę wydatek rzędu 100 sz nie jest sporym kosztem.

Pochodnia z *nieustającym płomieniem* jest tańsza, bowiem komponent materialny kosztuje tylko 50 sz, a przedmiot – jeśli nie ulegnie zniszczeniu – działa bez końca. Jednak oświetla ona tylko obszar w promieniu 6 metrów.

NATURALNE OŚWIETLENIE

W większości Podmroku naprawdę panuje mrok, ale niektóre obszary cechuje źródło naturalnego światła.

Fosforyzująca roślinność: Rzadkie gatunki mchów, grzybów i porostów są bioluminescencyjne. W odpowiedniej ilości mogą oświetlić nawet duże kawerny. Większość bioluminescentnych roślin daje słabą poświatę, więc w grotcie oświetlonej jaśniejszym mchem czy grzybami przeważnie panuje półcień jak pod nocnym niebem przy blasku gwiazd. Niemniej niektóre silniej oświetlone obszary mogą mieć światło o natężeniu blasku księżyca.

Lustrzany kamień: Dużo łatwiej oświetlić małymi źródłami światła kawerny pozbawione naturalnej luminescencji, ale zrobione częściowo z lustrzanego kamienia, który czterokrotnie zwiększa promień oświetlenia każdego źródła blasku zapalnego wewnątrz.

Ogień czarodziejów: Najrzadsza i najcudowniejsza z naturalnych iluminacji w Krainach Poniżej to ogień czarodziejów, złożony z tańczących warstw białego światła, tak jak zorza polarna na powierzchni ziemi. Wprawdzie nie daje mocniejszego światła niż gwiazdy, ale jest niesamowity i przepiękny.

Płynna skała: Obszary z otwartymi jeziorami lub strumieniami magmy są oświetlane słabym, czerwonym blaskiem płynnej skały. Taka poświata zwykle ma siłę równą blaskowi księżyca.

Świetliste kryształy: Niektóre rzadkie skały Podmroku emanują naturalną poświatą o różnym natężeniu – od światła gwiazd aż do pełnego blasku dnia, aczkolwiek odpowiedniki tego ostatniego zdarzają się bardzo rzadko. Wielki przestwór Podziemnego Imaskaru ma sklepienie ze świetlistego kryształu i jest tam jasno jak na powierzchni w pochmurny dzień.

dostrzeganie światła z oddali

Otwarte używanie światła w Podmroku bywa niebezpieczne. W obzernej grotcie słoneczny pięćki czy pochodnię widać z dużo większej odległości niż rzucany promień światła. A to oznacza, że wszelkie będące w pobliżu stworzenia mają mnóstwo czasu na podjęcie decyzji czy lepiej umknąć przed gośćmi z powierzchni, czy też się na nich nacpać.

Kompletne ciemności: Generalnie, źródło światła można dostrzec (Sposób obserwacji o ST 20) z odległości 20 razy większej niż wynosi promień oświetlenia. Na przykład, słoneczny pięćki widać z 180 metrów, chyba że coś blokuje pole widzenia. Po nieudanym teście Sposób obserwacji obserwator automatycznie zauważa światło z połowy rzeczywistego dystansu.

Półcień: W przypadku oświetlenia równego blaskowi gwiazd czy księżyca źródło światła można dostrzec (Sposób obserwacji o ST 20) z odległości 10 razy większej niż wynosi promień oświetlenia. Na przykład, słoneczny pięćki widać z 90 metrów, chyba że coś blokuje pole widzenia. Po nieudanym teście Sposób obserwacji obserwator automatycznie zauważa światło z połowy rzeczywistego dystansu.

Korzystanie z odległego oświetlenia: Stworzenia będące poza obszarem działania światła dobrze widzą wszystko w jego promieniu. Obserwator będący na tyle blisko, by automatycznie dostrzec źródło światła (20 razy promień oświetlenia w kompletnych ciemnościach, połowę tego w półcieniu) może wykonywać normalne testy Sposób obserwacji, aby zauważyć stworzenia i przedmioty na oświetlonym obszarze.

TABELA 7-1: ODLEGŁOŚCI DOSTRZEŻENIA

Teren	Odległość ¹
Jaskinia ukształtowana przez wodę	2k4 × 3 m
Las grzybowy	3k6 × 3 m
Gardziel lub szyb	6k6 × 3 m
Podłoga przestworu	6k6 × 3 m
Szczelina, tunel lub otchłań	Pole widzenia ²
1 Jeśli jedna drużyna niesie światło o siłę pochodni lub jaśniejsze, dla drugiej drużyny podwaja się dystans spotkania.	
2 Źródło światła można dostrzec z odległości równiej dwudziesto-krotności promienia oświetlenia.	

powietrze

Uogólniając, Podmrok ma zdumiewająco dobrą wentylację. Ogromne podziemne przestrzenie i rzadkie połączenia planarne z Planem Żywiolu Powietrza dostarczają dość dobrego powietrza dla żywych stworzeń. Nie jest tak jednak wszędzie.

STĘCHŁE POWIETRZE

Zamknięte komory, odcięte jaskinie i grotory w wejściach zalanych wodą mają ograniczone zapasy świeżego powietrza. Stworzenia nieoddychające nie przejmują się jakością powietrza, ale inni podróżni – owszem.

W każdej zamkniętej przestrzeni o wysokiej szczelności powietrze szybko może stęchnąć i zużyć się. Stworzenie średniego rozmiaru zużywa około 27 metrów sześciennych powietrza (sześciann o krawędzi 3 metrów) w ciągu 6 godzin. Stworzenie małe zużywa o połowę mniej powietrza, a duże czterokrotnie więcej. Gdy upłynie połowa czasu do zużycia powietrza, zmienia się ono w stęchłe.

Stęchłe powietrze: Słabo wietrzone obszary nie są natychmiast zabójcze, ale stęchłe powietrze może szybko zmęczyć nawet najtwardszego wędrówca. Postać w stęchłym powietrzu musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni test) – udany pozwala uniknąć zmęczenia. Zmęczona postać musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni test) – nieudany oznacza wyczerpanie. Wyczerpana postać otrzymuje 1k6 stłuczeń co 15 minut, dopóki warunki oddychania się nie poprawia. Postacie nie uleczają się ze zmęczenia ani wyczerpania, dopóki nie dotrą do terenu ze świeżym powietrzem.

Zużyte powietrze: Obszary z zużytym powietrzem mogą zabić w ciągu kilku minut. Patrz reguły powolnego duszenia w rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

GAZY I OPARY

W niektórych obszarach Podmroku powietrze nie jest po prostu stęchłe, lecz aktywnie toksyczne. Często wynika to z aktywności geotermalnej w bliskości wulkanów. Czasami gazy wydostają się ze słyszalnym sykkiem lub wydzielają nieimiłą woń, ale nie zawsze.

Gazy zwykle gromadzą się w obszarach oddzielonych w jakimś stopniu od pobliskich korytarzy. Na przykład, korytarz biegnący raptownie w dół, a później znów się wznoszący, tworzy naturalną, nisko położoną kieszeń, w której mogą zbierać się trujące opary. Obszar wypełniony powietrzem, a zamknięty z obu końców wodnymi syfonami również może kumulować śmiertelność gazu.

Dokuczliwe opary: Te gazy wywołują kaszel, pieczenie oczu, rozkojarzenie i podobne trudności. Postać wdychająca dokuczliwe opary

musi co minutę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni rzut) – nieudany oznacza osłabienie, którego pozbycie się jest możliwe dopiero po opuszczeniu zagazowanego obszaru.

Trujący gaz: Takie gazy są zabójcze. Kto wejdzie w obszar trującego gazu, musi co minutę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni rzut) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k4 punkty.

Niektóre trujące gazy mają także właściwości dokuczliwych oparów, więc ich obecność jest wyczuwalna. Inne jednakże nie wywołują żadnego palenia w gardle czy pieczenia oczu, co mogłoby ostrzec przed zagrożeniem. Każde stworzenie wdychające trujący gaz ma prawo do testu Szutki przetwarzania o ST 15 – udany pozwala niebezpieczeństwo zanim zajdzie konieczność wykonania rzutu obronnego. Po udanym teście istota może się wycofać bez ryzyka obniżenia wartości Budowy. Stworzenie dysponujące zdolnością wech zyskuje premię +5 do tego testu.

Łatwopalny gaz: Niektóre naturalnie występujące gazy mogą wybuchnąć w kontakcie z otwartym ogniem. Jeśli w pęcherz łatwopalnego gazu wnieść płonącą pochodnię lub zapaloną latarnię, opary eksplodują, zadając 3k6 obrażeń wszystkim stworzeniom w promieniu 3 metrów (Refleks o ST 15 zmniejsza o połowę). Czujny grotolaz może zauważyć niebezpieczeństwo przed spowodowaniem eksplozji, bowiem płomienie tuż przed wybuchem często zachowują się dziwnie (płoną innym kolorem lub nadzwyczaj jaskrawo). Stworzenie niosące światło ma prawo do testu Szutki przetwarzania o ST 20 – udany pozwala dostrzec niebezpieczeństwa przed eksplozją. Jeśli otwarty ogień zostanie dłużej w zagrożonym obszarze, w każdej kolejnej rundzie ryzyko wybuchu wynosi 50%.

klimat

Temperatura pod ziemią różni się w zależności od głębokości i obecności czynników geotermicznych, jednak w ogromnej większości Podmroku temperatura umiarkowana panuje przez cały rok. Zwykle jest chłodno i wilgotno, ale normalne ubranie poszukiwaczy przygód wystarczy, aby postaciom było ciepło i sucho.

Zimna woda: Woda w Podmroku niemal zawsze jest niebezpiecznie zimna, bowiem nigdy nie ogrzewa jej słońce. Zmoczona w niej postać jest dużo bardziej wrażliwa na zimno niż sucha. Przy określaniu czy mokry bohater otrzymuje obrażenia od zimna (patrz „Niebezpiecznie zimno” w rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*) umiarkowana temperatura traktuje się jak zimną. Wrażliwość ta utrzymuje się przez 2k4 godziny lub dopóki postać nie przebrzeże się w suche rzeczy. Przemoczona ubranie nie daje żadnej ochrony.

Postać zanurzona w zimnej wodzie dłużej niż 1 minutę otrzymuje 1k6 stłuczeń za każdą dodatkową minutę zanurzenia.

Ciepło geotermiczne: Grotory ogrzewane aktywnością geotermiczną bywają bardzo ciepłe. Bardzo wysoka temperatura często panuje w okolicach wulkanów. Każda komora z płynną magmą ma bardzo wysoką, a czasami ekstremalnie wysoką temperaturę (patrz „Niebezpiecznie gorąco” w Rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

ekologia

Oprócz wielu drapieżnych ras i potworów w Podmroku żyją też liczne naturalne zwierzęta, normalnie bytujące pod ziemią. Są to między innymi nietoperze, świerczce (i ich odchody oraz jaja), bezkorie ryby

jaskiniowe, raki, salamandry, szczury, muchy, komary oraz pajaki. Ponadto w Górniku czasem można spotkać szopa, żabę, bezpańskiego psa, a nawet zagubionego krasnoluda, elfa czy przedstawiciela innej powierzchniowej rasy, który przypadkiem wpadł do głębokiego szluku czy studni.

ROŚLINY I GRZYBY

Początkiem każdego łańcucha pokarmowego są rośliny. Zbierając nieorganiczne minerały i czerpiąc energię ze słońca, rośliny wytwarzają żywność, którą żywią się rozmaite zwierzęta. Ponieważ rośliny w Podmroku nie mają dostępu do światła słonecznego, muszą rozwijać się w inny sposób. Dlatego większość przybiera inne formy niż zielona roślinność powierzchni ziemi.

Większość życia roślinnego Podmroku to bardzo różnorodne odmiany grzybów. Rośliny normalnie potrzebują do wzrostu pewnej ilości ściółki lub gniazdy materii. Czym więc się żywią? Odpowiedź jest prosta: magią. Naturalne magiczne promieniowanie Podmroku i jego różnych połączeń międzyplanarnych zasilą wiele dziwacznych grzybów, a także mchy, porosty i inne prymitywne rośliny, których życie inaczej byłoby niemożliwe. Tak więc słońcem Podmroku jest *fajerz*, tworzące podstawy podziemnego łańcucha pokarmowego. Regiony Krańców są szczególnie bogate w ową oddziaływanie lub energię planarną posiadają fantastyczne lasy z białych, powykęcanych drzew lub kryształowych roślin. Są to organizmy całkowicie zaadaptowane do wrogości, pozbawionego światła środowiska.

Jednak, co może dziwić, w Podmroku także istnieją rośliny zielone. Niektóre grotę oświetlone szczególnie jaskrawymi kryształami porastają właśnie one. Jaskinie z tego rodzaju jasnym światłem bywają porośnięte trawą, mchem, paprociami, roślinami pnącymi, a nawet trafiają się małe drzewka. Każde takie miejsce jest w Podmroku nieoszacowanym skarbem i z pewnością strzeżę je zabójcze czary, potworki straszący albo jedno i drugie.

Beczkowiec: Pękaty jak baryłka piwa beczkowiec to duży, baryłkowatego kształtu grzyb, który osiąga do 2,4 metra wysokości i 1,5 metra średnicy. Zewnętrzne warstwy ma twarde i zdrowiałe, ale wewnętrzny miąższ jest jadalny, a w środku znajduje się zbiornik wody (zwykłe od 75 do 190 litrów), do którego można się przebić i który da się osuszyć. Gdy beczkowiec zaczyna wytwarzać zarodniki, co dzieje się po dziesięciu latach wzrostu, miąższ staje się czarny i trujący.

Błaszkorowiec: Podobny do koralowca grzyb przypomina z wyglądu masę gnijącego mięsa, ale jest jadalny i to bez żadnego przygotowania, chociaż dużo lepiej smakuje ugotowany. Błaszkorowce rosną naturalnie w żywych jaskiniach.

Luurden: Luurden albo krwiowoc, to rzadkie drzewo rosnące tylko na obszarach o silnym oddziaływaniu *faerzress*. Nagie koniary tego blado-
go, pokrzywionego drzewa zdają się raczej martwe niż żywe, ale raz na 3 czy 4 lata rodzą niewielką liczbę gorzkich, czerwonych owoców, z których wytwarza się rzadkie podmaczce wina i eliksiry.

Mech jaskiniowy: Mech jaskiniowy występuje tylko na obszarach obfitych w *faerzress*. Nie jest jadalny dla humanoidów, ale stanowi ulubioną paszę dla niektórych gatunków ogromnego robactwa, a także dla rothów.

Niebieski tępek: Te grzyby są zbożem Podmroku. Nie nadają się na pożywienie dla humanoidów, ale zarodniki po starciu na proszek dają odżywcza, choć młdła w smaku mąkę. Chleb z maki niebieskich tępków nosi nazwę grzybowego. Te grzyby dobrze sobie radzą w *faerzressi* i bez niej i uprawia je większość humanoidów Podmroku.

Ogniewe porosty: Grzyby bladej, białopomarańczowej barwy. Rozwijają się w ciepłe, więc porastają obszary ogrzewane geotermicznie i okolice połączeń z Planem Żywiotu Ognia. Ogniewe porosty można utrzyć i poprzez fermentację uzyskać ostrą, pikantną pastę, którą często smaruje się grzybowy chleb, aby nadać mu smak. Duergarowie na drodze fermentacji uzyskują z ogniwych porostów bardzo ostrą alkohol.

Sussur: Rzadkie i magiczne, tak zwane „głębokorzenne” drzewa występują tylko w najwiekszych grotach. Mogą osiągnąć wysokość 18 metrów, a ich gałęzie są długie i powykęcane, z powietrznymi korzeniami jak u figowców. Rośnie na nich mało liści. Żyją niemal wyłącznie dzięki *faerres* i często rosną w grotach, gdzie pojawia się ogień czarodziejów. Sussury potrafią wssać magicz z otoczenia, więc większość jest otoczonych *polem antymagii*, które rozciąga się na setki metrów.

Wodna kula: Ten bulwiasty grzyb jest grzybem wodnym. Rośnie pod wodą w kępach podobnych do głazów wszędzie tam, gdzie woda gromadzi osady organiczne.

Zurk: Ten ogromny grzyb potrafi osiągnąć wysokość 9 do 12 metrów. Jego duże zarodniki po odpowiednim przygotowaniu są jadalne. Niemniej zurk ceni się przede wszystkim ze względu na łodygi, które są twarde i zdrowienne. Ten grzyb to jedno z niewielu źródeł drewna (czy raczej materiału drewnopodobnego) w Podmroku i wiele przedmiotów, które na powierzchni ziemi wykonuje się z drewna, w Krainie Poniżej robi się właśnie z niego.

ZWIERZETA

W Podmroku żyje zdumiewająca różnorodność zwierząt. Istnieje kilka gatunków roślinożerców, ale większość jest skrajnie drapieżna.

pochodniowce

Te niemagiczne grzyby mają palne i długo się tłące kapelusze. Trudno jest je podpalić – zwykle trwa to 1k+1 minutę – ale po zapaleniu pochodnicowie świeci się stale przez 24 godziny, rzucając światło w promieniu 3 metrów. Grzyby te rosną dziko w Śródmroku, zwłaszcza na Północy, a duże hodowlane farmy istnieją w Gatchorof, Gracklsthug i w większości krasnoludzkich osiedli. Drowy rzadko ich używają, woląc magiczne źródła światła.

Jeden podgłazek pochodniowców po zapaleniu eksploduje dusząc smrzurą zarodników. Po 5 rundach palentia się grzyby tej odmiany wybu-
cha ognistymi zarodnikami i może zadziwić nieostrożnych wędrowców.
Każda istota w promieniu 6 metrów od wybuchającego pochodniowca
musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość ST11 – nieudany ozna-
cza obniżenie Budowy o 1k4 punkty. Test Wiedzy (miejscowej – Pod-
mrok) lub Szukaj przetrwania o ST 18 pozwala obserwatorowi odróżnić
wybuchowe pochodniowce od zwykłych.

Wiele zwyczajnych polujących zwierząt, jak niedźwiedzie, lwy, nietoperze, szczury i przeróżne potwory, można napotkać w małych podziemnych legowiskach blisko powierzchni. W głębie położonych miejscach zwierzęta muszą przestawić się z ekologii świata powierzchniowego na ekologię Podmroku. Wiele stworzeń z powierzchni nie jest przystosowanych do takiej zamiany, a więc nie zapuszczają się bardziej niż setkę czy dwie setki metrów od wlotu jaskini, może z wyjątkiem tych miejsc Krain Poniżej, w których utrzymuje się jakoś ekologia typowa dla powierzchni ziemi.

Nietoperze: Nietoperze są lepiej dostosowane do życia w ciemnościach niż większość zwierząt, występują więc bardzo powszechnie w Górmroku i Śródmroku. Tylko najniższe, najbardziej niegościnnie krańce są wolne od zwykłych odmian tych istot – tam jednak żyją potworne odmiany, złowieszcze i podziemne. Blisko powierzchni są to zwykle nietoperze znad ziemi, które gnieżdżą się w grotach Podmroku. W niektórych miejscach istnieją kolonie liczące wiele tysięcy osobników. W niższych partiach Podmroku większość nietoperzy żywi się grzybami lub insektami.

Ryby: Wiele rzek, jezior i mórz Podmroku obfituje w ryby jaskiniowe. Przeważnie są to małe, blade, stosunkowo niegroźne stworzenia. Większość jest ślepa, ale niektóre żyjące w oświetlonych jaskiniach posiadają oczy. W większych zbiornikach wodnych można spotkać podziemne wersje drapieżnych ryb, na przykład rekinów. Oczywiście, ryby jaskiniowe też muszą coś jeść, więc w jeziorach pozbawionych dopływu wody ich nie ma, chyba że są to jeziora dość duże, by rosła w nich roślinność zdolna rozwijać się w kompletnych ciemnościach.

Jaszczurki: W Podmroku mieszkają różne odmiany jaszczurek – od jadowitych plujących pętlaczy, po dzikie wersje jaszczurek jucznych i wierzchowych. Niektóre żywią się grzybami, inne to niebezpieczni łowcy, którzy chętnie i łatwo zjedzą na obiad człowieka. Udomowione ogromne jaszczurki służą powszechnie jako stworzenia juczne oraz wierzchowce w osadach drewów i duergarów.

Rothy: Roślinożerne, podobne do wółw stworzenia dobrze zaadaptowane do życia w głębinach ziemi. Żywią się grzybami, mchem, porostami i niemal wszystkim, co rośnie w Podmroku. Są wysoko cennie przez większość ras Krain Poniżej i często hodowane w dużych grotach-zagrodach.

Robactwo: Chyba najliczniejsze spośród wszystkich stworzeń Podmroku. Odmiany robactwa żyjące w Podmroku bywają bardzo różne – od zwykłych stworzeń rozmiarów roztoczy do olbrzymich pajaków i stonóg. Wiele, na przykład ogromne żuki i świerszcze jaskiniowe, żywi się grzybami, ale w głębinach żyją także śmiertelnie groźne robaki drapieżne, jak pajaki i skorpiony. Rasy Podmroku hodują niektóre jadalne gatunki (głównie żuki i świerszcze) jako swoiste bydło, ale mało które robactwo jest smaczne, a ogromne gatunki są zbyt niebezpieczne jak na hodowlę.

niebezpieczeństwa podmroku

Badacze regularnie natykają się w Podmroku na pospolite niebezpieczeństwa podziemne w rodzaju żółtej pleśni czy zielonego szlamu. Ale poza tym Krainy Poniżej mają swoje unikalne zagrożenia i choroby, które zmogły już niejednego bohaterskiego poszukiwacza przygód.



Grimlok broni się pod drzewem sussur przed dwoma grikami

SZLAMY, PLEŚNIE, GRZYBY I MCHY
PODMROKU

Nie ma miejsca na Torilu, a może i w całym multiwersum, w którym byłoby więcej odmian grzybów i w ogóle więcej grzybów niż w Podmroku. Większość jest nieszkodliwa, a niektóre nawet uprawia się jako żywność (patrz wcześniej, „Rośliny i grzyby”), ale niektóre są bardzo niebezpieczne.

Woda głupców (SW 3): Ten szlam wygląda na małe źródło wody, ale test Wiedzy (lochoznawstwa lub natury) o ST 20 ujawni jego prawdziwą naturę każdemu, kto mu się przyjrzy. Stworzenie dotykające wody głupców otrzymuje 1k6 obrażeń od kwasu. Poza tym stworzenia lepi się do ofiary jak szlam, zadając tyle samo obrażeń od kwasu co rundę przez kolejne 2k6 rund. W pierwszej rundzie kontaktu łatwo można ją zdrapać, ale później trzeba ją zamrozić, spalić lub odciąć (wszystkie te procesy zadają obrażenia również ofierze wody głupców). Drewnu i metalowi substancja zadaje 1k6 uszkodzeń, ale nie ma długotrwałego efektu.

Woda głupców bardzo silnie reaguje z normalną wodą. Próba zmycia szlamu wodą skutkuje wybuchem, który zadaje 3k6 obrażeń od kwasu wszystkim stworzeniom w promieniu 3 metrów.

Ekstremalnie gorąco lub zimno, światło słońca lub czar *przelamania choroby* niszczy kępę wody głupców.

Pelczak jaskiniowy (SW 5): Pelczak jaskiniowy to szarobiałe grzyby występujące w bliskości wody. Szczególnie powszechnie rośnie w Doldmroku, gdzie występuje przy większości zbiorników i cieków. Pelczak jaskiniowy nieustannie wydzielą zarodniki postrachu jaskiń. Każde stworzenie w promieniu 6 metrów od grzyba musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 – nieudany oznacza, iż pada ofiarą czaru *dezorientacja*. Kolejny rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 jest wymagany po 1 minucie, nawet jeśli pierwszy był udany – porażka w tym drugim oznacza obniżenie Intelaktu o 2k4 punkty. Światło słońca lub kwas natychmiast niszczy pelczaka.

Grzyb ogniowy (SW 4): Ten rodzaj grzyba wydzielą bardzo cenne ciepło, podnosząc temperaturę w promieniu 9 metrów o około 10 stopni. Jednak otwarty ogień płonący w promieniu 12 metrów od ogniowego grzyba powoduje jego eksplozję, zadającą 5k6 obrażeń od ognia każdemu stworzeniu w promieniu 6 metrów. Eksplozja zabija ogniowy grzyb. Może go także zniszczyć zranienie zimnem – 10 obrażeń od zimna wystarcza do zabicia 1,5-metrowej kępy.

Niektóre rasy Podmroku używają grzybów ogniowych do ogrzewania zamiast ognia, bowiem podpałka i drewno opałowe są w Krainach Poniżej rzadkością. Te grzyby szczególnie cenią sobie grimlokowie i zmierzchowcy.

Porosty kosmykowe (SW 4): Te białe porosty uczepiają się sklepienia wysokich grot i stanowią zagrożenie głównie dla istot latających. Wiszące lepkie pasma mogą sparaliżować dotykające ich stworzenie (chroni Wytr o ST 15) i schwytają mniejsze istoty (do 50 kilogramów), które zostały sparaliżowane w celu późniejszej powolnej konsumpcji (1 punkt wysączenia Budowy na godzinę). Większe sparaliżowane stworzenia spadają, jeśli latały sposobem naturalnym. Ze względu na to zjawisko nielatający drapieżcy zwykle czają się poniżej kęp kosmykowych porostów, czekając na upadek czy trzaśnięcie, oznaczające łakomy kąsek w postaci sparaliżowanej zwierzyny.

CHOROBY

Środowisko Podmroku stanowi także poważne zagrożenie chorobowe. Wszystkie dolegliwości opisane w *Przewodniku Mistrza Podzie-*

mi występują także w Krainach Poniżej, ale niektóre są unikalne dla tej krainy.

Gniliec płucny: Ta choroba najczęściej dosięga istot oddychających powietrzem, które zostały zamknięte wewnątrz starożytnych ruin.

Łuskowica: Ta choroba najczęściej dotyka stworzenia wodne lub gadzie, ale każda osoba pływająca, brodząca lub zanurzona w skażonej wodzie może się zarażać. Łuskowica objawia się puchnącymi, ciekawkimi wrzodami o niemiłej woni, pokrywającymi powierzchnię ciała chorej istoty.

Miękczycza: Ta choroba czyni skórę miękką, puchniętą i wrażliwą. Efekt zmniejsza premię z naturalnego pancerza ofiary (jeśli była większa niż +0) o 1 punkt dziennie. Gdy premia z naturalnego pancerza spadnie do +0 (wskutek redukcji albo jeśli stworzenie w ogóle nie miało takiej premii), choroba zabiera 10 punktów wytrzymałości dziennie.

TABELA 7-2: CHOROBY PODMROKU

Choroba	Zakażenie	ST	Wyleganie	Efekt
Gniliec płucny	wdychanie	20	1k4 godziny	1k4 Bda, 1k3 S*
Łuskowica	kontakt	15	1k3 dni	1k4 Chd, 1k4 Cha
Miękczycza	kontakt	28	1 dzień	-1 do premii z naturalnego pancerza (jeśli +0, to 10 pw obrażeń)

1 Udany rzut obronny nie pozwala postaci odzyskiwać zdrowia. Tyłko magiczne leczenie może ją ocalić.

zwiedzanie jaskiń

Podróżując przez ciasne naturalne tunele i poprzez wąskie, niskie korytarze o bardzo zróżnicowanej średnicy trudno jest poruszać się równie szybko lub walczyć równie skutecznie jak zwykle.

ciasne przestrzenie

Wiele naturalnych jaskiń bardzo utrudnia ruch. Wąskie szczeliny, korytarze kręte jak karkociąg oraz nisko wiszące sklepienia to typowe przeszkody w wapiennych jaskiniach Podmroku. Tabela 7-3 „Wąskie tunele” podsumowuje podane dalej informacje.

Każde stworzenie walczące w ciasnej przestrzeni traci premię ze Zręczności (jeśli ją posiada) do Klasy Pancerza. Poza tym działają następujące modyfikacje, zależnie od panujących warunków.

Ciasno lub nisko: Do tej kategorii należy obszar mniejszy w poziomie niż przestrzeń stworzenia lub mniejszy w pionie niż wzrost stworzenia, jeżeli wąski wymiar ma przynajmniej połowę jego przestrzeni lub wzrostu. Istota w takiej przestrzeni porusza się z połową normalnej szybkości ze względu na ciasnotę, nie może też biegać ani szarżować. Stworzenie w ciasnej przestrzeni podlega karze z okoliczności –2 do testów ataków lekką bronią i karze z okoliczności –4 do testów ataków bronią jednoręczną. Broni dwuręcznej nie może używać w ogóle.

Ciasno i nisko: Do tej kategorii zalicza się obszar mniejszy w obu wymiarach, pionowym i poziomym, niż przestrzeń własna stworzenia, jeżeli oba zmniejszone wymiary nie są mniejsze niż połowa jego przestrzeni czy wzrostu. W takich warunkach istota porusza się z 1/4 normalnej szybkości i podlega karom do ataków dwukrotnie wyższym niż podano wcześniej.

Do czołgania: Do czołgania nadaje się obszar mniejszy od połowy, ale nie mniejszy niż $1/4$ wzrostu stworzenia. Istota może przebyć taki odcinek w pozycji leżącej, czołgając się z szybkością 1,5 metra (1 pole). Musi jednak zostawić średni i ciężki pancerz, plecak i inny pękaty ekwipunek (możne go za sobą ciągnąć). Dotyczyjącej normalne kary wynikające z pozycji leżącej. Jediną bronią dystansową, jakiej można używać, jest kusza.

Niewygodnie: Niewygodna przestrzeń jest węższa od ciasnej, niższa od niskiej, mniejsza niż do czołgania się, ale jeszcze nie bardzo ciasna. Na przykład, szczelina szeroka na 0,6 metra to mniej niż połowa przestrzeni średniej postaci, jest więc węższa niż przestrzeń ciasna, ale każda średnia istota powinna zdołać się przecisnąć przy odrobinie wysiłku. Stworzenie w takiej przestrzeni może przesuwać się o 1,5 metra (1 pole) po udanym teście Wyzwalania się o ST 15. Walka w niewygodnej przestrzeni jest możliwa tylko bronią lekką i to z karą z okoliczności -8 do testów ataków. Jediną bronią dystansową, jakiej można używać, jest kusza.

Bardzo ciasno: Obszar bardzo ciasny jest większy niż głowa stworzenia, ale mniejszy niż jego ramiona, jak wspomniano w opisie umiętności Wyzwalanie się. Stworzenie może przesuwać się o 1 pole po udanym teście Wyzwalania się o ST 30. Walka w bardzo ciasnej przestrzeni jest niemożliwa.

BRONŃ W OGRANICZONEJ PRZESTRZENI

Niektóre typy oręża lepiej się sprawdzają w zawężonej przestrzeni. Broni kłuta, która przebiją, a nie kroi wroga, należy traktować jak mniejszą o jedną kategorię przy ustalaniu kary do testów ataków. Do takiego oręża zalicza się sztylet, miecz krótki, rapier, włócznia (każdego typu) i trójzab, ale nie nadziak, kosa, gnomi młot z hakiem ani kolczasty łańcuch.

Ataki bronią dystansową w ciasnej czy niskiej przestrzeni powodują kary odpowiednio do swego rozmiaru. Jedyne z kusz da się strzelać w przestrzeniach bardzo ciasnych i niewygodnych, ale do ataków również stosują się kary zależne od rozmiaru oręża.

wspinaczka

Oprócz ciasnych, wąskich przestrzeni w Podmroku są przepastne groty i wielkie, mroczne, puste obszary. Wspinaczka w górę to długa, wyczerpująca praca fizyczna, którą najlepiej podejmować ze wsparciem czarów typu *pajęcza wspinaczka* albo w ogóle unikać *lataniem*. Jeśli magii nie ma do dyspozycji, wówczas nieoceniony staje się zestaw wspinaczkowy.

W przypadku schodzenia na obszarze otwartej przestrzeni najlepszy jest zjazd po linie. Do tego oczywiście potrzeba sznura. Ponadto postać musi mieć przynajmniej jedną rangę we Wspinaczce lub Używaniu lin. Bohater musi zadeklarować odległość, jaką zamierza przebyć oraz wykonać udany test Wspinaczki i test Używania lin zależny od następujących warunków.

Test Wspinaczki: Przy zjeździe po linie Skala Trudności zejścia w dół ściany o dowolnej teksturze, nawet absolutnie gładkiej, płaskiej i pionowej, wynosi 10.

Test Używania lin: Postać może zsuwać się z bazową szybkością naziemną po udanym teście Używania lin o ST 10. Może też poświęcić akcję calorundową na pokonanie dwukrotnej szybkości. Jeśli powiedzie się test Używania lin o ST 20, postać może w akcji calorundowej zjechać z czterokrotną bazową szybkością.

Porażka testu: Jeśli nie uda się choć jeden z testów, postać i tak zjeżdża w dół na zadeklarowaną odległość, ale grozi jej niekontrolowany upadek.

Aby się przed nim uratować, ma prawo do kolejnego testu Używania lin (ST = poprzednia ST + 5). Po sukcesie testu odnosi 1k6 obrażeń i staje. Porażka oznacza spadanie. Jeśli nie uderzy w ziemię w kolejnej rundzie, może znowu próbować zatrzymać się testem Używania lin (ST = po-



W jaskiniach

TABELA 7-3: WĄSKIE TUNELE

Zwężenie	Kara do ruchu ¹	Kara do ataków bronią lekką ²	Kara do ataków bronią jednoręczną ²	Kara do ataków bronią dwuręczną ²	Broń dystansowa
Ciasno lub nisko	1/2 szybkości	-2	-4	nie do użycia	każda
Ciasno i nisko	1/4 szybkości	-4	-8	nie do użycia	każda
Do czołgania	tylko 1,5 m	-6	-8	nie do użycia	tylko kusza
Niewygodnie	Wyzwalanie się (ST 15) na 1,5 m	-8	nie do użycia	nie do użycia	tylko kusza
Bardzo ciasno	Wyzwalanie się (ST 30) na 1,5 m	nie do użycia	nie do użycia	nie do użycia	nie do użycia

1 Stworzenie na ciasnych odcinkach o dowolnym zwężeniu traci premię ze Zręczności (jeśli jakąś posiada) do Klasy Pancerza.

2 Broń kłutą, którą wbiją się w cel, należy traktować jak mniejszą o jedną kategorię.

przednia ST+10) – sukces oznacza otrzymanie 3k6 obrażeń, a porażka to dalsza jazda w dół.

Jeżeli postaci podczas zjazdu skończy się lina (np. przy próbie zjazdu o 18 metrów po 15-metrowej linie), rozpoczyna upadek od punktu, w którym opadła od liny.

dostęp

Czasami już samo przedostanie się przez dzikie jaskinie i naturalne tunele stanowi wyzwanie. Chcąc to odzwierciedlić, można dodać obszarom Podmroku opisy podobne do następujących.

Dostęp: Szczelina prowadząca do tej groty to niewygodne przejście (Wyzwalanie się o ST 15).

Tego rodzaju uwagi opisują niektóre naturalne odcinki dzikich jaskiń i podają mechanikę do poruszania się na danym odcinku. Wprawdzie w wielu korytarzach można iść w postawie wyprostowanej, często jednak w dzikich jaskiniach wedrowiec będzie musiał się wspinać, schylać, czołgać, a czasem nawet płynąć, aby dostać się z jednego miejsca na drugie. Bohaterowie w takich pieczarach mogą stanąć naprzeciw wszystkim podobnych niewygod.

W większości przypadków ograniczonego dostępu wymagany jest test Wspinaczki, Wyzwalania się, Skakania albo Pływania, pozwalających wejść do jakiegoś miejsca lub pokonać dany odcinek. ST tych typowych dla jaskiń testów ma rozpiętość od 10 do 20. Zwykła porażka oznacza, że w danym odcinku trzeba zmarnować 1k4 dodatkowe minuty. Niepowodzenie o 10 lub więcej oznacza, że bohater zaklinował się w szparze, spadł z wysokości (MP wyznacza odpowiednie obrażenia od upadku, zależnie od opisu okolicy), albo też doznał jeszcze innego wypadku odpowiedniego dla przegranego testu umiejętności.

gubienie się

Nie sposób się zgubić w długim na kilometry tunelu pozbawionym odgałęzień. Niemniej żegluga po podziemnym morzu czy wędrówka przez jaskinię wijącą się i rozgałęzioną jak labirynt niejednokrotnie grozi zgubieniem kierunku.

Podstawowe informacje o gubieniu kierunku podaje część „Zgubienie się w dzicy” w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. W Podmroku mamy do czynienia jednocześnie ze słabą widocznością i trudnym terenem, więc gdy tylko przyszli badacze zjedzą z dobrze oznaczonego szlaku (albo bardzo prostej trasy, typu pojedyncze zakręty w lewo lub w prawo), ryzykują zagubienie się. Gdy taka sytuacja zachodzi, bohater prowadzący drużynę musi wykonać udany test Sztuki przetrwania, aby nie stracić orientacji.

ST SZTUKI PRZETRWANIA

Teren	Z mapą	Bez mapy
Jaskinia	10	16
Labirynt jaskiń	14	20
Gardziel lub szczelina	8	14
Otchłań	12	18
Jezioro lub morze	8	14
Przestwór	10	16

Postać mająca przynajmniej 5 rang w Wiedzy (lochoznawstwie) lub Wiedzy (miejscowej – Podmrok) zyskuje premię +2 do wspomnianych wcześniej testów. A te ostatnie należy wykonywać co godzinę lokalnego lub podróznego ruchu.

tabele spotkań w podmroku

Podmrok to ogromny region, obejmujący więcej kilometrów kwadratowych niż da się obliczyć, zwłaszcza biorąc pod uwagę trzy wymiary, w jakich się rozciąga. Poza „załudnionymi” grotami i przestworami, mroczne korytarze pod górami i równinami Paerunu tworzą obszar dzicy.

szansa na spotkanie

W pobliskiej tabeli znajdziesz procentową szansę na spotkania w dzicy Podmroku. Piętrwsza liczba w każdej rubryce oznacza jedną godzinę podróży w danym typie terenu, druga zaś liczba odnosi się do 8 godzin podróży w tymże terenie. Jeśli drużyna w ciągu całego dnia podróży nie zmienia kategorii terenu, najłatwiej wykonywać jeden test na cały dzień, a później wylosować, w której porze dnia doszło do spotkania (jeżeli do jakiegoś doszło).

TABELA 7-4: SZANSE NA SPOTKANIE

Teren	Normalna podróż	Jawny obóz/ Ostrożna podróż	Ukryty obóz/ Ukrywanie się
Opustoszały	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Dzicz	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Pogranicze	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Załadniony	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

W przypadku drużyn idących z nadzwyczajną ostrożnością (z połową najlepszej szybkości bohaterów lub wolniej) używa się kategorii Ostrożna podróż. W przypadku drużyn, które zatrzymały się lub obozują, sto-

suje się szansę z kolumny „jawny obóz”. Grupy obozujące w kryjówce lub przy zachowaniu szczególnych środków ostrożności korzystają z ostatniej kolumny w tabeli. Drużyna obozująca przy ogniu nigdy nie jest ukryta, chyba że jakoś potrafi ukryć blask płomieni.

Opustoszałe obszary to dzikie jaskinie i tunele, w których nikt nie mieszka i w których nie ma wiele roślinności czy potworów. Znaczna część Dolmroku jest opustoszała.

Dzicz to dzikie jaskinie i tunele, które nie są zamieszkane, ale jest w nich dość życia naturalnego i potworów.

Pogranicze to słabo zaludnione tunele i jaskinie, w których spoteczności są nieliczne i szeroko rozrzucone, zwykle oddzielone kilometrami tuneli.

Zaludnione obszary to kolosalne groty (niekiedy parokilometrowej długości), skupiska małych wiosek i przestworów oddalonych od siebie nie dalej niż o dzień drogi, a także niektóre tunele patrolowane z pobliskich miast lub fortec (na ogół przez drowy, niewolników illithidów, duergarów lub derro).

Dla potrzeb losowania spotkań Podmrok podzielono na sześć regionów spotkań. Odpowiednie tabele zastępują tabele spotkań z ZAPOMNIANYCH KRAIN: Ekranu, Mistrza Podziemi, bowiem zawierają opcje bardziej dostosowane do Krain. Poniżej niż ogólne tablice klimatu i terenu ze wspomnianego dodatku. Te same regiony spotkań obejmują: Górmrok (podziemia, zaludnione), Górmrok dzicz (podziemia, pogranicze), Śródmrok (podziemia, zaludnione), Śródmrok dzicz (podziemia, dzicz), Dolmrok (podziemia, dzicz) i Dolmrok dzicz (podziemia, opustoszałe).

Jak korzystać z tabel

Na podstawie przedstawionych tabel losuje się spotkania w dzicy Podmroku we wskazanych regionach. Niektóre pozycje zaopatrzone w dopiski oznaczające podręcznik źródłowy, w którym znajduje się opis danego potwora. Oto wyjaśnienia owych skrótów.

(PF)	Kompendium Potworów: Potwory Faerunu.
(ZK)	Opis świata ZAPOMNIANYCH KRAIN
(POD)	Rozdział 6 niniejszej książki
(II)	Księga potworów II
(brak)	Księga potworów

W każdej tabeli spotkań w dzicy pojawiają się następujące informacje.

k%: Maksymalny wynik na kostce procentowej wskazujący dane spotkanie.

Spotkanie: Rodzaj spotkanych stworzeń. Niekiedy są to spotkania z grupami, np. z patroliem derro lub drowią karawaną kupiecką.

Liczba spotkań: Liczba napotkanych stworzeń. Jeśli widnieje tu gwiazdka (*), należy przejść do sekcji następującej po tabelach, podającej konkretny skład spotkanej grupy.

TABELA 7-5: GÓRMROK (PODZIEMIA, ZALUDNIONE) (ps 2-7)

k%	Spotkanie	Liczba spotkań
01-02	Allip	1
03	Błotniak (II)	1k2
04	Strażniczka zмора (PF)	1k4+2
05	Bafitaur (POD)	1k2

06	Barghest	1k2
07	Bazyliżek	1
08	Beholder, gauth	1
09-10	Niedźwiedź	1k3+1
11-12	Gnilyny pęłacz	1
13-14	Stonoga, duża potworna	1k4+1
15-17	Chityniak (PF)	1k4+1
18-21	Mrocznowłok	2k4
22-23	Derro	1k3+1
24	Smok czarny, małoletni	1
25-26	Smok podziemny, dziecko (PF)	1
27-31	Drowy, zwiadowcy	*
32-33	Grzyb, fioleto	1k2
34-36	Gargulec	1k3+1
37-38	Ghast	1k3+1
39-40	Ghoul	1k3+3
41	Belkotnik (PF)	1k4+4
42-43	Grik	1k3+1
44-45	Piekielny ogar	1k3+1
46	Wyjec	1k2
47	Ibrandlin (PF)	1
48-50	Lit (POD)	1
51-52	Meazel	1k3
53-56	Minotaur	1k2+1
57-58	Faerlok (POD)	1k3+1
59-61	Quaggoth (PF)	1k4
62-64	Roth, podziemny (ZK)	1k4+2
65	Cień	1k4
66	Pomiot Kyussa (II)	1k2+1
67-69	Pająk, duży potworny	1k4+1
70-71	Rój nietoperzy	1k4
72-75	Troglodyta	1k4+1
76-78	Troll	1
79-83	Brunatny kolos	1
84-85	Wampirzy pomiot	1k3+1
86-88	Wargulec	1k4+1
89-92	Szczurołaki, zespół (likantropy)	*
93	Upiór	1k4+1
94	Zimowy wilk	1k2
95-96	Widmo	1
97	Wyste (II)	1k2
98-99	Xorn, słabszy	1k4+1
100	Zombi, średni	1k4+2

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

TABELA 7-6: GÓRMROK DZICZ (PODZIEMIA, POGRANICZE) (ps 5-10)

k%	Spotkanie	Liczba spotkań
01-02	Abishai, czarny (diabeł) (PF)	1k2
03-04	Ankheg	1k3+1
05-06	Nietoperz, głębinowy (kościoperz) (PF)	1k4+4
07	Nietoperz, głębinowy (nocny łowca) (PF)	1k6+6
08	Strażniczka zмора	1k6+2
09-12	Beholder, gauth	1k2
13	Bodak	1

14-15	Zgraja niedźwiedźków	*	28	Pożeracz	1
16	Chityniaki myśliwi (PF)	*	29-30	Smok podziemny, dorastający (PF)	1
17	Plaszczowiec	1k3	31	Smok czarny, dojrzwały	1
18-19	Desmodus (II)	1	32	Smok cienisty, dorastający (PF)	1
20-21	Smok podziemny, małoletni (PF)	1	33-35	Drowy, zwiadowcy	*
22	Smok miedziany, małoletni	1	36-38	Drowy, łowcy niewolników	*
23	Smok czarny, dorastający	1	39-42	Duergarowie maruderzy	*
24	Smbk czerwony, dziecko	1	43-44	Duergarowie grabieżcy	*
25	Smoczydło (PF)	2k4	45-46	Przejmująca groza (POD)	1k4+1
26-29	Drowy, zwiadowcy	*	47-48	Gigant, kamienny	1k3
30-32	Duergarowie maruderzy	*	49-52	Grimlokowie myśliwi	*
33-34	Ettin	1k3+1	53-55	Kuo-toa patrol	*
35	Ghaunadan (PF)	1	56-58	Maur (POD)	1k2
36-37	Gigant, faerlin (PF)	1k2+1	59-60	Łupieżca umysłów	1k2+1
38-39	Gigant, kamienny	1k2	61-62	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*
40-42	Gobliny, drużyna wojskowa	*	63-65	Minotaur	1k3+1
43-44	Grik	1k3+1	66	Mohrg	1k2
45-49	Grimlokowie myśliwi	*	67	Śluz, czarny pudding	1
50	Szary rozpruwacz	1	68-71	Purpurowy robal	1
51	Lamia	1k3+1	72-73	Pająk, wielki potworny	1k4+1
52-53	Meduza	1k2+2	74	Pająk, podziemny (mieczowy) (PF)	1k4+1
54-57	Łupieżca umysłów	1k2	75-77	Svirfnebliny, patrol	*
58	Mohrg	1k2	78-79	Rój, stonogi	1k3+1
59-61	Śluz, czarny pudding	1	80-83	Troglodyci, drużyna wojskowa	*
62-66	Otyugh	1k3+1	84-86	Troll	1k3+1
67-69	Psurlon, zwykły (II)	1k2	87-91	Brunatny kolos	1k3+1
70	Łachmaniak, szrapnył (II)	1k2	92-93	Wampiry, zespół	*
71	Slaad, czerwony	1k2	94	Vaporighu (II)	1
72-75	Pająk, duży potworny	1k3+2	95-97	Upiór	1k4+1
76-77	Pająk, podziemny (mieczowy) (PF)	1k3+1	98-100	Xorn, przeciętny	1k4+1
78-80	Patrol svirfneblinów	*	* Patrz dalej, „Opisy grup”.		
81-82	Rój nietoperzy	1k2+2			
83-85	Troglodyci, drużyna wojskowa	*			
86-89	Troll	1k4+1			
90-94	Brunatny kolos	1k2			
95	Wampiry pomiot	1k4+1			
96-97	Zespół szczurołaków	*	k% Spotkanie	Liczba spotkań	
98	Widmo	1k4+1	01-02	Wszczęp-pożerający głód (POD)	1k3+1
99-100	Xorn, przeciętny	1k4+1	03-04	Nietoperz, głębinowy (złowrogi) (PF)	1k4+3
			05-06	Barghest	1k4+2
			07	Behir	1

TABELA 7-7: ŚRÓDMROK (PODZIEMIA, ZALUDNIONE) (PS 6-13)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-03	Wszeczpożerający głód (POD)	1k3+1
04-05	Barghest	1k4+2
06-07	Nietoperz, głębinowy (złowrogi) (PF)	1k4+3
08	Behir	1
09-13	Beholder	1
14	Bodak	1
15-18	Chityniaki myśliwi (PF)	*
19-20	Plaszczowiec	1k4+2
21-22	Pomiot mroku (PF) i pomiot o SW 6	1
23-26	Derro bandyci	*
27	Destrachan	1

TABELA 7-8: ŚRÓDMROK DZICZ (PODZIEMIA, DZICZ) (PS 6-14)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Wszeczpożerający głód (POD)	1k3+1
03-04	Nietoperz, głębinowy (złowrogi) (PF)	1k4+3
05-06	Barghest	1k4+2
07	Behir	1
08-12	Beholder	1
13	Bodak	1k2
14-15	Chityniaki myśliwi (PF)	*
16-18	Plaszczowiec	1k4+2
19-20	Pomiot mroku (PF) i pomiot o SW 6	1
21-22	Kopacz	1
23-25	Derro bandyci	*
26	Destrachan	1
27	Pożeracz	1
28-29	Smok podziemny, dorastający (PF)	1
30	Smok czarny, dojrzwały	1
31	Smok cienisty, dorastający (PF)	1
32-34	Drowy, patrol	*
35-36	Drowy, łowcy niewolników	*
37-38	Duergarowie, maruderzy	*
39	Duergarowie, grabieżcy	*

40-42	Kamienny latacz (POD)	1
43-44	Fomor (II)	1k2
45	Przejmująca groza (POD)	1k4+1
46-48	Gigant, kamienny	1k3+1
49-50	Grimlokowie, myśliwi	*
51-53	Kuo-toa, patrol	*
54-55	Maur (POD)	1k2
56-57	Łupieżca umysłów	1k2+1
58	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*
59-61	Minotaur	1k3+1
62	Mohrg	1k3+1
63	Cień nocy (nocne skrzydło)	1
64	Śluz, czarny pudding	1
65-67	Purpurowy robal	1
68	Burzyciel (II)	1
69-71	Szurowiec	1
72-73	Pająk, wielki potworny	1k4+1
74	Pająk, podziemny (miecziowy) (PF)	1k4+1
75-76	Svirfnebliny, patrol	*
77-78	Rój, stonogi	1k3+1
79	Grobownik (PF)	1
80-82	Troglodcy, drużyna wojskowa	*
83-84	Troll	1k3+1
85-88	Brunatny kolos	1k3+1
89-90	Wampiry, zespół	*
91	Vaporighu (II)	1
92-93	Widmo	1k4+1
94-98	Xorn, przeciętny	1k4+1
99-100	Yrthak	1

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

TABELA 7-9: DOLMROK (PODZIEMIA, DZICZ) (PS 8-16)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Aboleth	1k3+1
03-04	Abolethy, łowcy niewolników	*
05	Avolakia (II)	1k6+2
06	Behir	2
07-12	Beholder	1k4+2
13	Beholderowate (pocałunek śmierci) (PF)	1
14	Beholderowate (wylupiacz) (PF)	1k3+1
15	Bodak	1k3+1
16-19	Plaszczowce, garstka (PF)	*
20-22	Desmodus (II)	1k2+1
23-24	Kopacz	1k2
25-26	Smok podziemny, dorosły (PF)	1
27	Smok miedziany, dorosły	1
28	Smok czarny, wiekowy	1
29	Smok czerwony, dorosły	1
30	Smok cienisty, dorosły (PF)	1
31-34	Drowy, patrol	*
35-36	Duergarowie, grabieżcy	*
37-38	Pomiot mroku (PF) i pomiot o SW 6	1k2
39-40	Kamienny latacz (POD)	1k2
41-42	Fomor (II)	1k2

43-44	Gigant, kamienny	1k4+1
45-46	Grimlokowie, myśliwi	*
47	Szary rozpruwacz	1k2
48-51	Kuo-toa, drużyna wojskowa	*
52-54	Maur (POD)	1k3
55-59	Łupieżca umysłów	1k3+1
60-61	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*
62	Mohrg	1k2+1
63-64	Cień nocy (nocne skrzydło)	1
65	Cień nocy (nocny wędrowiec)	1
66	Śluz, starszy czarny pudding	1
67-68	Faerimmowie, drużyna (PF)	*
69-70	Psurlon, starszy (II)	1k4+2
71-74	Szurowiec	1k2
75-76	Rukarazyl (II)	1
77-82	Purpurowy robal	1
83-84	Grobownik (PF)	1
85-90	Brunatny kolos	1k3+1
91	Brunatny kolos, naprawdę przerażający	1
92-93	Widmo, przerażające	1
94-98	Xorn, starszy	1k4+1
99-100	Yrthak	1k3+1

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

TABELA 7-10: DOLMROK DZICZ (PODZIEMIA, OPUSTOSZAŁE) (PS 10+)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Aboleth	1k3+1
03-04	Abolethy, łowcy niewolników	*
05-06	Avolakia (II)	1k6+2
07	Behir	2
08-12	Beholder	1k4+2
13	Beholderowate (pocałunek śmierci) (PF)	1
14	Beholderowate (wylupiacz) (PF)	1k3+1
15	Bodak	1k3+1
16-19	Plaszczowce, garstka (PF)	*
20-23	Pomiot mroku, zgraja	*
24-25	Kopacz	1k2
26-28	Desmodus (II)	1k4+3
29-30	Smok podziemny, dorosły (PF)	1
31	Smok miedziany, dorosły	1
32	Smok czarny, wiekowy	1
33	Smok czerwony, dorosły	1
34	Smok cienisty, dorosły (PF)	1
35-36	Drowy, patrol	*
37-38	Duergarowie, grabieżcy	*
39-40	Kamienny latacz (POD)	1k2
41-43	Fomor (II)	1k2
44-45	Gigant, kamienny	1k4+1
46-47	Grimlokowie, myśliwi	*
48	Szary rozpruwacz	1k2
49-51	Kuo-toa, drużyna wojskowa	*
52-54	Maur (POD)	1k3
55-59	Łupieżca umysłów	1k3+1
60-61	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*

62	Mohrg	1k2+1
63-64	Cień nocy (nocne skrzydło)	1
65	Cień nocy (nocny wędrowiec)	1
66	Śluz, starszy czarny pudding	1
67-68	Faerimmowie, drużyna (PF)	*
69-70	Psurlon, starszy (II)	1k4+2
71-74	Szurowie	1k2
75-76	Rukarazyll (II)	1
77-82	Purpurowy robal	1
83-84	Grobownik (PF)	1
85-89	Brunatny kolos	1k3+1
90-91	Brunatny kolos, naprawdę przerażający	1
92-93	Widmo, przerażające	1
94-98	Xorn, starszy	1k4+1
99-100	Yrthak	1k3+1

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

opisy grup

Tu przedstawiono dokładniej wymienione w tabelach spotkania grupowe. Nazwy uporządkowano alfabetycznie dla ułatwienia orientacji.

Abolethy, łowcy niewolników: 1k3+1 abolethy i 1k6+6 skumów.
Chityniaki, myśliwi: 1k4+2 chityniaki, 1k2 duże potworne pająki i 1 choldrit.

Derro, bandyci: 1k3+2 derro i 1k2 BN dowódcy (poziom 1k3+2) – aby określić ich klasę rzuc k%: wojownik 01-20, łotrzyk 21-40, zaklinacz 41-100.

Drowy, łowcy niewolników: 1k4+3 wojowników 1. poziomu, 1 wojownik 5. poziomu, 1k2 łotrzyków 3. poziomu, 1 kapłan 4. poziomu, 1 czarodziej 4. poziomu i 2k8 jeńców, przeważnie ludzie plebejuszy 1. poziomu.

Drowy, patrol: 1k3+2 wojowników (poziom 1k3+2), 1 BN kapłan (poziom 1k3+5) i 1 BN czarodziej (poziom 1k4+4).

Drowy, zwadowcy: 1k3+2 zbrojnych 1. poziomu i 1 BN dowódca (poziom 1k3+1) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-20, wojownik 21-40, łotrzyk 41-90, czarodziej 91-100.

Duerogarowie, grabieżcy: 1k3+3 wojowników (poziom 1k3+1), 1k2 kapłanów (poziom 1k3+2) i 1 dowódca (poziom 1k3+4) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-10, wojownik 11-50, tropiciel 51-60, łotrzyk 61-80, zaklinacz 81-100.

Duerogarowie, maruderzy: 1k3+3 zbrojnych 1. poziomu i 1 BN dowódca (poziom 1k3+2) – aby określić jego klasę rzuc k%: barbarzyńca 01-10, kapłan 11-30, wojownik 31-70, łotrzyk 71-90, czarodziej 91-100.

Faerimmowie, drużyna: 2 faerimmowie zaklinacze (poziom 2k4+1) i 1k4+2trolle.

Gobliny, drużyna wojskowa: 1k4+4 zbrojnych 1. poziomu, 1k2+1 worgi, 1k2+1 gobliny wojownicy (poziom 1k3) i 1 dowódca (poziom 1k4+2) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-20, wojownik 21-80, zaklinacz 81-100.

Grimlokowie, myśliwi: 1k4+2 grimlokowie i 1k2 grimlokowie dowódcy (poziom 1k2+2) – aby określić ich klasę rzuc k%: barbarzyńca 01-40, kapłan 41-55, wojownik 56-80, tropiciel 81-90, łotrzyk 91-100. Grimlokowie zawsze są neutralni zli.

Kuo-toa, drużyna wojskowa: 1k4+4 kuo-toa, 2 poganiaczy (mniisi poziomu 1k4+2) i 2 bicz (kapłani poziomu 1k3+3).

Kuo-toa, patrol: 1k3+1 kuo-toa i 1 bicz (kapłan poziomu 1k3+1).
Łupieżcy umysłowi, łowcy niewolników: 1k4+3 grimlokowie, 1 grimlok wojownik 5. poziomu, 2 łupieżców umysłowi i 2k8 jeńców, przeważnie ludzie plebejuszy 1. poziomu.

Niedźwiedzi, zgraja: 1k3+2 niedźwiedzi, 1 niedźwiedź łotrzyk (poziom 1k3+1) i 1 niedźwiedź wojownik (poziom 1k3+1).

Płaszczowcy, garstka: 1k4+2 płaszczowce i 1 płaszczowiec szlachcic.

Pomioty mroku, zgraja: 1k2 pomioty mroku i 1k4+4trolle (pomioty pomiotów mroku).

Svirfnebliny, patrol: 1k3+2 svirfnebliny zbrojni 1. poziomu, 1 svirfneblin tropiciel (poziom 1k3+2) i 1 svirfneblin czarodziej (poziom 1k3+2) specjalizujący się w iluzjach.

Szczurołaki, zespół: 1k2 szczurołaki, 1k2+2 złowieszcze szczury i szczurołak dowódca (poziom 1k2+1) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-20, wojownik 21-40, tropiciel 41-50, łotrzyk 51-100.

Troglodyci, drużyna wojskowa: 1k4+4 troglodyci, 1k2+1 warany, 1k2 troglodyci barbarzyńcy (poziom 1k3) i 1 troglodyta kapłan (poziom 1k2+2).

Wampiry, zespół: 1k2 wampiry i 1k4+1 wampirzy pomiot.

podmrok dla początkujących

Wielu mieszkańców powierzchni wyobraża sobie Podmrok jako coś jednolitego – jedną wielką jaskinię pełną głodnych potworów. Jednak rozumny wędrowiec przed zapuszczeniem się pod ziemię przygotowuje się, gromadząc informacje znane ludom powierzchni na temat Krain Poniżej. Znajomość stworzeń i niebezpieczeństw czających się na tej czy innej głębokości może ocalić życie.

Podmrok dzieli się na trzy główne poziomy – Górmrok, Śródmrok i Dolmrok.

górmrok

Górmrok rozciąga się od powierzchni na głębokość około 5 kilometrów. Region ten zapiszczają różne rasy – chityniaki, drowy, krasnoludy, giganty, goblinoidy wszelkiej maści, orkowie, svirfnebliny i szczurołaki. Zwiadowcy ras żyjących głębiej często zaglądają do Górmroku, aby handlować (lub zerować) z rasami tu mieszkającymi.

Głównym towarem importowanym do Górmroku z powierzchni są niewolnicy. Łowcy niewolników ze złych miast Górmroku często podejmują wyprawy na powierzchnię w celu chwytania niewolników, których przeznaczają do pracy lub na pożarcie. Sprawdzają także tkaniny, zboża, owoce i broń. Eksportują surową rudę metali, metale przetworzone, klejnoty oraz rośliny typowe dla Podmroku.

Podróże do Górmroku są stosunkowo łatwe. Do jednego miejsca zwykle prowadzi kilka dróg, dzięki tysiącom naturalnych procesów, aktywności wulkanicznej, stworzeń rzyjących oraz wycinania szlaków w skałach przez różne rasy. W większości miejsc okoliczny grunt składa się ze skał, ale blisko powierzchni bywają tunele wykopane w ciastno ubitej ziemi, gdzie stworzenia umiejące ryć, ale nie drążyć skał, mogą kopać swoje własne tunele.

PRZETRZEWANIE W GÓRMROKU

Testy Sztuki przetrwania na polowanie, zbieranie żywności i unikanie naturalnych niebezpieczeństw w Górmroku mają takie same ST jak w normalnych naziemnych warunkach. Podstawowe substancje w rodzaju światła, żywności i wody są w tu jednak trudniej dostępne niż na powierzchni, ale jest ich wystarczająco dużo.

Świećca rośliny i *faerzess* czasami rzucają światło, ale nie na tyle, by stworzenie nieobdarzone widzeniem w ciemnościach mogło wędrować bez własnego źródła jasności. Kominy przebite na powierzchnię wypuszczają dość świeżego powietrza i zapewniają wentylację, więc o jakości powietrza rzadko trzeba się martwić. Ogromne podziemne jeziora w niektórych miejscach rozciągają się na setki kilometrów, a w wielu innych woda przesącza się ze ścian. Wiele źródeł wody jest strzeżonych lub zanieczyszczonych, ale istnieją również zbiorniki czystej wody dostępne dla każdego. Wiele różnych odmian grzybów nadaje się do jedzenia, a w tunelach łatwo znaleźć podmorczane odpowiedniki drobnej zwierzyny (szczury, złowieszcze szczury, jaszczurki i ogromne robactwo). Udomowione zwierzęta, jak podziemne rothy, także występują w pobliżu większości głównych skupisk mieszkańców.

MIESZKANIA GÓRMROKU

Większość mieszkańców Górmroku w ten czy inny sposób prowadzi wymianę ze światem na powierzchni, handlując lub łupiąc sąsiadów „z góry” w celu zdobycia dóbr nieosiągalnych pod ziemią. Handlują także ze sobą (i napadają się) wzajemnie. Żadna społeczność Górmroku nie ma prawdziwie przyjaznych relacji z inną, ale często utrzymują z górmrocznymi sąsiadami ostrożne rozejmy.

Chityniaki: Chityniaków często uważa się za zbyt małych, słabych i groźnych, by się z nimi liczyć. A jednak całkiem sprawnie umieją zabijać tych, którzy ich nie doceniają. Są dużo sprytniejsi i nikczemniejsi niż się wydają – bystrzy co najmniej na tyle, że unikają walk, w których nie są pewni zwycięstwa. Gniazda chityniaków można znaleźć w pełnych pajęczyn grotach Górmroku, ale największe skupiska tych pajękoludów to kraina Yathchol w północnym Podmroku.

Gobliny: Niedźwiedziki, gobliny i hobgobliny często zakładają w Górmroku placówki oraz osady, z których łatwo mogą najechać pobliskie krainy na powierzchnię. W gruncie rzeczy goblinoidy mogą być najliczniejszą rasą Podmroku, ale nie tworzą wielkich miast i nie drążą dużych grot. Większość plemion goblinoidzkich żyje w barbarzyńskiej prostocie.

Zwłaszcza gobliny powszechnie występują jako niewolnicy w miastach okrutniejszych i wyżej rozwiniętych ras, jak drowi i duergarowie.

Kamienne giganty: Potężne, rozsławne w działaniu i myśleniu kamienne giganty są tak silne, że wrogowie niedysponujący potężną magią trzymają się od nich z daleka. Stworzenia te na swe siedziby przemieniały ogromne kamieniołomy i potrafiły dokonać cudów z wybranym materiałem.

Kamienni giganci nie są liczni. Nie mieszają się w sprawy innych ludów i tej samej grzeczności wymagają od wszystkich przechodzących przez ich ziemie. Najpotężniejszą krainą kamiennych gigantów jest królestwo Cairnheim pod Górą Północy Północy.

Krasnoludy: Przez tysiące lat wielkie krasnoludzkie krainy z powierzchni ziemi rozprzestrzeniły się w dół, nie na zewnątrz. Ani złote, ani tarczowe krasnoludy nie boją się Podmroku, a ich miasta często leżą w górnych partiach Krain Północy. Królestwo Itkazar to najśliszka kraina tarczowych krasnoludów pozostała w Podmroku,

a złote krasnoludy utrzymują rozległe włości w Podmroku w okolicach Wielkiej Rozpadliny.

W przeciwieństwie do duergarów, które wolą głębsze regiony Podmroku, krasnoludy złote i tarczowe utrzymują pola oraz bydło na powierzchni i prowadzą ożywiony handel z tamtejszymi ludami. Ci utalentowani inżynierowie i wydajni pracownicy zbudowali w Podmroku wiele dróg i mostów.

Minotaury: Te mocarne i waleczne istoty mieszkają w Górmroku, a na siedziby wybierają zwykle najbardziej zawile i skomplikowane systemy jaskiń. Minotaury generalnie żyją z najazdów i grabieży, ale pewna ich liczba sprzedaje swe usługi innym ludom, które w zamian za okazje do walki oferują złoto oraz żywność. Bywają także niewolnikami mieszkańców Górmroku, na przykład drowów i lupieżców umysłów, ale niewolnych przedstawicieli tej rasy jest niewiele.

Rozległe podziemia o nazwie Labirynt niegdyś były pewnego rodzaju imperium tych istot. Nie ma już śladów po minionej cywilizacji minotaurów, ale tysiące tych stworzeń ciągle mieszka w tym miejscu.

Orkowie: Tak jak gobliny, orkowie często osiedlają się w górnych jaskiniach Górmroku. Groty położone blisko powierzchni dają schronienie przed zniechęcającym słońcem. Zapewniają także znaczne walory obronne kosztem niewielkiej pracy. Większość orków z ochotą wykorzystuje oba te fakty. Rzeczono istoty często trafiają w niewolę mieszkających głębiej ras, więc można ich spotkać niemal wszędzie w Podmroku.

Quaggothi: Tak zwane niedźwiedzie podziemi często gromadzą się w celu napadów i pładrówania w Podmroku. Niegdyś miały królestwo o nazwie Ursadunard, głęboko pod Grzbitem Świata, ale w –1350 RD rozbił je duergarowie z Gracklsthugh. Większość hord quaggothów obecnie prowadzi wędrowną, łowiecko-zbiarczą tryb życia, uzupełniając dietę wszystkim (i wszystkim), co wpadnie w ich krwawe pazury.

Tak jak gobliny, quaggothy często są niewolnikami w miastach bardziej cywilizowanych ras Podmroku, na przykład u drowów.

Svirfniebliny: Podziemne gnomy żyją w ukrytych jaskiniach i twierdzą na wszystkich trzech poziomach Podmroku, ale większość w Górmroku i Śródmroku. Unikają kłopotów, obchodząc je szerokim łukiem. Mało intruzów kiedykolwiek trafia do skrytych miasteczek svirfnieblinów.

Svirfniebliskie miasto Blingdenstone niedawno padło pod wspólnym atakiem drowów i demonów.

Trogłodyci: Chyba żadnej innej rasy nie darzy się tak powszechną niechęcią jak trogłodytów. Te krwiożercze dzikusy spadły na krainy innych ludów Podmroku niczym plaga szarańczy i natychmiast zabrali się za najazdy, grabież oraz mordowanie wszystkich, którzy mieli pecha znaleźć się w pobliżu. Czasami stają się niewolnikami potężniejszych ras, ale tylko w miejscach, gdzie nietlaro o niewolników bardziej ugodowych (i mniej przy tym nikczemnych).

Trogłodyci byli kiedyś bardziej rozpowszechnieni w Podmroku, ale w wielu miejscach wypiętoli ich i wymordowano. Obecnie większość z nich żyje w południowych regionach Podmroku, zwłaszcza pod dżunglami Czarnymi i Mhair.

Śródmrok

Śródmrok rozciąga się na głębokości od 5 do 15 kilometrów pod powierzchnią Faerunu. Właśnie tu mieści się większość dużych miast drowów i duergarów. Inni mieszkańcy to pojedyncze abolethy, piasz-

czowce, derro, grimlokwie i kuo-toa. Po tym poziomie jest także rozrzucanych kilka placówek łupieżców umysłów.

Zamieszkałe osiedla Śródmroku regularnie wysyłają karawany handlowe i drużyny łupieżcze na powierzchnię, a przynajmniej do centrów handlowych Górmroku, jak Menzoberranzan i Ooltul. Goście z powierzchni ziemi są tu rzadkością i patrzy się na nich jak na potencjalnych niewolników czy dostawę mięsa. Karawany przywożą głównie towary luksusowe, a żywność trzeba zdobywać na miejscu.

Podróże przez Śródmrok bywają trudne. W wielu wypadkach nie da się przejść z jednego miejsca w drugie, bowiem żadne tunele ani jaskinie nie prowadzą w pożądanym kierunku. Z tą niedogodnością wielu mieszkańców radzi sobie, budując liczne *portale* i tunele.

PRZETRZWANIE W ŚRÓDMROKU

W Śródmroku panują gorsze warunki niż na najrozszerzłej pustyni powierzchni ziemi. ST wszystkich testów Szutki przetrwania wykonywanych na tym obszarze rośnie automatycznie o 5, nawet dla tubylców. Trudno jest znaleźć naturalne źródła zasobów, a większość istniejących znajduje się pod strażą.

Świećca grzyby i mchy są tutaj mniej pospolite niż w Górmroku. Dają się łatwo uprawiać, ale większość ich skupisk leży w miastach, nie w dzicy. Powietrze nie jest już świeże, ale nadaje się do oddychania, chociaż trujące opary w niektórych obszarach wyparły normalne powietrze. W wielu regionach brakuje wody, a wszystkie większe zbiorniki są pilnie strzeżone. Stworzenia mieszkające na tej głębokości większość lub całość spożywanej wody pobierają z płynów cielesnych pożeranych stworzeń. Z artykułów pierwszej potrzeby najwięcej jest żywności, ale nawet i tego brakuje w dolnych partiach tego przedziału głębokości.

MIESZKAŃCY ŚRÓDMROKU

W Śródmroku nie istnieją trwałe sojusze. Niektóre społeczności utrzymują chwiejne partnerstwo handlowe z innymi, ale nie ulega wątpliwości, że jeśli jedna strona kiedyś stanie się wyraźnie silniejsza niż druga, warunki układu się zmieniają – prawdopodobnie drastycznie. Nawet w najbardziej otwartych z miast Śródmroku goście mogą się spodziewać problemów (fizycznych i nie tylko), jeżeli już na wstępie nie dadzą efektownej demonstracji siły.

Brunatne kolosy: Wprawdzie brunatne kolosy są rozumne, ale prowadzą życie wędrownych myśliwych, nie budują miast i nie wytwarzają narzędzi. Pazury i żuwaczki w zupełności wystarczają do przeżycia. Należą do najpospolitszych potworów Podmroku i bez lęku atakują niemal wszystko, co napotkają, rozpraszając lub paraliżując większość wrogów dezorientującym wzrokiem.

Drowy: Większość śródmrocznych miast drowów zajmuje duże przestworia lub góry. Na tej głębokości *faerzres* jest obfite i potężne, a mroczne elfy opracowały wiele moźnych czarów i systemów obronnych wykorzystujących magiczne promieniowanie Podmroku do własnych celów. Śródmrok zapewnia także obronę odległością – drowie placówki bliskie powierzchni są narażone na ataki poszukiwaczy przygód i elfów z powierzchni, ale do Śródmroku nie da się swobodnie przetrzeć drutych sił.

Jako zbiorowość drowy mają chyba największe znaczenie w Śródmroku. Ich miasta i twierdze są liczne, bogate i o wysokich walorach obronnych, a same drowy to istoty silne i okrutne. Jedynie wieczne waśnie między wielkimi rodami osłabiają potęgę tej rasy. Spośród drowich miast najsłynniejszy jest Menzoberranzan.

Duergarowie: W Śródmroku mieści się także największa i najpotężniejsza z krain szarych krasnoludów. Duergarowie nie widzą zastosowania dla *faerzres* i nie prowadzą wiecznej wendety przeciw światu z powierzchni. Zeszli do Śródmroku, bowiem im głębiej pod ziemią, tym więcej rzadkich i cudownych minerałów. Gdyby Dolmrok choć trochę nadawał się do zamieszkania, szare krasnoludy w pogoni za żyłami rud i klejnotami zeszyły aż do korzeni świata. Jednak dobre krańce Śródmroku stanowią najdalszą głębokość, na jakiej wiecznie miasta są w stanie istnieć.

Miast duergarów jest mniej niż drowów, ale każde z nich jest silne, bogate i wojowniczą krainą, zdolną odeprzeć ataki wroga nastawionych sąsiadów. Miasta Dunspeirrin i Gracklsthugh to dobre przykłady duergarskich osiedli.

Fomorzy: Straszliwe fomory – najohydniejsze i najnikczemniejsze z gigantów – też żyją w Podmroku, przeważnie w środkowej sekcji. Na szczęście jest ich niewiele i nikt nie słyszał o prawdziwym mieście tej rasy w Krainach Poniżej. Niemniej kilkudziesięciu formorów zebranych w twierdzy czy siedzibie klanowej to już istotne zagrożenie dla sąsiadów.

Grelle: Potworne i obce grelle zwykle są samotnymi drapieżnikami, ale w Podmroku gromadzą się w gniazdach czy ulach liczących po kilkadziesiąt osobników. W osadach tej wielkości dzielą się na różne kasty, między innymi filozofów, którzy wykazują wysoką zdolność jako pioniery zaklinatek. Niedobrze mieć grelle za sąsiadów, bowiem stworzenia te wszystkie inne istoty uważają wyłącznie za potencjalną zwierzynę.

Grimlokwie: Dobrze dostosowani do życia w spowitych ciemnością głębinach grimlokwie gromadzą się w duże, dzikie plemiona, całkowicie zdolne do zdobywania miast i twierdz bardziej cywilizowanych ras. Są to niezmordowani myśliwi i grabieżcy, którzy często oddalają się dziesiątki kilometrów od domu w poszukiwaniu żywności i łupów. Jak gobliny oraz orkowie z wyższych poziomów, często trafiają w niewolę innych ras (głównie łupieżców umysłów), przez co te istoty można je spotkać niemal wszędzie.

Grimlokwie dawno temu objeli w posiadanie kompleks jaskiń zwany Palcododem. Leżąca tam wioska Reeshov stanowi dobry przykład społeczności wolnych grimloków, podobnie jak Grota Rozłupanych Główn, w której mieszkają zdegenerowani potomkowie utrharskich plemion Złotego Orła i Czerwonego Kucia.

Hakostwórz: Te nikczemne wynaturzenia nawiedzają wiele opuszczonych i bezużytecznych korytarzy Śródmroku, czając się na przechodzących podróżnych. Hakostwórz zdają się prawie bezrozumne, a jednak niekiedy gromadzą się w duże i niebezpieczne zgraje, skupione wokół dobrego źródła wody lub grotu z jadalnymi grzybami.

Kuo-toa: Istoty występujące w morzach Śródmroku. Tam niegdyś wspaniała rasa z czasem cofnęła się w rozwoju i większość jej miast leży w ruinach. W społeczeństwie kuo-toa najważniejszy jest kult Morskiej Matki, a kapłani i mnisi sprawują praktycznie absolutną władzę. Opisywani mają w miarę dobre stosunki z większością ras Podmroku (z wyjątkiem abolethów) i często podróżują jako handlarze, pielgrzymi oraz przewodnicy.

Najpotężniejsze miasto kuo-toa w faeruińskim Podmroku to Slo-opdilmonopol, położone w Starym Shanatar. Kuo-toa generalnie trzymają się słonnych mórz Podmroku, akweny słodkowodne pozostawiając abolethom.

Łupieżcy umysłów: Po drowach łupieżcy umysłów są chyba najpotężniejszą, najbardziej złowrogą i podłą rasą Podmroku. Miasta illi-

thidów bywają raczej małe według standardów innych ludów – mało które liczy ponad 500 łupieżców umysłów. Niemniej te istoty mają wyjątkowe predyspozycje do posiadania rzeszy niewolników i poddanych, w ich miastach nieraz bywa dziesięciokrotnie więcej niewolników niż samych illithidów. W przeciwieństwie do niewolników drowów czy duergarów, więźniowie łupieżców umysłów są zmuszeni do absolutnej wierności i poświęcenia potwornym panom. Illithidzi w każdej chwili mogą wystawić w pole całe armie niewolników i posłać je do walki, nie troszcząc się o lojalność ani o ducha bojowego.

Łupieżcy umysłów preferują niżej położone partie Śródmroku, ale mają też liczne osiedla w Dolmroku. Najsytniejszą z ich krain jest potężne miasto Oryndoll.

Maurowie: Jak kamienne giganty i fomory, maurowie nie są liczni, ale mniejsze ludy schodzą im z drogi. Opisywane istoty wywodzą się od burzowych gigantów, uwięzionych dawno temu pod ziemią za jakieś zapomniane winy. Pośród ras Podmroku wyróżniają się tym, że nie są podłymi, drapieżnymi tovcami niewolników. Niektórzy oczywiście są tak nikczemni jak fomory, ale większość tych upadłych gigantów życzy sobie jedynie spokoju ze strony sąsiadów.

Orogowie: Podziemni orkowie, silniejsi, mądrzejsi i bardziej zaawansowani niż pobratymcy z powierzchni, są świetnie przystosowani do bezwzględnej walki o byt w Podmroku. Miasta orogów nie są liczne, a leżą w północnych regionach Podmroku, od Grzbietu Świata aż po Góry Lodowej Obręczy. Orogowie preferują obszary wulkaniczne, więc często tworzą miasta w dusznych jaskiniach, w których nie wytrzymałoby żadne stworzenie bez odporności na ogień.

dolmrok

Dolmrok jest najdziwniejszym i najbardziej niebezpiecznym miejscem Torilu. Ten poziom Podmroku zaczyna się na głębokości 15 kilometrów pod ziemią, a ciągnie do niewyobrażalnych głębin. Jest tak dziwacznym środowiskiem, że niejednego mieszkańca powierzchni wpędziłby w obłęd. Istoty z powierzchni bardzo rzadko docierają do Dolmroku i mało który z mieszkańców tego regionu chce mieć do czynienia ze światem z powierzchni. Niektóre tutejsze stworzenia – rozumne czy nie – w ogóle nie wiedzą o istnieniu Ziemi Powyżej, inne zaś słyszały o tym, ale uważają powierzchnię za miejsce mityczne.

W Podmroku rywalizacja międzyrasowa i wewnątrzrasowa jest regułą. Zasoby naturalne są bardzo szczupłe, a słabość prowadzi do eksterminacji. Większość mieszkańców Dolmroku jest chaotyczna lub zła, bądź jedno i drugie. Nawet robactwo i zwierzęta w tym regionie rzadko bywają zwyczajne – wiele przemieniło krzyżowanie gatunków albo wpływ magiczny. Nic tutaj nie jest normalne ani proste.

Podróż po Dolmroku jest w najlepszym razie wyczerpująca. Nazwa Dolny Podmrok odnosi się do wielu miejsc, bowiem ogromne obszary faeruirskich Krain Poniżej w miarę schodzenia głębiej mają coraz mniej połączeń ze sobą. Tylko około 1/3 z najniższych partii Podmroku łączy się ze sobą. Reszta Dolmroku składa się z odizolowanych przestrzeni dostępnych tylko poprzez Śródmrok, wodę lub magię transportującą.

Do danego miejsca zwykle prowadzi tylko jedna droga a podróżnik musi z niej skorzystać albo wykopać sobie własną. Chociaż jest to klo-



Wielka forteca drowów

potliwe i czasochłonne, wielu poszukiwaczy przygód wybiera właśnie to drugie rozwiązanie, więc biorą ze sobą niezbędne przedmioty magiczne i czary umożliwiające drażnienie własnych tuneli. Na szczęście *faerzress* rzadko występuje na tej głębokości, więc można używać teleportacji z dużą szansą na powodzenie, pod warunkiem iż podróżnik ma dobre wyczucie punktu docelowego.

PRZETRWANIE W DOLMROKU

Dolmrok to dziwna kraina, zdeformowana przez potężne siły naturalne i magiczne. Problemy obecne w całym Podmroku tutaj się nasilają. Brakuje zasobów naturalnych, a o kontrolę nad nimi nieustannie toczą się walki. Powietrze dociera na tę głębokość, ale często jest stęchłe, czasem nawet toksyczne wskutek wydzielania się oparów geotermicznych. Wody nie ma prawie wcale, a te resztki, które są, pozostają silnie strżone. W dzicy nie sposób znaleźć żywności, chyba że łowca nie ma nic przeciwko kanibalizmowi (wiele stworzeń na tej głębokości utrzymuje się przy życiu pożerając współbraci). ST testów Sztuki przetrwania przy większości zadań rośnie o 10.

Problemy te zaostrza jeszcze istnienie wielu obszarów dzikiej i martwej magii. Wprawdzie *faerzress* występuje tu rzadko, ale Splot w Dolmroku jest popłatany i pozywany. Kolejnym czynnikiem komplikującym użycie magii jest wysoki stopień wycieków z *portali* (patrz rozdział 4).

Ciemność na tym poziomie jest tak głęboka, że zdaje się wręcz walczyć ze światłem. Naturalne źródła światła irytujące często przegasa ją, a magiczna jasność ściąga napastników niczym padlina muchy. W niektórych miejscach cienie rzucane przez światło są nienaturalne – zbyt duże lub zbyt małe albo padające pod niewłaściwymi kątami. Nawet istoty widzące w ciemnościach zauważają drżenie czerni na skraju pola widzenia, tak jakby ciemność usiłowała utrudnić wszelką wzrokową percepcję.

MIESZKAŃCY DOLMROKU

Co mogłoby zmusić inteligentne czy rozsądne stworzenie do życia w tak nieprzyjaznym środowisku? Niektóre rasy żyją tutaj od pokoleń – Dolmrok to ich rodzinny dom. Inne stworzenia osiedlają się tutaj, aby korzystać z unikatowych magicznych właściwości tej części Podmroku, czerpać rzadkie rudy minerałów lub chronić się przed zżenawionym słońcem. Jeszcze inne traktują zejście w Dolmrok jako rozwiązanie tymczasowe, bowiem strefy martwej magii i wrogie

terytorium mogą stanowić najskuteczniejszy środek ochrony dla ściganego zbrodniarza.

Oczywiście, nie wszyscy trafiają do Dolmroku z wyboru. Niektórzy znaleźli się tutaj, gdyż nieopatrznie weszli w *portal*, nie sprawdziwszy dostatecznie miejsca docelowego. Inni zostali tutaj wygnani przez społeczność ze Śródmroku, Górmmroku, a nawet z powierzchni ziemi. Niektóre matki opiekunki drowów pozbywają się potencjalnie kłopotliwych poddanych, wysyłając ich do Dolmroku w drużynach badawczych lub najęźdźczych. Niemniej nieoczekiwany triumfalny powrót zesańca z ukończonej misji w otchłaniach postawiły w ogromnie niebezpiecznej sytuacji matkę opiekunkę, która tę misję zleciła.

Niektóre rasy Śródmroku podejmują częste wyprawy do Dolmroku. Jedne czynią to z żądzy podbojów, inne dla zdobycia zasobów, a garstka dlatego, żeby coś udowodnić. Grimlokwie i orogowie często organizują dla młodych wojowników rytuał przejścia w dojrzałość, aby podkreślić osiągnięcie dorosłości. Typową odmianą takiej próby jest wysłanie młodego do Dolmroku, czasami uzbrojonego tylko w sztylet, z zadaniem przyniesienia trofeum potwierdzającego posiadanie biegłości i umiejętności przydatnych dla plemienia.

Abolethy: Te potworne wynaturzenia czają się w najgłębszych, najczarniejszych wodach Podmroku, otoczone legionami niewolników. Są obdarzone nadzwyczajną inteligencją i potężnymi mocami magicznymi, a więc pozostają niekwestionowanymi panami większości jezior i mórz Dolmroku. Niektóre miasta abolethów bywają duże, ale pospolitsze są małe, liczące kilkanaście osobników placówki – „wylegarnie”.

Avolakie: Na szczęście avolakie są nieliczne. To mistrzowie nekromancji i zmiany kształtów. W prawdziwej postaci są 3-metrowymi potworkami łączącymi w sobie cechy owada, ośmiornicy i robala. Wielbią bóstwa rozkładu i nieśmierci (w tym Ghaunaudara i Velsharona). Gniazdo avolakii otacza ohydna armia nieumarłych kontrolowana przez te potwory. Opisywani od czasu do czasu nawiązują sojusze z abolethami lub łupieżcami umysłów, ale humanoidów wszelkiej maści uważają za mięso do tworzenia nowych nieumarłych.

Beholdery: W Dolmroku mieszczą się niezliczone ulce beholderów. Każde takie dziwaczne miasto mieści setki tyranów oczu i tysiące niewolników. Jak łupieżcy umysłów, beholdery potrafią magicznie wymuszać posłuszeństwo na poddanych i wierzą, że naturalną kolejną rzeczą jest tyraniżowanie słabszych istot. W niektórych ulach tych istot przeprowadzane są eksperymenty z hodowaniem pokracznych służebnych odmian opisywanej rasy, które mają spełniać określone role. Niemniej wszystkie stwo-

portale cieni

Na różnych głębokościach Dolmroku (zwykle jakieś 25 kilometrów pod powierzchnią i głębiej) nowym zagrożeniem dla podróżnych stają się *portale* na Plan Cieni. Niektórzy mędrcy głoszą, że Podmrok nie ma końca, że na jakiejś niewyobrażalnej głębokości po prostu przechodzi bezpośrednio w Plan Cieni. Teoria ta nie wydaje się prawdopodobna, ale prawda jest, że *portale* wiodące do rzeźczonego wymiaru stają się częstsze w miarę wzrostu głębokości.

Cieniste *portale* Dolmroku zawsze są otwarte i aktywne, ponieważ w istocie rzeczy to dziury zięjące na Plan Cieni. Zwykle pochłaniają tunel czy inne przejście, w jakim się znajdują, więc nieostrożny podróżnik może po prostu w nie wejść. Około 80% *portali* jest dwukie-

runkowych, jeśli więc postać przedzie przezeń i zauważy pomyłkę, może się cofnąć nim przydarzy się jakiś niemiły wypadek. Pozostałe 20% *portali* jest jednokierunkowych i przerzuca podróżnych w czerni Cieni, z której muszą znaleźć inną drogę powrotną.

Na szczęście, *portale* takie dość łatwo zauważyć. Stworzenie obdarzone widzeniem w ciemnościach dostrzega nieobecność skały po drugiej stronie *portalu*, a postać postępująca się światłem ma prawo do testu *Spostreżawności* o ST 13 – udany pozwala zauważyć sposób, w jaki blask ze źródła światła znika w ciemności za *portalem*. Osobnym problemem jest fakt, że jeśli badacz nie ma sposobu ominięcia *portalu* Cienia, to staje naprzeciw końca bezpiecznego tunelu.

zenia tego rodzaju uważają, że forma beholdera jest doskonała, a każda odmienność to ohydztwo. Takie nastawienie sprawia, że rzeczone istoty na wojnie są nieprzejednanym wrogiem.

Miasto Xonox leżące pod Jeziorem Pary stanowi doskonały przykład krainy beholderów.

Derro: Morderczy i okrutni derro występują na każdym poziomie Podmroku. Na wszystkich poziomach żyją głównie w małych gromadkach w miastach innych ras, na przykład pośród duergarów, fomorów i kuo-toa. Prawdziwe miasta i fortece derro leżą głęboko w Dolmroku. Od czasu do czasu opisywani zbierają siły i wszczynają wielkie wojny z wszystkimi innymi rasami. Wylazą wtedy z ukrytych siedzib, by plądrować wszystkie krainy mające pecha znaleźć się na drodze ich wędrówki.

Desmodusy: To chyba jedyni mieszkańcy Dolmroku o dobrym charakterze. Nie budują wielkich miast ani fortec, a żyją w małych rodzinach i klanach rozproszonych po Dolmroku. Mimo generalnie dobrotliwego nastawienia, surowo traktują obcych kradnących zapasy żywności czy wody.

Destrachany: Te bezknie potwornie przemierzają Dolmrok głodnymi stadami. Są idealnymi drapieżnikami Podmroku. Dzięki wspaniałemu zmysłowi słuchu oraz atakom dźwiękowym sprawnej podkradają się i mordują niż dobrze uzbrojone drużyny drowów czy poszukiwaczy przygód z powierzchni.

Grobownicy: Grobownicy, zwane też thaaludami, to wielkie konstrukty stworzone dawno temu jako maszyny wojenne. Są inteligentne i obdarzone własną wolą, a pożądają magii i niezmordowanie tropią przedmioty magiczne (i ich posiadaczy).

Nieumarli: Ponieważ nieumarłe stworzenia nie potrzebują wody, żywności ani powietrza, dla wielu z nich Dolmrok jest co najmniej gościnnym środowiskiem. Szczególnie pospolici są tutaj liczowie, bowiem nie muszą zerować na żywych, a Podmrok daje im błogosławioną samotność niezbędną do mrocznych badań. Niektórzy najpotężniejsi nieumarli tego rodzaju tworzą tutaj małe krainy czy królestwa. Obywatelami takiego państwa mogą być setki, a nawet tysiące bieżmyślnych nieumarłych pracowników i żołnierzy, dowodzonych przez stworzenia takie jak mumie, wampiry i widma.

Płaszczowce: Płaszczowce, często spotykane w małych grupkach w wyższych partiach Podmroku, w kilku miejscach Środkowego i Dolnego gromadzą się w wielkie skupiska. Te dziwne i złowrogie stworzenia zdają się uniwersalnie wrogie wszystkim innym istotom, a ich rojnie miasta nie są miejscem, jakie można chętnie odwiedzać.

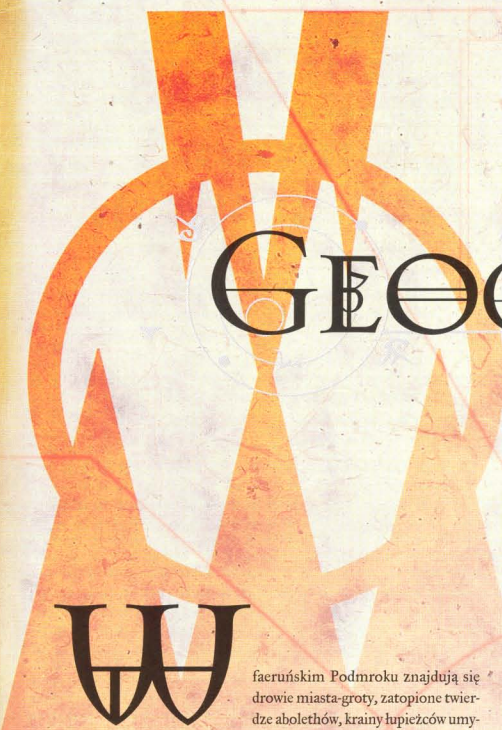
Pomioty mroku: Te potworne stworzenia rodzą wszelkiej maści okropieństwa i otaczają się armiami splodzonych poddanych. Pomioty mroku występują we wszystkich częściach Podmroku, ale największe, najniebezpieczniejsze i najohydniczsze osobniki najwyraźniej pochodzą z Dolmroku.

Pozaplanarne stworzenia: *Portale* z Dolmroku otwierają dostęp do niemal wszystkich planów egzystencji. Często nie są oznaczone ani konserwowane, ale nawet jeśli faeruińska strona *portalu* wypadła z użycia, nie znaczy to, że po drugiej stronie nikt nie zwraca na takie międzywymiarowe wrota uwagi. Samotne czarty, na przykład bebility czy piekielne ogary, czasami bardziej gustują w polowaniach na Planie Materialnym niż u siebie w domu, a niektóre zostają tu na dłużej.

Czasami tych *portali* używają inni przybysze do napadów na Toril. Demony, diaby oraz wiele innych przybyszów ułatwia sobie podróże dzięki starszym i nowszym *portalom*.

Psurłony: Robakowate potwory o potężnych mocach psionicznych gromadzą się w głębokim Podmroku w społeczności zwane chmarami. Tak jak beholdery i lupięczy umysłów, często dominują setki przydatnych niewolników i wykorzystują ich do przeróżnych zadań, jakie akurat są potrzebne.

Żywiolaki: Stworzenia żywiołu i stworzenia o żywiołach pochodzeniu (jak genasi) na ogół dobrze sobie radzą w Dolmroku. Zwłaszcza dla żywiolaków ziemi i mefitów solnych, popielnych oraz ziemnych głębokie podziemia są idealnym środowiskiem. Żywiolaki ognia, thogga'y, azerowie, salamandry i mefity ogniowe, magmowe oraz parowe upodobały sobie regiony Dolmroku z aktywnymi wulkanami. Żywiolaki wody i wodne mefity zajmują niektóre pozbawione słońca jeziora i morza, a mefity słuzowe trzymają się wybrzeży. Żywiolaki powietrza oraz powietrzne mefity są rzadsze niż inne odmiany, ale można je napotkać w pobliżu *portali* na Plan Żywiołu Powietrza.



GEOGRAFIA

W

faeruńskim Podmroku znajdują się drowie miasta-groty, zatopione twierdze abolethów, krainy łupieżców umysłów i cudowne krajobrazy skryte w wiecznej ciemności. Niniejszy rozdział przedstawia niektóre z najważniejszych, najbardziej osławionych bądź niesamowitych lokacji w Krainach Poniżej.

Miejsca tu opisane nie stanowią wyczerpującej listy krain Podmroku. Pod Faerunem istnieje wiele setek, a może nawet tysięcy głęboko zagrzebanych jaskiń i spowitych ciemnością miast. Praktycznie każde podziemia dostępne z powierzchni ziemi zdają się łączyć z przepastnymi głębinami, z których wydostają się na świat przeróżne potwory. Lokacje omówione w tym rozdziale są znane uczonym mieszkańcom powierzchni ziemi i stanowią przykłady różnych kategorii miejsc, do jakich dotrzeć mogą schodzący w czeluście bohaterowie.

domeny podmroku

Podmrok Faerunu nie jest pojedynczym, połączonym systemem jaskiń. Nawet miejsca leżące na jednakowej głębokości mogą być niepołączone. Na przykład, istnienie podmrocznych osiedli pod Waterdeep i Kruczym Urwiskiem nie oznacza, że pod ziemią można przedostać się z jednego miasta do drugiego. Podmrok składa się bowiem z różnych oddzielonych obszarów, zwanych domenami. Domena to po prostu zbiór miejsc Krain Poniżej, między którymi podróż podziemna jest stosunkowo łatwa, w pewnych miejscach da się przeryć szlak między dwoma domenami, w innych zaś nie.

Domena Podmroku jest czymś na kształt wielkiej wyspy na powierzchni ziemi. Może na niej występować kilka różnych typów terenu i kultur, ale po całej wyspie da się podróżować bez konieczności żeglowania dookoła. Tak samo miejsca leżące w jednej domenie są połączone systemami jaskiń, tunelami i innymi przejściami, umożliwiającymi dotarcie z jednego miejsca w drugie bez wychodzenia z Podmroku. Miasta i osiedla w tej samej domenie częściej angażują się w dyplomację, handel czy wojnę niż miasta z dwóch różnych. Tak jak kontynenty czy regiony na powierzchni, domeny nieraz zmuszają odrębne kultury do życia obok siebie i wzajemnych kontaktów – na dobre i na złe.

Podmrok Faerunu składa się z siedmiu głównych domen, dziesiątek mniejszych i z setek bardziej odizolowanych miejsc, które nie mają znanych – a przynajmniej dogodnych – połączeń z pozostałymi sieciami Krain Poniżej. Oto najważniejsze domeny.

GŁĘBOKIE PUSTKOWIA

Na wschód od Zasypanych Królestw leży mała domena zwana Głębokimi Pustkowiami. Obejmuje obszar rozciągający się pod Krainami Dolin i Księżycowym Morzem. Jest w większości dzika i słabo zaludniona. Znajduje się tu aktualnie zrujnowane drowie miasto Maerimydra, które niegdyś władało Cienistą Doliną jako podbitą kolonią na powierzchni.

Głębokie Pustkowia sięgają do Gór Ziemnej Ostrogi pod Vast. Ale prowadzi tam niewiele łatwo dostępnych dróg, więc znaczna część tej domeny pozostaje słabo zbadana.

KORZEŃ ZIEMI

Daleko na wschodzie, pod płaskowyżem Thay i niebiosyżnym masywem Gór Wschodzącego Słońca, leży ogromna domena zwana Korzeniem Ziemi. Bardzo mało o niej wiadomo i tylko nieliczni mieszkańcy Zachodu wiedzą o jej istnieniu, bowiem leży pod ziemią mi Odlęgłego Wschodu.

W Korzeniu Ziemi mieści się większa część drowiego miasta Underk'Thoz oraz kraina duergarów Fraaszummin. Północne krańce tej domeny to mroźny kraj z mnóstwem lodowych formacji i jaskiń. Południowa część rozciąga się pod Raurin, Pustynią Pytu. Niektóre z najstarszych ludzkich cywilizacji Faerunu powstały ponad tą częścią Podmroku i wiele sekretów upadłych imperiów Naru, Raumatharu

i Imaskaru czeka w jej nieznanach zakątkach. Największym i najlepiej utrzymanym z tych sekretów jest kraina Podziemny Imaskar, leżąca pod Nieskończonymi Pustkowiami w najdalej wysuniętych na wschód rejonach Korzenia Ziemi.

MIGOCZĄCE MORZE

Pod Morzem Spadających Gwiazd znajduje się ogromny ocean Podmroku zwany Migoczącym Morzem, a czasami Morzem Gwieździstej Nocy. Migoczące Morze leży mniej więcej 30 kilometrów pod dnem Morza Spadających Gwiazd. Jego powierzchnia na większości obszaru rozciąga się dokładnie pod obszarem oceanu na powierzchni. Niemniej Migoczące Morze ciągnie się także pod fragmentami lądu przylegającymi do Morza Spadających Gwiazd – pod Altumbel i Aglarondem. Z kolei niektóre odcinki Morza Spadających Gwiazd, jak Wschodni Przesmyk, nie mają pod sobą odpowiedniego akwenu Migoczącego Morza.

Wody Migoczącego Morza wypielają dziesiątki ogromnych stworów. Ten wodny szlak słynie ze spektakularnych kaskad zębów, spływających ze sklepienia groty wiszącego tysiąc metrów nad głową. W niektórych komorach Migoczącego Morza fosforyzujące skały na sklepieniu świecą niczym gwiazdy na nocnym niebie i odbijają się w idealnie spokojnym lustrze wody. Wszystko sprawia takie wrażenie, jakby podróżnicy płynęli po morzu gwiazd.

Mimo pięknych krajobrazów, po Migoczącym Morzu żeglują niewiele podróźnych. W gwieździstych głębiach kryje się kilka potężnych miast abolethów, a na pływaczach mieszczą się liczne placówki kuotów i sahuaginów.

MROCZNE ZIEMIE

W centrum Faerunu, pod Smoczym Wybrzeżem, a częściowo także pod górami Orsraun i Turmishem, leżą Mroczne Ziemie. Ta ogromna domena rozciąga się od Cairnheim (krainy Dodkongi) na zachodzie do plugawych korytarzy Traaski Thorog pod Chesentą na wschodzie. Najpotężniejszym miastem Mrocznych Ziem od dawna jest wielka duergarska metropolia Dunspeirrin. Niemniej szare krasnoludy kontrolują tylko niewielki wycinek tej ludnej domeny Podmroku.

PÓŁNOCNY MROK

Na północny-wschód od Waterdeep rozciąga się duża i osławiona domena nosząca miano Północny Mrok. Wiele najstarszych krain Podmroku leży właśnie tutaj, między innymi zrujnowane miasto swirfneblinów Blingdenstone, duergarskie Głębinowe Królestwo Gracklsthugh oraz Menzoberranzan, Miasto Pająków.

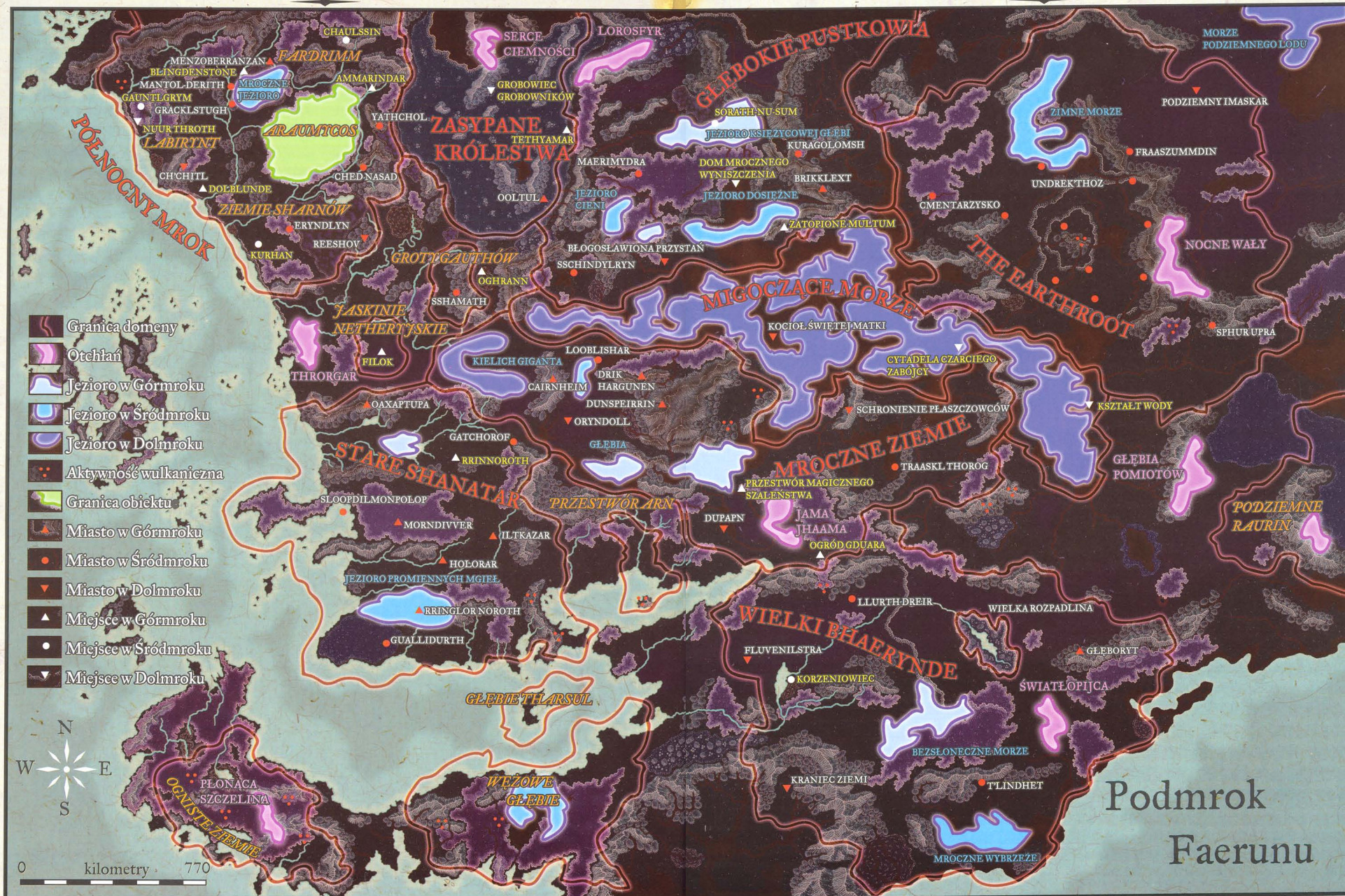
W Północnym Mroku przetrwały także szczątki wielu starożytnych krain, jak Ammarindar, Delzoun i Netheril (tego ostatniego w formie Skullport). W pobliżu na wschodzie leżą Zasypane Królestwa. Północny Mrok styka się nawet z nimi pod ruinami Ascore. Pod Grzbietem Świata na Północy mieszczą się niezliczone osiedla orków, jaskinie trolli i tunele gigantów.

STARE SHANATAR

Stare Shanatar rozciąga się na setki kilometrów pod Amn, Tethyrem i Calimshanem. Niegdyś było to potężne krasnoludzkie państwo Shanatar w Czeluści. Dzisiaj trwa już tylko jedno z ośmiu wielkich królestw



Araecin, Belmora i Sanidine podziwiają Migoczące Morze



– pozostałe rozbili łupieżcy umysłów, drowy i duergarowie. Spośród głównych domen to właśnie na Stare Shanatar składa się najwięcej sztucznych przekopów, komnat i korytarzy, w tym przedsięwzięcia budowlane na ogromną skalę.

Stare Shanatar, podobnie jak Północny Mrok, zostało dość dobrze zbadań.

WIELKI BHAERYNDEN

W południowośrodkowym Faerunie, poniżej bezkresnych równin Shar, rozciąga się ojczyzna dwóch ras Podmroku – to Bhaerynden, przepastne pieczary południa. Była to pierwsza wielka ojczyzna krasnoludów, podbita i okupowana dawno temu przez drowy, tuż po ich zejściu do Podmroku. Mroczne elfy nadały swej nowej krainie nazwę Telantiwar, ale ich królestwo nie przetrwało. Z jakiejś przyczyny, zapomnianej w kolejnych stuleciach, wielkie przestwory tworzące serce Telantiwaru zawałyły się, miazdząc tuzin drowich miast i formując Wielką Rozpadlinę.

Wprawdzie grotą dawnego Bhaeryndenu już nie istnieje, ale była tylko częścią rozgałęzionej sieci jaskiń i głębokich wykopów. Obecnie Rozpadliną i wieloma okolicznymi grotami władają złote krasnoludy, ale w sąsiedztwie pozostało kilka potężnych miast drowów – Guallidurth, Lllurth Dreir i T'linthet.

ZASYPANE KRÓLESTWA

Pod rozległą pustynią Anauroch leżą Zasypane Królestwa – dziedzina nieopisywalnych faerimmów. Ponieważ region ten leży pod ruinami starożytnego Netherilu i jego państw-dzieci, na jego obszarze pozostało wiele netherijskich ruin. Niemniej obecność faerimmów zniechęca większość poszukiwaczy od wypraw w ten obszar Podmroku. Bardzo mało wiadomo o tutejszych miejscach czy miastach.

Zasypane Królestwa jako całość są zamkniętą antyczną magiczną budowlą o nazwie Mur Sharnów. Tę gigantyczną barierę zbudowali tysiące lat temu tajemniczy sharnowie, aby uwięzić faerimmów w granicach Anauroch. Żadnemu innemu stworzeniu ściana w niczym nie przeszkadza, ale faerimmowie żadnym znanym sposobem nie mogą jej pokonać. Niestety, w zeszłym roku w co najmniej jednym miejscu (w pobliżu Evereski) Mur Sharnów został przerwany, wypuszczając faerimmów na zglęb szerokiego świata.

Powrót miasta Pomrok i późniejsze bitwy z faerimmami powstrzymały zagrożenie z ich strony, przynajmniej na jakiś czas. Jednakże Zasypane Królestwa pozostały miejscem, które wypada nie odwiedzać.

ciekawe miejsca

Na najbliższych stronach przedstawiono miasta, ruiny, podziemia i inne ciekawe miejsca, które poszukiwacze przygód chętnie odwiedzają w Podmroku. Opis każdego miejsca obejmuje jego historię, a w przypadku niektórych bardziej złożonych obszarów także prezentacje ważnych miejsc i BN-ów.

prezentacja opisów

W prezentacji każdego miejsca w nawiasie podano głębokość (Górmrok, Śródmrok lub Dolmrok) oraz domenie (albo region geograficzny, jeśli nie należy do głównej domeny).

W przeciwieństwie do miast powierzchni, te w Podmroku z reguły są jednolite kulturowo. W wielu miejscach wszyscy, którzy nie należą do dominującej rasy, to goście albo niewolnicy. Dlatego też każde miasto z większym odsetkiem niewolników ma w statystykach oddzielne informacje o ich populacji. Zaludnienie i informacje o rasach wolnych obywateli są na pierwszym miejscu, a o niewolnikach na drugim. Majątek społeczności oblicza się według całkowitej populacji, bowiem niewolnicy przyczyniają się do wytwarzania bogactw, nawet jeśli sami ich nie posiadają.

Ammarindar

(Górny Północny Mrok)

Poniżej doliny rzeki Delimbir, pomiędzy Wysokim Lasem a Szarymi Wierchami, leżą ruiny Ammarindaru, dawnego królestwa tarczowych krasnoludów. Niedgdy potężna kraina upadła w 882 RD, w tym samym czasie, gdy elfów z Eaelrann zmiołły czarty wylające masowo z miasta Ascalhorn. Tamto zdarzenie sprawiło, że krainę przeważano Twierdzą Piekelną Bramą.

Przez stulecia władcy demonów z Twierdzy Piekelną Bramą badali zagrzebaną krasnoludzką krainę leżącą pod ich fortecą. W przestronnych komnatach i wygasych kuźniach gromadziły armie orków i hodowali demonicznych wojowników, między innymi tanaruków. Samą Piekelną Bramę zniszczono dopiero trzy lata temu, ale złoto pleniące się w jej podziemiach nadal żyje. Póldemon Kaanyr Vhok (CZ mężczyzna człowiek półczart wojownik 7/lotrzyk 2/czarodziej 6), znany też pod przezwiskiem Berło, ma pod rozkazami tysiące tanaruków, orków i innej hołoty. Marzy o dniu, w którym jego Legion Czyścicieli wywalczy mu prawdziwe królestwo.

Araumycos

(Górny Północny Mrok)

Araumycos – grzybowy organizm wielkości królestwa – to pojedyncze żywe stworzenie niesamowitych rozmiarów. Zajmuje obszar pod Wysokim Lasem, zaczynając się na głębokości 1,5 kilometra pod powierzchnią, a kończąc ją 5 kilometrach. Araumycosa uważa się za najstarsze żywe stworzenie Torilu. Bogowie Faerunu o nim nie wspominają, a objawiona magia poznania w stosunku do niego zawsze zawodzi. Araumycos jest niepodatny na magię i ma wszystkie cechy stworzeń typu roślina, aczkolwiek jego świadomość bywa kwestionowana.

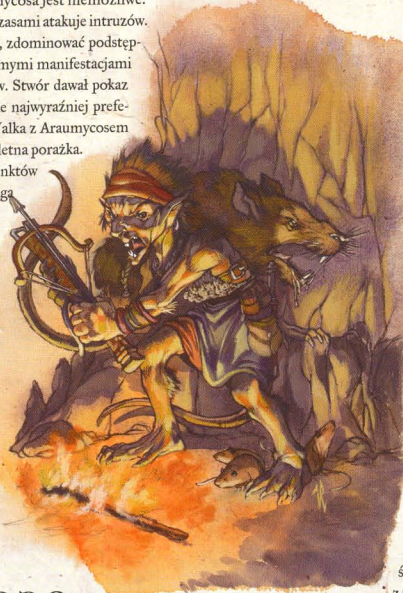
Wewnątrz Araumycosa żyją grzybowe stworzenia wszelkiej maści, również niebezpieczne. W jego cielsku mieszkają kolonie grzyboludów, agresywnie broniące swego terytorium. Ich wsie i osady rzadko posiadają cokolwiek cennego. Niemniej grzyboludy mają w zwyczaju gromadzić zwłoki różnych zjadanych stworzeń, na wypadek gdyby ich posiłek miał coś cennego przy sobie.

Podróżowanie przez Araumycosa jest trudne. Wiele korytarzy i jaskiń całkowicie blokuje pękate, szarobiałe masy przypominające wielkie skupiska purchawek (trwałość 3 i 180 punktów wytrzymałości na szcian o krawędzi 1,5 metra). Uszkodzone fragmenty grzyba odrastają w tempie 1 punkt wytrzymałości na rundę. Nieraz się zdarza, że gdy podróżnicy wycinają sobie drogę przez setki metrów w głąb Araumycosa, szara materia zarasta całkowicie drogę powrotną za nimi. Niektó-

re korytarze są tylko częściowo wypełnione i podróżni mogą brodzić wśród grzybów lub chodzić po nich (Zachowanie równowagi, ST 15). Bieganie i szarżowanie wewnątrz Araumycosa jest niemożliwe.

Araumycos na ogół jest cierpliwy, ale czasami atakuje intruzów. Potrafi zadusić śmiertelnymi truciznami, zdominować podstępami zarodnikami lub zaatakować ruchomymi manifestacjami podobnymi do różnych słuzów i szlamów. Stwór dawał pokaz wszystkich form ataków psionicznych, ale najwyraźniej preferuje *ugodzenie umysłu i pobudzenie myśli*. Walka z Araumycosem na drodze zmagani psionicznych to kompletna porażka. Potwór ma chyba nieograniczony zasób punktów mocy, a jego niepodatność na magię rozciąga się również na psionikę.

Rzadko się zdarza, że ogromne fragmenty Araumycosa obumierają, odkrywając pod sobą prastare cywilizacje czekające na złupienie. Wówczas każde miasto na Północy – nad ziemią i w Podmroku – wysła jedną lub kilka drużyn poszukiwawczych, aby przyniosły stamtąd wszystko co się da. Grupy Pomrocznych z Imperium Pomroku są szczególnie zainteresowane tym, co spoczywa pod Araumycosem. Od czasu powrotu wypalili oni już kwasami niejedną fragment grzyba. Niewątpliwie szukają czegoś konkretnego.



Szczurołak z Blingdenstone

blingdenstone

(Górny Północny Mrok)

Niegdyś było to miasto pracowitych svirfneblinów leżące pod Srebrnymi Marchiami. Dwa lata temu zniszczył je atak drowów. Większość mieszkańców wymordowały przyzwane bebilithy lub popędziły w niewolę zbrojne mroczne elfy. Jednak część svirfneblinów uciekła przez tunele i szyby kopalniane położone w różnych częściach miasta. Największa grupa (około 500 uchodźców) schroniła się na powierzchni w Wiskiera moon.

Blingdenstone nie stało długo puste. Krótko po jego upadku sprwadziły się w to miejsce trzy odrębne grupy i rozpoczęły wydobywanie lokalnych zasobów. Ponieważ każda interesuje co innego, na razie udaje im się współistnieć we względnej harmonii. W międzyczasie władcy Silvermoon zaczęli snuć mgliste plany odbicia miasta i uczynienia zeń pierwszej linii obronnej przeciw atakom z podziemi. Niektórzy przedsiębiorczy poszukiwacze przygód mogą nieźle zarobić, jeśli przed-

stawia atrakcyjną propozycję pójścia na zwady do miasta i w okolicę, badając zwłaszcza możliwości jego odzyskania.

szczurołaki

Labirynt u wejścia do Blingdenstone opanowała mała społeczność szczurołaków, które zamieszkały w pierwszych kilku komorach miasta. Jest między nimi garstka uchodźców, którzy uszli z Blingdenstone do Podmroku i trafili prosto na zgraje rzeźzonych likantropów czających się w nieczynnej kopalni. Uchodźcy svirfnebliny wytulił szczurołaki w zacieklej potyczce. Przywództwo nad zgrają objął podziemny gnom o imieniu Seldig (PZ mężczyzna szczurołak svirfneblin lotrzyk 6 /czarodziej 6). Zabrał kramatów z powrotem do miasta w nadziei na łupy.

Nie znalazłszy okupantów w mieście, szczurołaki zaczęły swobodne życie. Miały pod dostatkiem czystej wody do picia, a do jedzenia grzyby, które odrósł po ataku. Obecnie jest ich dwadzieścioro pięć. Agresywnie rzucają się z zasadką na wszystkie niezbyt liczne dru-

żyny poszukiwaczy skarbów (czasami są to drowy, czasami przybysze z powierzchni ziemi), jakie zapuszczają się

do Blingdenstone. Ponieważ svirfnebliny podczas obrony zatopiły i zaważyły niektóre wewnętrzne tunele miasta, szczurołakom nie udało się dostać daleko. Ale dobrze im się żyje w wejściowym labiryncie i dookoła.

zguba ogremocha

Zguba Ogremocha to chmura obdarzonego świadomością magicznego pyłu, która od lat dryfuje pośród szczątków Blingdenstone – niczym niemiły zapach, który nie chce się rozwiać. Istoty z Planu Żywioty Ziemi o innym charakterze niż dobry, które trafia w ów opar, muszą ugiąć się przed jego złą wolą. Chmura wzięła nazwę od Ogremocha, władcy złych stworzeń ziemi. Pierwotnie jej zadaniem było wpędzanie żywiołaków ziemi w niszczycielski szal, ale teraz, gdy w mieście nie ma już dobrych gnomów, chmura najwyraźniej zmieniła priorytety.

obrzecz głupoty

Obrzecz głupoty wygląda jak obręcz czy innego rodzaju opaska, a czary wykrywania ujawniają wyłącznie jej magiczną aurę. Po założeniu tego przedmiotu postać natychmiast podlega karze –10 do wartości Intelaktu i Roztropności (minimum 3). Zapomina wszystkie czary

i wiedzę magiczną przyporządkowane do wartości tychże atrybutów.

Obrzecz można zdjąć wyłącznie czarem *przełamanie klątwy*.

Silne przemiany; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, ciążość, natężenie klątwy; Cena 5500 sz.

Zguba Ogremocha zaczęła gromadzić w tylnych grotach oddział żywiołaków ziemi oraz przybyszów. W tej części miasta dziesiątki planarnych stworzeń ziemi stoi nieruchomo, a chmura wiruje wokół nich, szepcząc w ziemnym języku obietnice zwycięstw i chwały. Nieruchomo nicyzm posągi stoją żywiołaki ziemi, mefity, xorny, thoquy i jeszcze dziwniejsze istoty. Wiele z nich odciągnięto od obrony podziemnych gnomów podczas ataku drowów, ale niektórzy przyzwano lub uwieczniono później.

Drowi rabusie

Przed upadkiem miasta swirfnebliny zagrzebały w skale wokół Blingdenstone setki zaklętych klejnotów będących magiczną linią obronną przeciw atakom wykorzystującym zdolność rycia. Po upadku miasta kilkoro drowich czarodziejów pod rozkazami kapłanek z Menzoberranzan wykorzystuje zdominowane xorny do wykopywania klejnotów na sprzedaż. Najpospolitsze są kamienie zawierające *glif strażniczy*, *symboli zjawisko*. Zdarzają się też inne zagrzebane w skale i chroniące puste przestrzenie zaklęte klejnoty – niektóre unikalne dla gnomów z Blingdenstone.

Xorny przedostają się przez ziemię ku klejnotom i połykają je, nie aktywując zaklęć (przynajmniej w większości wypadków). Gdy ukończą wyznaczoną trasę, powracają i wypływają kamienie w pozawymiarowe przestrzenie przygotowane przez czarodziejów, co uniemożliwia aktywację zamkniętych w nich zaklęć dystansowych. Następnie drowy próbują identyfikować klejnoty ertiaryczne i sprzedają je w Mantol-Derith lub Menzoberranzan. Gdy Blingdenstone było zamieszkane, względnie tolerowano tu xorny umie-

jące powstrzymać się od pożerania wszystkich klejnotów dookoła, więc generalnie w ich charakterze i wyglądzie nie ma nic, co aktywowałoby zaklęte kamienie.

Mroczne elfy z menzoberranzańskiego rodu Duskrzyn utrzymują tu niewielki stały garnizon, bowiemród Baenre obdarzył Duskrzynów przywilejem na wydobycie linii obronnej Blingdenstone złożonej z zaklętych klejnotów. Drowy innych rodów mogą ignorować i faktycznie ignorują to nadanie, wykopując z ruin co tylko zechcą. Niemniej zbrojni Duskrzynów rozbili już niejedną drużynę intruzów. Potyczki jak dotąd miały miejsce tylko z drowami z rodów na tyle małych, że Duskrzynowie nie przejmują się wyrządzaną tym rodowi zniewagą. Dowódcą garnizonu Duskrzynów jest Zelzpassa Duskrzyn (NZ kobieta drow lotrzyk 3/kapłan Lolth 7).

Błogostawiona Przystań

(Dolne Głębokie Pustkowia)

Błogostawiona Przystań, enklawa kuo-toa w Dolmroku, to sioło liczące około 40 mieszkańców. Graniczy z odnogą Migoczącego Morza głęboko pod wybrzeżem Sembii.

Błogostawiona przystań (małe miasteczko): Potworna; Char NZ; Limit 40 sz; Zasoby 80 sz; Populacja 39; Odizolowana (kuo-toa 100%).

Przedstawiciele władzy: Plili Dziecię Morza (NZ kobieta kuo-toa kapłan 5/bicz Morskiej Matki 2 Blipdoolpoolp) to przywódczyni osa-



dy. Jej zastępcą jest Slumik Złotołuski (PZ mężczyzna kuo-toa mniach 6), szczególnie gorliwy i ambitny poganacz. Między kapłanką i poganaczem panuje napięta atmosfera – nie lubią się i każde czeka tylko na okazję, by pozbyć się drugiego.

Straż: Straż pełni tu szesnascioro dorosłych kuo-toa, w tym kilku z poziomami w klasie wojownika lub lotrzyka.

1. Świątynia morskiej matki

Świątynia to serce Błogosławionej Przystani.

pliił dziecię morza

Kiedy tylko Pliił Dziecię Morza zaczęła myśleć, wyznaczyła sobie ambitny cel. Najwcześniejsze wspomnienia, jakie posiada, wiąże się z atakiem swirfneblinów na jej dom. Miał on miejsce zanim jeszcze ona i jej współbracia zaczęli oddychać powietrzem. Zanurzona na skraju basenu legowego w ukryciu między skałami widziała, jak swirfnebliny wymordowały wiele młodych kuo-toa. Potem Pliił była świadkiem straszliwej furii, z jaką kapłani odpowiedzieli mordercom młodych i uznała, że sama chce być tak potężna, tak groźna jak ci władający czarami połbratymcy. Od tego czasu całą energię poświęciła doskonaleniu się w służbie wielkiej Morskiej Matce:

Pliił Dziecię Morza: kuo-toa kapłan 5/bicz Morskiej Matki 2 Blipdoolpool; SW 9; średni humanoid-potwór (wodny); KW 2k8+6 plus 1k8+1f, plus 2k6+6; pw 64; Ini +0; Szyb 4,5 m; KP 24 (doryk 10, nieprzygotowany 24); bazowy atk +7; zwa +9; atk +10 wręcz (1k10+5, szczypcowy drag* +2); całk atk +10/+5 wręcz (1k10+5, szczypcowy drag* +2); SA błyskawica, czary, szczypcowy drag, *ukaranie niewiernych*; SC bystre oczy, karcenie nieumarłych 3/dzień, lepkość, niepodatności, odporność na elektryczność 1f, oślizgłość, ślepotą w świetle, ziemnowodne; Char NZ; RO Wytr +11, Ref +2, Wola +10; S 1f, Zr 10, Bd 16, Int 10, Rzt 21, Cha 10.

Umiejętności i atry: Czarostwo +5, Koncentracja +8, Przeszukiwanie +6, Spozregawczość +11, Wiedza (religia) +10, Wyzwalanie się +8; Czarowanie w walce, Dodatkowe odpędzanie, Przypieszenie zdolności czaropodobnej (*ukaranie niewiernych*).

Błyskawica (zn): Pliił wspólnie z jednym lub kilkoma biczami kuo-toa może co 1k4 rundy powołać do istnienia błyskawicę. Wszyscy muszą połączyć dłonie, by wystrzelić błyskawicę, ale podczas jej generowania wystarczy, że Pliił będzie nie dalej niż 9 metrów od innego bicia z grupy. Błyskawica zadaje 1k6 obrażeń plus 1k6 za dodatkowego bicia, ale udany rzut obronny na Refleks (ST 16 + liczba biczów) zmniejsza liczbę ran o połowę.

Ukaranie niewiernych (zc): Pliił może rzucić kłętwe na wrógów. Każdy przeciwnik w promieniu 9 metrów, który ją widzi i słyszy, podlega zaklęciu *zagłada* (2. poziom czarującego; ST rzutu obronnego 16).

Lepkość (zw): Pliił może użyć substancji wytwarzanych przez swe ciało do przemienienia tarczy w coś na kształt lepu na muchy

1A. KOMNATA CEREMONIALNA

Wyznawcy Blipdoolpool odprawiają tutaj codzienne obrzędy. Wierzą, że niemal zawsze obecni na każdej ceremonii, ten bowiem, kto ją opuścił z innego powodu niż służba strażnicza, musi odbyć specjalne spotkanie z Slumikiem.

1B. ŚWIĘTY BASEN

W tym miejscu w największe święta kapłani topią ofiary ku czci Morskiej Matki. Kapłani kuo-toa, inkwizytorzy i inni, którzy wykazali się szczególną gorliwością czy wiarą, mają prawo wykorzystywać to miejsce jako specjalny basen legowy. W tym miejscu zawsze służbę pełni jeden z akolitów.

– będą się do niej przyklejać istoty lub przedmioty, które jej dotkną. Każda istota, która zaatakuje wręcz kuo-toa i której ów atak się nie powiedzie, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza, iż oręż przykleja się do tarczy i zostaje wyrwany z ręki walczącego. Stworzenia, które walczą bronią naturalną i które zostaną w ten sposób potraktowane, automatycznie trafiają w zwanie. Kiedy Pliił zechce pokonać tarczę taką lepką substancją, musi poświęcić na to godzinę pracy oraz użyć specjalnych materiałów kosztujących 20 sz. Substancja zachowuje swą właściwość przez trzy dni lub do momentu przylepiania się czegoś czy kogoś (w tym przypadku tarcza nie może już niczego uwięzić, jako że lep został wykorzystany). Oderwanie przylepionej broni czy kończyny od tarczy wymaga udanego rzutu Siły o ST 20.

Niepodatności (zw): Pliił jest niepodatna na trucizny i paraliz. Różne czary *uniemożliwienia* również na nią nie wpływają, a bystre oczy pozwalają jej natychmiast rozpoznać prawdziwą naturę uludy.

Oślizgłość (zw): Pliił pokrywa śliska substancja, wytwarzana przez jej organizm. Jest na tyle śliska, że bardzo trudno ją pochwycić w zwanie i złapać w sidła. Nie działają na nią sieci, magiczne i zwyczajne. Jest w stanie bez problemu wyszłizgnąć się z więzów wszelkiej postaci.

Ślepotą w świetle (zw): Nagłe wystawienie się na działanie jaskrawego światła (promienie słońca lub czar *światła dnia*) oślepia Pliił na 1 rundę. Ponadto przez kolejne rundy istota jest oślniona, dopóki przebywa w jasnym świetle.

Przygotowane czary (6/7/5/4): 0 – *enota, leczenie drobnych ran, przewodnictwo, stworzenie wody* (2), *wykrzycie magii*; 1 – *błogosławieństwo, boska łaska, obawa, ochrona przed chaosem, rozkaz, tarcza wiary, zadawanie lekkich ran*; 2 – *cisza, przyzwanie potwora II, siła byka, wytrzymać niedźwiedzia, znanie wyznika*; 3 – *kontrolowanie wody*; *leczenie poważnych ran, ochrona przed energią, pękające światło, wyczyszczenie niewidzialności*; 4 – *nadanie zdolności czarowania, odesłanie, ściana rozproszenia magii, wzburzenie wody* 1.

1 Czar domowy. *Domeny:* wodna śmierć (ugodzenie nie-wodnego stworzenia 1/dzień), zło (rzuca czary złą na poziomie czarującego o +1 wyższym), zniszczenie (ugodzenie 1/dzień).

2 Nowy czar opisany w niniejszej książce.

Dobytek: szczypcowy drag + 2, zbroja płytowa czuciowa + 2, eliksir *leczenia średnich ran*, eliksir *latania*.

* Nowy ekwipunek opisany w rozdziale 5.

1C. SYPIALNIE AKOLITÓW

Aktualnie w świątyni służy tylko trzech akolitów (kapłani 1. poziomu). Korzystają z największego dormitorium, w którym jest miejsce na czternastu kapłanów kuo-toa.

W każdym z mniejszych pokoi znajdują się dwa piętrowe łóżka i cztery skrzynie. Większy pokój ma trzy piętrowe łóżka i sześć skrzyń.

1D. POKÓJ POGANIACZA

Ten pokój jest zarezerwowany dla poganiacza, Slumika Złotołuskiego, ale ów spędza tutaj niewiele czasu. W pokoju znajdują się tylko biurko, stół i łóżko. Obustronne ukryte drzwi pozwalają Slumikowi wchodzić i wychodzić bez konieczności wędrowania przez główną świątynię. Podczas dnia zwykle obserwuje publiczny basen łęgowy z wysokości półki skalnej. Wieczorami często przebywa w strażnicy.

1E. WYCHODEK

Mają wychodek wspólny dla poganiacza i akolitów.

1F. BIURO I URZĄD KOŚCIELNY

Tutaj przechowywane są wszystkie zapiski na temat społeczności – księgi urodzin, zgonów, wykroczeń i wymierzonych kar, danin, listy płac oraz składane ofiary.

1G. MAGAZYN

W magazynach są szaty, kadzielnice i ogólne zaopatrzenie.

1H. WYCHODEK

Tego wychodka używa arcykapłanka i pracownicy biura.

1I. BIBLIOTEKA

Większość tutejszych zwjów i książek dotyczy Blipdoolpool i jej kultu. Większość miejsca zajmują historie różnych kościołów oraz biografie niezłomnych biczów i poganiaczy. Mądry dział genealogiczny śledzi pochodzenie kilku łotrzyków kuo-toa, których wyniesiono do statusu lewiantów.

1J. POKÓJ ARCYKAPŁANKI

Komnatę obficie wyposażono w wygodne drapery na ścianach, drewniane meble i grube dywany, a wszystkie przedstawiają Morską Matkę lub jej wynawców. Pilił Dziecię Morza trzyma tutaj niewiele rzeczy. Jednokierunkowe ukryte drzwi pozwalają arcykapłance wychodzić z budynku bez przeszkód.

2. BASEN ŁĘGOWY

W ostoiemym basenie niemal zawsze przebywa ktoś z mieszkańców miasta, kto chce się moczyć lub rozmnażać. Strażnik siedzący na wysokim klifie pilnie obserwuje basen.

3. STRAŻNICA I KOSZARY

Ten obszar to jedyne wejście do siola, zawsze dobrze strzeżone. Dowódca, Bibble Błogosławiona, to poganiacza kuo-toa (mnich 3. poziomu). Placówkę nadzoruje albo ona, albo jej porucznik (Jopaarg, łotrzyk 5. poziomu). Służbę pełni tu na zmianę sześcioro strażników (kuo-toa wojowników 4. poziomu) – zawsze dwoje wartuje, dwoje odpoczywa w koszarach, a dwoje ma wolne.

Brikklext

(Górne Głębokie Pustkowie)

Po Górmroku jest rozproszone około setki gobińskich siedzib, ale ta jedna wyróżnia się spośród innych, bowiem posiada dziwne pozory cywilizacji. Żyjącym tu plemieniem rządzi mieszana rada niebieskich (psioniczne gobiłny – patrz *Podręcznik rozszerzonej psioniki*) i niedźwiedźników, tworząca idealne połączenie rozumu i siły, zdolne ująć gobiłny żelazną ręką i wymusić pewne konkretne zachowania społeczne.

Brikklext (wieś): Magiczna; Char NZ; Limit 100 sz; Zasoby 1050 sz; Populacja 242; Odizolowana (gobiłny 80%, niedźwiedźkowice 11%, niebiescy 5%, worgi 4%).

Przedstawiciele władzy: Ponadcień Wronsa (NZ mężczyzna niedźwiedź wojownik 6/łotrzyk 3), wódz Brikklext.

Ważne postacie: Gryxt (PZ kobieta niebieski psion 6), najpotężniejszą psion plemienia; Drikret (CZ mężczyzna niebieski psion 5), arcysejcieg Ponadcieńa i psion, który przez większość czasu pociąga za sznurki Ponadcieńa; Pruet (CZ kobieta niedźwiedźkowice kapłan 6 Hrugga), partnerka Ponadcieńa i główny religijny przywódca plemienia.

Zbrojni: Zbrojni Brikklextu to około 50 gobiłnów, 12 niedźwiedźników i 5 niebieskich.

Handlarze/Woda: Około 30 gobiłnów z plemienia należy do Handlarzy Woda – gangu okrutnych łotrzyków, którzy dręczą i zastraszają słabsze plemiona w promieniu kilku kilometrów.

Płytko położona gobińska siedziba leży tuż pod południowym podnóżem Gór Ziemnej Ostrogi, a z Podmrokiem ma bardzo kiepskie połączenia. Większość Brikklextu jest położona na głębokości powyżej 450 metrów pod ziemią. Niemniej gęsto usiany pułapkami tunel w tylnej części wioski wiedzie w dół do sekcji Podmroku poniżej Ziemnej Ostrogi. Ponadcień Wronsa włada gobińskim szczeniem w sposób typowy dla niedźwiedźników, czyli siłą pięści. Pruet, jego kochanka, w podobnym stylu zawiaduje życiem religijnym. Różnice między Brikklext a innymi gobińskimi gniazdami stanowi obecność i wpływ niebieskich psioników.

Drikret rozgłasza słowa Ponadcieńa i potajemnie wymusza posłuszeństwo, a Gryxt wspiera Pruet w praktycznym zarządzaniu i obowiązków religijnych. Sojusz niebieskich i niedźwiedźników jest stabilny. Pierwsi wiedza, że bez opieki drugich zginą, a drudzy, że to dzięki umiejętnościom i inteligencji pierwszych Brikklext to coś więcej niż zwykłe gniazdo pełne niewartych uwagi gobiłnów. Mimo radykalnie odmiennej natury, niebieskich i niedźwiedźników łączy ambicja.

Podstawowy majątek Brikklextu to podziemny zbiornik wodny. Pod rozmakami niebieskich, gobiłny przemieszczyły źródło, które wcześniej zaopatrywało w wodę społeczności na powierzchni. Dzięki pracom ziemnym, skierowały wody źródła i zalały kilka podziemnych grót na południowym krańcu siedziby, tworząc ogromny zbiornik czystej wody pitnej.

Gdy źródło tajemniczo wyschło, mieszkańcy powierzchni musieli albo zdobywać wodę gdzie indziej, albo kupować ją od gobiłnów. „Na szczęście” te ostatnie zaczęły pojawiać się codziennie z wozami pełnymi beczek z wodą na sprzedaż. Były oczywiście narzekania na tę sytuację, ale jak dotąd wszystkie społeczności i pojedyncze potwory w okolicy niechętnie przystały na taki układ. Kilka szczeniów hobgobiłnów zawarło nawet z Wronszą kontrakt na regularne dostawy wody. Kto ośmieli

się zaatakować wóz z wodą, ten musi się liczyć z wizytą niedźwiedzia i niebieskiego w celu wyjaśnienia „nieporozumienia”.

Zyski ze sprzedaży wody przeznaczone na ufortyfikowanie siedziby i na poprawę warunków bytowych. „Obywatele” Brikklextu powoli się cywilizują. Trudno im pojąć idee prywatnej własności, kodyfikacji praw i systemu handlowego, ale kilka rozumniejszych goblinów zaczyna dostrzegać realne korzyści. Jednym z następstw wszystkich tych zmian jest eksplozja demograficzna. W miarę rozrostu Brikklextu, niedźwiedźkowie i niebiescy uznają za lepszą ekspansję w dół niż na boki. W głębi ziemi nie tylko jest więcej miejsca – niebiescy sądzą, że nieroztropnie byłoby prowokować okoliczne ludzkie miasteczka zbyt szybkim rozwojem.

Wiekowy goblinów wciąż śpi w jednej wielkiej komorze, a tunele siedziby mają najwyżej 1,2 metra średnicy. Przet zmusiła gobliny do czczenia Hruggęka zamiast Maglubiyet, ale jak dotąd zmiana wyznania nie stwarza problemów.

Każdy dorosły goblin należy do pospolitego ruszenia – jednostki dobrze uzbrojonej w naostrzone długie włócznie i lśniące morgenszterny. Gobliny z Brikklextu rozwinęły nawet coś na kształt skutecznej taktyki walki w grupie. Wielu nosi koszulki kolcze, a każdy poręcznik dzierży broń mistrzowskiej jakości i nosi zbroję półpłytową, z wyglądu wykonaną przez niziołki.

Brikklext nie ma imponującego rodowodu. Społeczność jest lepiej znana dopiero od ośmiu lat, a gdy siedem lat temu przybyli Gryxt i Drikret, była to pospolita, nędzna goblińska wioska. Wszystko zmieniło się jednak kiedy niebiescy nadeszli i zyskali sobie akceptację oraz wpływy dzięki częstemu używaniu *zawrozczenia osoby*. Z czasem Wronsa i Pruet zaczęli doceniać mądrą pomoc tej pary, a później nawet polubili słabe, niebieskoskóre gobliny. Dzisiaj niebiescy nie potrzebują już psoników, by załatwić cokolwiek u wodzów Brikklextu.

W Brikklext jest tylko jeden obszar godny uznania za miejsce ważne – zbiornik wody. Kilka tam utrzymuje w czterech dużych grotach tysiące litrów czystej, słodkiej wody. Jakis rok temu Gryxt próbowała zarybić zbiornik pstrągami, aby zapewnić wiosce stały dopływ żywności. Niestety, obecnosc ryb przyciągnęła merrowa, który zaczął pożerać je, a od czasu do czasu też gobliny. Nikomu dotąd nie udało się schwytać ani zabić wodnego ogra. Okazał się irytująco odporny na psoniki niebieskich.

cairnheim, dziedzina nodkonga

(Górne Mroczone Ziemie)

W tej wiosce kamiennych gigantów cuchnie wonią nieumarłych. Osadą władają kamienny gigant liczą zwany Nodkongiem. W „królestwie” mieszka niewiele osób, ale nawet garstka kamiennych gigantów jest w stanie zrównać z ziemią miasteczko albo rozpedzić kompanię ludzkich żołnierzy. Nodkong nie widzi potrzeby podboju nowych terytoriów, skoro jego władza poprzez strach rozciąga się praktycznie daleko poza kompleks wysokich grot zamieszkałych przez kamienne giganty. Mieszkańcy Cairnheim niemal dniami wykopują klejnoty i rzeźbią skały w toporne dzieła sztuki.

Cairnheim (osada): Konwencjonalne (Potworne); Char NZ; Limit 200 sz; Zasoby 5460 sz; Populacja 546; Odizolowana (kamienne giganty 96%, nieumarłe kamienne giganty 4%).

Przedstawiciele władzy: Dodkong (mężczyzna liczą kamienny gigant zaklinacz 10), pan Cairnheim.

Ważne postaci: Ruvok Aerthmett (kobieta kamienny gigant fachowiec 6), królewski rzemieślnik; Koenig Serpentspina Węzokrąg (mężczyzna nieumarły kamienny gigant tropiciel 9), wódz Dodforersów.

Zbrojni: Każdy dorosły kamienny gigant jest sprawnym wojownikiem, a wielu mieszkańców Cairnheim awansowało także na pozycje w klasie barbarzyńcy, wojownika lub zbrojnego. Mieszka tu około 260 dorosłych kamiennych gigantów oraz 20 dodforersów (lub „panów śmierci”) – specjalnego gatunku nieumarłych kamiennych gigantów.

Cairnheim zaczyna się tuż pod powierzchnią Gór Potoku Giganta i sięga do głębokości niespełna kilometra. Osada składa się z krętego systemu lawowych tuneli i jaskiń, które niespodziewanie wymagały bardzo nieznacznych przeróbek, aby były wygodne dla kamiennych gigantów.

Kompleks grot stanowi granicę Cairnheim, niemniej Dodkong przypisuje sobie władzę nad większym regionem. Uważa za swą krainę cały obszar, na którym się go boją. Nie ogłasza panowania otwarcie, wywieszając flagi czy gromko obwołując swe królewskie zwierzchnictwo. Po prostu żąda posłuszeństwa na dużo większym obszarze niż bezpośrednio kontroluje. Oprócz kamiennych gigantów, Dodkong rządzi także nieznaną liczbą gigantów wzgórzowych w regionie, a składają mu również hołd okoliczne osiedla ludzkie.

Dodkong istnieje od co najmniej 1500 lat. Jest konserwatywny, ale przebiegły, a jako głównego narzędzia używa podstęp. Zamiast stosować brutalną siłę, woli nastawiać wrogów przeciw sobie wzajem, w ten sposób osłabiając dwóch przeciwników naraz.

Gdy w Cairnheim umiera jeden z wodzów klanowych, Dodkong ożywia go jako dodforersa, używając starożytnych gigantów rytuałów oraz mocy *korony Obadaia*, artefaktu kamiennych gigantów dającego Dodkongowi władzę nad nieumarłymi. Dodforersi są starzy i mądrzy, ale i tak młodszy od swego pana.

Wtrągnięcie do Cairnheim ludu innego miejsca znajdującego się we władzy Dodkonga jest karane śmiercią. Niemniej liczą respektuje starożytny, mało znany obyczaj gigantów, nakazujący udzielać przez trzy dni pomocy każdemu, kto o nią poprosi. Nie nagłaśnia swego szacunku dla obyczaju, bowiem nie pragnie udzielać gościnności, ale postać może przypomnieć sobie tę informację po udaniu teściu wiedzy bardów o ST 20 lub Wiedzy (historii) o ST 25. Kto powoła się na prawdziwy zwyczaj, ten zamiast szybkiej śmierci otrzyma za darmo nocleg, żywność, wodę, wino i drobne leczenie. Gdy minie trzeci dzień, rozumni goście powinni już być poza granicami krainy Dodkonga.

Czasami Dodkong prosi o przysługę w zamian za gościnę, jakiej udzielił przybyłemu do Cairnheim. Nie jest to element starożytnego zwyczaju, więc przedstawia całą sprawę jako obowiązek wdzięcznego gościa. Kto odmówi jego życzeniu, drugi raz nie powinien spodziewać się miłego przyjęcia, nawet jeśli o nie poprosi. Poza tym „przypadek” może dojść do pomyłki w obliczaniu upływu trzech dni w pozbanionym światła Podmroku.

krótka historia

Dawno temu Góry Potoku Giganta należały do krainy gigantów zwanej Nedeheim. Tamtejsi rzemieślnicy i inżynierowie wykuli wielkie drogi oraz schody pośród szczytów i ogromne sale pod wzgórzami. Nedeheim w –5350 RD zniszczyły armie Shanatar na Wysokości i kraina gigantów, zmniejszyła się do garstki rozrzuconych siedzib klanowych, które wkrótce w izolacji popadły w zacołanie.

W –160 RD z ciemności podziemi wyłonił się Dodkong. Nigdy nie wspominał swego pochodzenia ani szczegółów wejścia w posiadanie *korony Obadaia*. Zgromadził klany kamiennych gigantów z Nedeheim, które uciekły do Podmroku 5000 lat wcześniej, i dzięki nim utworzył swe królestwo.

Od tego czasu Cairnheim powoli się rozrasta. Obecnie osadę Cairnheim, położoną w wysokiej górskiej grocie w sercu Potoku Giganta, zamieszkuje ponad 500 kamiennych gigantów. Dodkonga za swego pana uznaje ponad dziesięć pomniejszych klanów gigantów kamiennych i wzgórzowych żyjących na obszarze tego łańcucha górskiego. Kilka dużych plemion orków i hobgoblinów także stanęłyby pod jego sztandarami, gdyby nieumarły gigant zaprzagnął wziąć na służbę humanoidów.

chaulssin, miasto zmijnych cieni

(Środkowy Północny Mrok)

Pod północnym Krańcem Gór Rauvin leży Chaulssin, opuszczone ruiny wiążące nad olbrzymią otchłania, w której nieustannie wieje zimny wiatr. Miasto wznosi się na wielkim kamiennym nawisie wysuniętym w pustkę. Jego wały i galerie otwierają widok na przerażającą próżnię.

Chaulssin było niegdyś miastem drowów, ale jakieś 1500 lat temu klan cienistych smoków zdobył je i wziął miesz-



Ilithilicz niszczy intruzów

kańców w niewolę. Cienistożmijne smoki władają miastem przez stulecia. W końcu rządów stwory pozbawiło ich własne półdrowie/półsmoczce potomstwo, władające potężną magią planarną. Dziś żyje niewielu potomków Chaulssinu, ale tajemny ród drowich skrytojódców (Ja'ezred Chaulssin) wykorzystuje to miejsce jako ukrytą stację.

Chaulssin istnieje częściowo na Planie Cieni, więc po zrujnowanym mieście nieustannie wiją się macki materii cienia. Ulice nawiedzają śmiertelnie groźne istoty z owego wymiaru, a od czasu do czasu całe dzielnice miasta znikają w półmroku, by pojawiać się dopiero po latach.

ch'chitl, królestwo pod spodem

(Dolny Północny Mrok)

Ponad 25 kilometrów pod południowym podłożem Gór Miecza, praktycznie pod samym Waterdeep, leży Ch'Chitl – najważniejsza twierdza łupieżców umysłów na Północy. Położenie w dobrze znanym punkcie wymusza na władcach ostrożne traktowanie osób żyjących powyżej, ale zamiary tutejszych łupieżców umysłów nie są wcale mniej złe niż u pobratymców.

Ch'Chitl było niegdyś kwitnącą illithidzką metropolią Północy, teraz jednak stanowi ledwie cień siebie samego sprzed lat. Pomimo znacznej degradacji, pozostaje aktywną placówką łupieżców umysłów w bardzo dogodnym punkcie i zamierza odzyskać utraconą chwałę.

Ch'Chitl (małe miasteczko): Konwencjonalna (potworna); Char PZ; Limit 800 sz; Zasoby 104 320 sz; Populacja 314 wolnych; Odizolowana (łupieżcy umysłów 98%, illithiliczowie 2%); 990 niewolników (quaggothy 95%, drowy 1%, duergarowie 1%, ludzie 1%, krasnoludy tarczowe 1%, syrfinebliny 1%).

Przedstawiciele władzy: Tsurłanej (PZ illithilicz zaklinacz 16), pierwszy starszy Zwierzchnictwa; Ornolyg (PZ illithilicz czarodziej 19); Fruyshuk (PZ illithilicz kapłan 18 Ilseinsine); Luors'Nallig (PZ illithilicz zaklinacz 14/mnich 3); Grishnurok (PZ illithilicz czarodziej 11/psion 6); Worwinul (CZ illithilicz zaklinacz 17); Ellistiv (NZ illithilicz psion 12); Aulagol (CZ illithilicz czarodziej 15). Tych osiem stworzeń tworzy Zwierzchnictwo Starszych.

illithilicz

Illithilicz, jak sama nazwa wskazuje, to łupieżca umysłów, który odprawiał rytuały przetrzasywania licza. Jego relikwiarz to zwykłe małutka skrzyneczka w kształcie czaszki, noszona na czole lub zwisająca z macki. Dalej opisano przykładowego illithilicza.

Tsurłanej: Illithilicz zaklinacz 16; SW 26; średni nieumarły; KW 8k12 plus 16k12; pw 96; Ini +6; Szyb 9 m; KP 22, dotyk 17, nieprzygotowany 20; bazowy atk +14; zwa +15; atk +18 wręcz (1k+1, macka) lub +17 dotykowy wręcz (1k8+5, dotyk) lub +18 dystansowo; całkow. atk +18 wręcz (1k+1, 4 macki) lub +17/+12 dotykowy wręcz (1k8+5, dotyk) lub +18/+13 dystansowo (czar); SA aura strachu, doskonalsze łapanie, paraliżujący dotyk, psionika, *ugodzenie umysłu*, wyrwanie mózgu; SC niepodatności, OC 25, odporność na odpędzanie ++, telepatia; Char PZ; RO Wytr +9, Ref +11, Wola +20; S12, Zr 14, Bd —, Int 21, Rzt 19, Cha 29.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +24, Ciche poruszanie się +25, Czarostwo +24, Koncentracja +22, Nasłuchiwanie +25, Przeszukiwanie +20, Rzemiosło (alchemia) +24, Spozregawczość +25, Ukrywanie się +25, Wiedza (historia) +29, Wiedza (tajemna) +29, Wyczucie pobudek +20, Zastraszanie +26; Czujność, Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce, Doskonalisa inicjatywa, Finezja w broni (macka), Przenikanie czarem, Unieruchomienie czaru, Uniki, Wyciszenie czaru, Wykucie piersienia, Zwiększona wytrzymałość.

Aura strachu (zn): Każde stworzenie o mniej niż 5 KW w promieniu 18 metrów patrzące na Tsurłaneja musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 31 – nieudany oznacza, iż pada ofiarą zaklęcia *strach* (24. poziom czarującego). Udany rzut obronny zapewnia stworzeniu niepodatność na aurę Tsurłaneja na okres 24 godzin.

Doskonalsze łapanie (zw): Tsurłanej, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie rozmiaru małego, średniego lub dużego. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w akcji darmowej, nie prowokując okazynego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wcepi mackę w głowę przeciwnika. Tsurłanej może też złapać stworzenie rozmiaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko da radę dosięgnąć jego głowy. Kiedy zaś rozpoczyna swą turę mając wcepioną choć jedną mackę, może spróbować wcepić wszystkie pozostałe w jednym teście zwarcia. Przeciwnik ma prawo uciec wykonując jeden udany test zwarcia lub Wyzwalania się. Niemniej Tsurłanej zyskuje premię z okoliczności +2 za każdą mackę wcepioną na początku tury przeciwnika.

Paraliżujący dotyk (zn): Żywe stworzenie dotknięte przez Tsurłaneja musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość o ST 31 – nieudany oznacza permanentny paraliż. Ofiarę można uwolnić rzucając

Ważne postacie: Ilserv (NZ łupieżca umysłów), ekspert od świata na powierzchni; Shaun Taunador (NZ łupieżca umysłów), kupiec handlujący truciznami w Skullport.

Łupieżczy umysł: Ponad 300. Wielu posiada poziomy w klasie psionia, psychowojownika lub zaklinacza.

Quaggothi: Około 600 dorosłych; jakieś 50% służy jako straż, autobus i zwiadowcy łupieżców umysłów. Wielu przywódców to barbarzyńcy lub zbrojini.

przelamanie paraliżu lub dowolne zaklęcie zdejmujące kłutwę (patrz opis czaru *nałożenie kłutwy* w *Podręczniku Gracza*). Tego efektu nie można rozproszyć. Sparaliżowana przez Tsurłaneja istota wygląda na martwą, choć udany test Leczenia (ST 15) lub Spozregawczości (ST 20) ujawnia, że ofiara wciąż żyje.

Psionika (zc): 3/dzień – *lewitacja*, *sugestia*, *wykrycie myśli*, *zawrocenie potwora*. Poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Tsurłanej może używać tej mocy raz dziennie. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy Tsurłanej na początku swej tury ma wszystkie cztery macki wcepiione w przeciwnika, to po udanym teście zwarcia automatycznie wyrwa jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiolom, słom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak etny czy hydro.

Niepodatności (zn): Tsurłanej jest niepodatny na zimno, elektryczność, polimorfie (ale sam na sobie może jej użyć) i ataki wpływające na umysł.

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby prób odpędzania, karcenia, rozkazywania i krzepienia Tsurłaneja traktuje się jak nieumarłego o 28 KW.

Telepatia (zn): Tsurłanej może porozumiewać się telepatycznie z każdym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów.

Znane czary: (6/9/8/8/8/7/6/4; ST rzutu obronnego 19 + poziom czaru): 0 – *dłoń maga*, *kinglarstwo*, *odczytanie magii*, *otumanienie*, *otwarcie/zamknięcie światła*, *wykrycie magii*, *wykrycie trucizny*, *zwarzenie nieumarłego*; 1 – *magiczny pocisk*, *promień osłabienia*, *spadające piórko*, *tarzała*, *zbroja maga*; 2 – *ciemność*, *pajęczyna*, *rozmycie*, *upiorna dłoń*, *zobaczenie niewidzialnego*; 3 – *dotyk wampira*, *latanie*, *przyspieszenie*, *rozproszenie magii*; 4 – *drzwi poprzez wymiary*, *potężniejsza niewidzialność*, *pozbawienie sił*, *zakażenie*; 5 – *ożywienie umarłego*, *przejęcie w ścianie*, *przesłanie wielki*, *stożek zimna*; 6 – *dezintegracja*, *krąg śmierci*, *zbiornik przyspieszenia*; 7 – *bezdolna teleportacja*, *pałeczka śmierci*; 8 – *polimorfowanie dowolnego obiektu*.

Dobytek: *piersię ochronny* +5, *piersię ubylania*, *plaszcz charyzmy* +6, *planarian kajdany*, *berło webniania*.

W odróżnieniu od tradycyjnych społeczności łupieżców umysłów, którymi władają pojedyncze wiekowe mózgi, Ch'Chitl zarządza zgromadzenie starszych złożone z ośmiu nieumarłych illithiliczków. Gdy przed prawie stu laty umarli wiekowy mózg miasta, członkowie rady stali się liczącymi, aby zwiększyć swe moce do stopnia pozwalającego podzielić jego wiedzę pomiędzy siebie. Jednak cała ósemka tylko z najwyższym trudem kontroluje moc oraz wiedzę wiekowego mózgu i zmarłych wcześniej illithidów.

W normalnym osiedlu łupieżców umysłów martwie illithidy składają mózgi w słonym zbiorniku zawierającym wiekowy mózg, dając mu wchłoniąć osobowości i wspomnienia. W Ch'Chitl mózgi martwych pożera ośmiu illithiliczków – i, uogólniając, układ ten społeczność uznaje za mniej satysfakcjonujący. Ośmiu członków Zwierzchnictwa Starszych łącznie przechowuje wspomnienia dziesiątek tysięcy illithidów, ale każdy stwór strzeże zazdrośnie osobiste posiadanych sekretów, co znacznie utrudnia wspólne rządzenie.

Ekonomia Ch'Chitl opiera się na najazdach, nie na handlu. Położenie miasta daje łatwy dostęp do wszystkich karawan Podmroku, jakie podróżują do i ze Skullport. Dodatkowo tylko niewielka odległość dzieli Ch'Chitl od podmrocznych szlaków handlowych w innych rejonach Północy. Nie chcąc odstraszyć użytkowników od dochodowych szlaków handlowych, illithidzi uważnie wybierają, które karawany płać drować i jak często. Najchętniej nadzorują napady z ukrycia, złecając całą robotę quaggothom, a ujawniają się wyłącznie wtedy, gdy bitwa

przybiera niepożądany obrót. Im rzadziej łupieżcy umysłów się pokazują, tym mniej handlarzy będzie się ich lękać. Illithiliczowie boją się z kolei władców Waterdeep i odkładają plany zniszczenia tego miasta na bliżej nieokreśloną przyszłość.

W Ch'Chitl nie przyjmuje się gości. Nie ma tu sklepów dla przyjezdnych ani żadnych gospod. Nie illithidzi to niewolnicy, a łupieżcy umysłów z innych społeczności powinni załatwiać swoje sprawy jak najszybciej i wracać skąd przyszli. Jeśli illithidzi chcą z kimś porozmawiać, w tym celu zawsze wychodzą poza miasto. Przeważnie swe interesy załatwiają w Skullport.

Okoliczne tunele w promieniu 1,5 kilometra patrolują grupy illithidzkiej czeladzi liczące od dziesięciu do dwudziestu quaggothów. Wyprawa na dalszą odległość z taką liczbą niewolników grozi konfliktami, na które łupieżcy umysłów nie są przygotowani. Na obszarze samego miasteczka drużyna illithidów regularnie zagląda na Plany Etery i Astralny, wypatrując oznak międzyplanarnej agresji. Cokolwiek zwróci ich uwagę, podlega dokładnej inspekcji. To zaś, co budzi podejrzenia, jest niszczone.

Krótką historia

Ch'Chitl w 1154 RD założył kult illithidów, którego zamierzeniem było stworzenie osady-przybudówki Skullport. Placówka szybko roz-

Nurr'korzhag

Illithidowi o imieniu Nurr'Korzhag brakuje trzech maciek amputowanych po tym, jak gnulna choroba zagraziła ogarnięciem całej głowy. Muśnięcie śmierci przemieniło go wewnętrznie i wypłynęło także na zmianę diety. Nurr'Korzhag nadal mieszka w Ch'Chitl, ale czuje się coraz bardziej obcy wśród swoich. Zastanawia się od czasu do czasu, czy życie pozbawione dominowania słabszych ras i pożerania ich mózgów także może być satysfakcjonujące. To cudaczny koncept, być może, ale takie myśli nasuwają się Nurr'Korzhagowi coraz częściej. Gdyby miał okazję, mógłby nawet udzielić pomocy nie-illithidom, aby zobaczyć, co zrobia w obliczu tak dziwacznej rzeczy jak żywciliwość czy akceptacja.

Nurr'Korzhag: łupieżca umysłów czarodziej 7; SW 15; średnie wynaturzenie; KW 8k8 plus 7k4 p 55; Ini +6; Szyb 9 m; KP 19, dotyk 16, nieprzygotowany 17; bazyowy atk +9; zwa +10; atk +11 wręcz (1k4+1, macka) lub +11 dystansowo; całk atk +11 wręcz (1k4+1, macka) lub +11 dystansowo; SA doskonałe łapanie, psionika, *ugodzenie umysłu*; SC telepatia, OC 25; Char PN; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +14; S 12, Zr 14, Bd 10, Int 24, Rzt 17, Cha 16.

Umiejętności i atry: Rzemiosło (alchemia) +17, Błefowanie +13, Koncentracja +21, Ukrywanie się +13, Zastraszanie +10, Wiedza (tajemna) +17, Wiedza (historia) +17, Wiedza (miejscowa – Podmrok) +17, Nasłuchiwanie +13, Ciche poruszanie się +12, Czarostwo +17, Sposrządzawczość +12; Czarowanie w walce, Czujność, Doskonała inicjatywa, Finezja w broni, Przenikanie czaarem, Stworzenie różdżki, Uniki, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Zwiększona wytrzymałość.

Doskonałe łapanie (zw): Nurr'Korzhag, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie rozmiaru małego, średniego

lub dużego. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w akcji darmowej, nie prowokując okazyjnego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wciągnie mackę w głowę przeciwnika. Nurr'Korzhag może też złapać stworzenie rozmiaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko da radę osiągnąć jego głowy. Przeciwnik ma prawo uciec, wykonując jeden udany test zwarcia lub Wyzwalania się. Niemniej Nurr'Korzhag zyskuje premię z okoliczności +2 za wciągnięciem na początku tury przeciwnika mackę.

Psionika (zc): 3 (dzień – *lewitacja*, *sugestia*, *wykrycie myśli*, *zauroczenie potwora*). Poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego aktu to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Nurr'Korzhag może używać tej mocy raz dziennie. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Telepatia (zn): Nurr'Korzhag może porozumiewać się telepatycznie z każdym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów.

Przygotowane czary (4/6/5/4/2; ST rzutu obronnego 17 + poziom czaru): 0 – *otumanienie*, *światło*, *wykrycie magii* (2); 1 – *identyfikacja* (2), *porażający uścisk*, *przebranie*, *spadające piórko*, *zbroja magi*; 2 – *gracja kota*, *pajęczyna*, *światło dnia*, *wykrycie myśli*, *zobaczenie niewidzialnego*; 3 – *błyskawica*, *latanie*, *nieużyty kryształ*, *rozpróśnienie magii*; 4 – *drzwi poprzez wymiary*, *nienuaruszalna sfera Orluka*.

Dobrytek pierścieni obrony + 4, różdżka błyskawicy (8. poziom czarującego), **obrzec intelektu + 4.**

rosła się do rozmiarów małego miasta, a tamtejszy wiekowy mózg począł knuć plany zniewolenia pobliskiego Waterdeep, bastionu cywilizacji z powierzchni. Plan leżał w gruzach ponad sto lat temu, gdy niespodziewany atak gitjanki (potajemnie sterowany przez illithidzica Aulagola) doprowadził do śmiertelnego zranienia wiekowego mózgu. Wprawdzie wiekowy mózg nie umarł natychmiast, ale jego kres był przesądzony. Co z kolei pociągnęłoby za sobą zgubę samego Ch'Chitl, gdyby nie znalazł się sposób ocalenia jego wiedzy.

Wielce zrozpaczony ulitharid Thalysnar opracował plan zachowania mocy i wspomnień wiekowego mózgu w stanie nieśmiertelności. Przemienił siebie i kilku innych łupieżców umysłów w illithidziców. Nowa starszyzna wspólnie pożarła wiekowy mózg. Jako najpotężniejszy członek Zwierzchnictwa Starszych, Thalysnar zdołał wchłonąć większość wiedzy wiekowego mózgu, ale nadmiar wiedzy doprowadził go do obłądka. Dwa lata temu reszta starszyzny musiała go zniszczyć.

Podział wiedzy wiekowego mózgu oraz władzy po nim okazał się niemal tak samo katastrofalny dla społeczności jak strata owego rządcy. Zwierzchnictwo jest podzielone, a miasto ponosi regularne, ciężkie straty w wyniku napaadów poszukiwaczy przygód i gitjanki. W ciągu stulecia od śmierci wiekowego mózgu niemal 2/3 illithidzkiej populacji wyginęła lub przeniosła się w bardziej sprzyjające okolice.

Zwierzchnictwo Starszych, dzięki połączeniu sił przeciw Thalysnarowi, zaczęło dostrzegać konieczność współpracy. Dla dobra społeczności członkowie zgromadzenia odłożyli na bok spory i układy, zabrawszy się za bardziej aktywne zarządzanie sprawami miasta. Ruchliwość ośrodka władzy może kiedyś okazać się zaletą, bowiem illithidzicy mogą decentralizować dowodzenie i łączyć je ponownie zależnie od potrzeb.

ważne miejsca

Górna warstwa Ch'Chitl wygląda jak nadzwyczaj wielka kolonia quaggothów – i tym właśnie jest w istocie. Zwierzchnictwo Starszych jako niewolników preferuje właśnie rzeczne istoty, są bowiem dzielnymi wojownikami, łatwo nad nimi dominować, a poza tym wyglądają „naturalnie” w środowisku, w którym przeprowadzają napady. Łupieżcy umysłów mają także niewolników z innych ras – ci służą jako szpiechy albo, jeśli plan tego wymaga, przynęta.

Z osiedla quaggothów wiodą spiralne klatki schodowe jakieś 90 metrów w dół, do głównego pierścienia jaskiń, w których znajdują umysłów mieszkają, jedzą i knują. Kolejne 150 metrów niżej znajdują się komnaty Zwierzchnictwa Starszych – niegdyśjszy zbiornik wiekowego mózgu. Kiedyś można się było tu dostać tylko teleportacją, ale później, na wypadek ataku gitjanki, wykonano „ewakuacyjne” schody prowadzące w górę do kręgu jaskiń.

Tylko w nadzwyczaj skrajnych okolicznościach nie-illithidzi weszli by do Ch'Chitl. Uwagę takich gości zwróciłyby następujące miejsca.

OSIEDLE QUAGGOTHÓW

Jaskinie są gęsto zapchane mieszkaniami quaggothów i równie zatłoczone tymi istotami. A te, zbytnio zagęszczone, są brutalne i niepokojne, atakują każdego nadchodzącego nie-illithida. Pośrodku zatłoczonego obszaru znajduje się ukryta jaskinia mieszcząca około dziesięcioro niewolników innych niż quaggothy. Ci nieszczęśliwi przez większość czasu siedzą w milczeniu, z kompletnie pustymi umysłami. Jedzą, piją i ćwiczą tylko co drugi dzień, gdy łupieżcy umysłów przychodzą zając się nimi.

KOMNATY ZWIERZCHNICTWA STARSZYCH

Członkowie Zwierzchnictwa Starszych mieszkają pod miastem, w rozległych legowiskach strzeżonych całą dostępną im Sztuką. Illithidzowie mają królewskie rezydencje, a każdemu ciagle towarzyszy świta ulubionych niewolników i przybocznych. W centralnym punkcie tego poziomu jaskiń mieści się solankowy zbiornik martwego wiekowego mózgu, przez dziesięcioleciaami starannie zakonserwowany dzięki sztuce Thalysnara i jego stronników.

ched nasad, miasto błyszczących sieci

(Środkowy Północny Mrok)

Niegdyś kosmopolityczne miasto drowów zawieszona na ponad stu warstwach zwapienych pajęczyn to obecnie dymiąca ruina spoczywająca na dnie wielkiej przepaści. Podczas ogólnego zamętu wywołanego zamknięciem Lolth ród Zauvirr – bogaty acz nisko postawiony klan drowów – przemycił do Ched Nasad setki duergarskich najemników. Przypuścili oni nagłe natarcie na rody Nasadra i Melarn, próbując przejąć miasto. Duergarowie, aby zniszczyć twierdzę wielkich rodów miasta, obficie używali alchemicznego środka zapalającego zwanego kamiennym ogniem. Niestety, bomby te zapaliły zwapienie pajęczyny, na których wspierała się cała konstrukcja. Jeden po drugim ogromne zamki i aleje Ched Nasad płonąc runęły na dno przepaści. Nie wiadomo, czy takie dzieło zniszczenia było zamierzone przez duergarów, czy też wynikało z przypadku.

Mimo niemal doszczętnego zniszczenia miasta, część chednasadczyków przeżyła. Garstka pomniejszych rodów mieszkających na ścianach przepaści i w bocznych jaskiniach uniknęła zniszczenia pod gruzami. Niedobitków z początku było ponad sześć tysięcy, ale w ciągu miesiąca od katastrofy niemal połowa umarła z głodu, padła ofiarą podmrocznych potworów i band łowców niewolników albo po prostu odeszła. Nieco ponad dziesięć drowich rodów w sile od kilkunastu do setki osób wciąż trzyma się w okolicy, podobnie jak wiele luznych band złożonych z byłych niewolników i przedstawicieli słabszych ras.

Wykute w ścianach groty mieszkania niedobitków dawno zostały zdupione albo zniszczone, skoro nie stało już armii rodowych do obrony. Pozostali ocalali żyją w małych obozowiskach na skraju przepaści. Ciagle przekopują ruiny w poszukiwaniu zagrzebanych skarbów i wyczynają walkę z każdym, kto przybywa w tym samym celu.

RÓD TEH'KINRELLZ

Jeden z pomniejszych rodów Ched Nasad przetrwał niemal nienaruszony, bowiem większość szlachty w chwili katastrofy była poza miastem, polując na chityniaków. Łowy okazały się nadzwyczaj nieudane, bowiem stowrów z Yathchol akurat nie było tam, gdzie szukała ich szlachta rodu Teh'Kinrellz. Co wyszło drowom na dobre, bowiem najlepší łowcy Teh'Kinrellz nie ponieśli strat i wciąż mogą polować.

Dysponując po prostu przewagą liczebną nad wszystkimi rodami drowów w okolicy, Teh'Kinrellzowie wybili się na szczyt w ciągu kilku miesięcy od klęski. Dzięki wielu gotowym do walki szlachcicom,

jak Prellyn Teh'Kinrellz (CZ kobieta drow tropiciel 8), ród zdołał zająć najlepsze miejsce na skraju przepaści i zamierza odzyskać miasto. Jego członkowie zbudowali tymczasowe domostwa oraz kołowrót nad przepaścią, służący do opuszczania poszukiwaczy i wyciągania zdobyczy. Regularnie chwytają w niewolę kogo się tylko da i grożą zmuszając do przepokopywania ruin.

Proces wydobywania przebiega tak szybko, że drowi zarodzenie nie dają rady identyfikować wszystkiego, co znalezione. Najciekawsze lupy trzymają w wydrążonej dziurze w ścianie pobliskiego tunelu, strzeżonej przez czujnych wojowników.

Ród Teh'Kinrellz planuje odbudowę Ched Nasad, a jego członkowie w nowym układzie sił widzą dla siebie role głównych graczy.

Krashos morueme

W chwili katastrofy Krashos (PZ samiec dojrzały błękitny smok zaklinacz 12) żył pośród mrocznych elfów w Ched Nasad pod przebraniem drowiego czarodzieja o nazwisku Quevven Justtiirn. Trafiał on do miasta przed ponad pięćdziesięcioma laty w poszukiwaniu wiedzy po Netherczykach, ale spodobało mu się to miejsce i postanowił zostać dłużej, jako agent smoczego klanu z gór Nether.

Gdy miasto runęło, Krashos przebywał w jego dolnej warstwie. Nie mając na podorędziu zaklęć przydatnych do wygrzebania się z gruzów, musiał przyjąć prawdziwą postać i wyrzucić sobie drogę na wolność. Zabił większość niewolników, którzy uciekli stworzonemu przez niego tunelem, ale zostawił przy życiu jednego – ogniowego genasi, którego uczynił swym wysłannikiem.

Hurnoj Rikreks (NZ mężczyzna ognioży genasi lotrzyk 2) zachowuje się jak inny robotnicy kopający w gruzowisku, służy jednak Krashosowi. Smok nie był na tyle głupi, by umieścić główny skarbiec w Ched Nasad, niemniej miał w mieście kilka rzeczy, które chce odzyskać. Oczywiście z przyjemnością zabierze także skarby innych.

Oprócz konkretnej listy swoich przedmiotów, Krashos prowadził listę cudzej własności, którą pragnął osiągnąć, gdyby była po temu okazja. Hurnoj ma nakazane użyć wszelkich dostępnych środków, by zdobyć wskazane przez pana przedmioty. Jeśli napotka jakieś większe kłopoty, ma po dalsze instrukcje zwrócić się do Krashosa (siedzącego w tymczasowej kryjówce pod miastem).

córki cienistego splotu

Zesstra Aleanrahel (CZ kobieta drow kapłan 7 Shar) potajemnie czyta Mroczną Boginię odkąd znalazła *pas gorothir* – czarny skórzany gorset z wypisanym świętym tekstem Shar. Przed upadkiem miasta potajemnie zgromadziła grupkę wyznawców, pośród których wielu było czaro-

dziejami pragnącymi poznać tajniki Cienistego Splotu. Członkowie rodu Zesstry wiedzieli o jej herezji, ale wyczekiwali na dobrą okazję, by wykorzystać tajemnicę przeciwko niej.

Teraz nie ma już kto wykorzystywać wspomnianego sekretu. Zesstra prowadzi zgromadzeniu ponad siedemdziesięciorga wyznawców Shar. Jest to najbardziej spójna i najpotężniejsza sekta spośród pozostałych w mieście. Nie realizuje jednak żadnego wielkiego planu. Zesstra wykorzystuje po prostu chaos operacji wydobywczej do mszczenia się na pozostałych przy życiu wrogach. Nie może już ich zrujnować – zrobił to upadek miasta – więc za jedyną godną zemstę uznaje śmierć rywali. Realizuje ów cel krok po kroku, skrycie wysyłając na dawnych wrogów swych adeptów cienia i przyzwane stwory cienia.

Mordercze plany Zesstry kosztowały już życie około jednej czwartej jej wyznawców, a pozostali szarczyści są coraz mniej chętni do współpracy. Rosnąca ich liczba zgłasza się do misji polegających na zabójstwie bardzo odległego celu, a gdy oddalają się poza zasięg przywódczyni, zajmują się własnymi sekretami.

cmentarzysko

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Ogromna nekropolia rozciąga się w zachodniej części Korzenia Ziemi, głęboko pod ziemiami Thesk. Miasto liczy sobie ponad 5000 mieszkańców, a włada nim wampir Hamezaar. Tylko pięcioro mieszkańców jest żywych – troje z nich to nekromanci, a dwoje zamierza stać się licznymi. Znaczną część populacji składa się z bezmyślnych nieumarłych, przeważnie zombich i szkieletów przeróżnych rozmiarów oraz kształtów. Sporo jest także ghoulów, ghaśtów, cieni i widm.

Cmentarzysko częściej bywa określane nazwą Folzubbalt, Miasta-Mauzoleum. Tajemna kabała mulhorandzkich nekromantów założyła te osadę, która ponad tysiąc lat temu stanowiła ich kryjówkę, w czasach zanim Thay zbuntowało się przeciw władzy faraona. Przez stulecia potęga kabaly rosła i malała, zależnie od gorliwości, z jaką rządzący królowie-bogowie starali się ją stłamsić. Ale około 1000 RD Folzubbalt opustoszało i zostało zapomniane, a nekromanci przeszli do historii. W roku 1238 RD liczył Ulfarz, badając ukryte tajemnice starożytnej kabaly, na nowo odkrył Folzubbalt. Z radością powitał odnalezienie cłego miasta mauzoleum oraz komnat poświęconych nekromantycznym rytuałom i zabrał się za ożywianie dla siebie stowornej armii służących i wyznawców.

Poszukiwacze przygód badający tę część Korzenia Ziemi natknęli się na Folzubbalt kilka lat temu i pospiesznie się wycofali. Nie znając historii ani znaczenia miasta, nazwali je po prostu Cmentarzyskiem i oznaczyli jako miejsce, którego należy unikać.

pas gorothir

Wnętrze czarnego, skózanego gorsetu zawiera świętą opowieść o tym, jak mityczna wyznawczyni Shar o imieniu Gorothir obaliła imperium wyłącznie za pomocą kłamstwa i sekretu. Tekst zawiera także fragment księgi czarów z zaklęciem *przesłanie fałszywej wieści*.

Gorset zapewnia noszącemu premię z odbicia +5 oraz zdolności czaropodobne: 1/dzień – *czarcie zmysły*, *powolne wyniszczenie*,

przeklęta ciemność, *wynaturzenie* (patrz *Księga Plugawego Mroku*). Stworzenie o dobrym charakterze dotykając gorsetu otrzymuje 3k6 obrażeń w każdej rundzie.

Umiarkowane przemiany: PC 14; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zbroja mroku*; Cena 120 500 sz; Ciężar 1,5 kg.

mieszkańcy cmentarzyska

W ciągu wieków w kryptach i salach Folzubbaltu zgromadziły się dostojnie tysiące szkieletów i zombi, czekających na kolejnego nekromantę, któremu mogłyby służyć. Są niebezpieczne dla niedoświadczonych poszukiwaczy przygód, ale dla wytrawnych badaczy Podmroku nie stanowią większego zagrożenia. Jednakże nieumarli władcy miasta są śmiertelnie niebezpieczni.

Hamezaar (NZ mężczyzna złoty krasnolud wampir wojownik 7/ tropiciel 3/rycerz ciemności 9) gromadzi pod swym sztandarem potężnych nieumarłych w imię wspaniałej wizji podboju Korzenia Ziemi. Hamezaar ponad sto lat temu obalił potęgę licza Ulfarza i ogłosił się panem Folzubbaltu. Władza dzięki silnej osobowości oraz bystremu zmysłowi politycznemu, nastawiając swych przybochnych jednego przeciwko drugiemu.

Espera (CZ kobieta ziemny genasi nekromanta 17) gardzi żywymi i miłuje umarłych. Nienawidzi kaprysu losu, który uczynił z niej rodowitego przybysza, bowiem najbardziej pragnęłaby zostać wampirem.

Świt Ciemnego Stońca (NZ kobieta człowiek kapłan 17 Velsharoon) większość życia spędziła w Przesmyku Czardziejów. Kilka lat temu miała wizję ziemi targanej skurczami i wydylającej nieumarłych wszelkiej maści. We śnie dumnie przedstawiała ich awatarowi Velsharoon. Gdy się zbudziła, szczególnie utkwilo jej w pamięci imię Hamezaar. Wówczas wyruszyła na spotkanie swego przeznaczenia. Służy Hamezaarowi, bowiem oboje mają zbliżone cele – a przynajmniej tak się wydaje. Jednocześnie zastanawia się ona, jak będzie najlepiej go zabić, żeby przejąć władzę nad Cmentarzyskiem.

Gohzet (PZ mężczyzna mumia totrzyk 5/skrytobójca 6) to najsilniejsze narzędzie Hamezaara. Poprzysiągł on wierność wampirowi i służy mu bez wahania. Czasami Hamezaara wysłał Gohzeta na Mroczne Ziemie lub do Wielkiego Bhaeryndenu z misjami skrytobójczymi.

Ss'lesh (PZ kobieta meduza wampir) to pomiot spłodzony bezpośrednio przez Hamezaara, który wiernie mu służy. Połączenie zdolności wampira i meduzy czyni z niej szczególnie groźnego przeciwnika. Nigdy nie oddala się od boku swego wampirzego ojca.

Vr'tark (PZ samiec drobny błękitny drakolicz) miał pecha za życia paść ofiarą kultu, który chciał przemienić go w drakolica. Najpierw ofiarowali mu przekłętą przedmiot, *obrzec głupoty* (patrz pobliska ramka) wyglądającą niczym *obrzec intelektu*. Następnie dokonali dzieła, przemieniając go w drakolica. Vr'tark uciekł w końcu opracowem i skrył się w Podmroku, kończąc podróż na Cmentarzysku.

Zdezorientowany Vr'tark, nie będąc całkiem przy zdrowych zmysłach, uważa Hamezaara za *swój*go porucznika i wyobraża sobie, że poprzez wampira sprawuje rządy. Drakolicz przez większość czasu bawi się zawartością swego skarbca i mamrocze sam do siebie o przygodach, jakich doświadczył za życia. Jak dotąd, między drakoliczem i wampirem nie doszło do konfliktu, ale napięcie rośnie. Vr'tark staje się coraz bardziej wymagający, a Hamezaar traci cierpliwość do potężnego, ale głupiego drakolicza.

Cleotraw (NZ kobieta drow zaklinacz 4/kapłan 11 Lolth) przybyła na Cmentarzysko, aby ukończyć swój relikwiarz, co stanowi ostatni krok na drodze do liczostwa. Jako członkini potężnego drowiego rodu w mieście Undrek'Thoz, za ostateczny cel stawia sobie poprowadzenie sił Cmentarzyska na niedysięjsze miasto ojczyste. Wie jednak, że przygotowania wymagają czasu, bowiem liczba nieumarłych musi wzrosnąć, a ona sama dopełnić transformacji.

dolblunde

(Górny Północny Mrok)

Dolblunde było niegdyś kwitnącym miastem skalnych gnomów, położonym pod wzgórzami na północny-wschód od Waterdeep. Opuszczono je ponad sześćset lat temu po upadku Falormu, Królestwa Trzech Koron. Gnomi walczyli dzielnie w sojuszu z innymi wolnymi ludami Północnego Wybrzeża Mieczy, ale ich miasto w końcu zdobyła i zżuliła horda orków oraz trolli, a niedobitki odeszły z Północy szukając bezpieczniejszych okolic.

Puste komnaty Dolblunde zajął Daurogoth Półzająca Zagłada (NZ samiec wielki jaszczur czarny drakolich). Legowiska strzegą zabójcze magiczne pułapki oraz pomniejsi nieumarli.

dopapn, wody głębokiego głodu

(Dolne Mroczne Ziemie)

Miasta abolethów istnieją tylko w Dolmroku. Niemniej tam, gdzie istoty te mieszkają, tam rozciąga się też ich władza. A rządy abolethów w Dopapn są absolutne. Jednak goście trafiający tu przypadkiem mogą w ogóle nie spostrzec obecności rzeczonych stworzeń.

Dopapn (osada): Niestandardowa (potworna); Char NZ; Limit 200 sz; Zasoby 12 400 sz; Odizolowana (skumy 98%, abolethy 2%).



Przedstawiciele władzy: Urdol (NZ aboleth psion 10), mentalny przewodnik zgrai abolethów.

Ważne postacie: Urdol-obna (PZ mężczyzna skum totrzyk 8/wojownik 2), prawa ręka Urdola; Purulk (N kobieta skum fachowiec 4), główny probierca pobliskich kopalń; Sochsna (CZ aboleth zaklinacz 8), drugi w hierarchii w zgrai abolethów.

Abolethy: czarodziej 9, psion 6, zaklinacz 5, abolethy (8).

Straże: zbrojny 4, zbrojny 3 (4), zbrojny 2 (5), zbrojny 1 (20), skumy (68).

W ukrytych wodach Dopapn, 22 kilometry pod południowym krańcem Wody Nag, duża zgria abolethów śni o innoplanarnych cudach. Towarzyszy im cała osada skumów, z których obecności ledwo zdają sobie sprawę. Skumy są niewolnikami abolethów, ale panowie rzadko wydają rozkazy czy kierują ich poczynaniami. Niemal cały czas pozostają w stanie letargu, zatopieni w odurzających wspomnieniach pozyskanych przed laty od pewnych podróżników astralnych. W międzyczasie skumy prowadzą dochodowe interesy górnicze i handlowe.

Dopapn leży na dnie małego, głębokiego jeziora o długości około 90 metrów, szerokiego na 30 metrów, a głębokiego na 150 metrów. Plaska, kamienista plaża styka się z wodą na zachodnim skraju jeziora, zaś z pozostałych stron jezioro otaczają skały. Mieszkania skumów to niemal surowe jaskinie w mętnych głębinach. Abolethy z kolei gnieźdzą się tuż pod powierzchnią na płytych półkach skalnych. W pobliskich grotach skumy trzymają sprzęt górniczy.

Abolethy większość czasu kontemplują Plan Astralny, znajdując się w mętnym, półświatowym letargu. Przywołują zgrai jest wiekowy psion imieniem Urdol. A jego samowzanie medium to Skum imieniem Urdol-obna. Jest on rzecznikiem woli Urdola, którą rozgłasza reszcie wioski. Aboleth chętniej kontaktuje się z rzecznym skumem niż z innymi i czasami, w chwilach większej przytomności wyzywa go do siebie. Ten przypadek daje pozór uprawnomożenia uprzywilejowanej pozycji Urdol-obny. Przychylność aboletha, jakkolwiek mglista, daje skumowi ogromne wpływy pośród współbraci, bowiem ostentacyjnie przedstawia się jako głos i uszy Urdola.

Kilka razy dziennie Urdol-obna oddaje się cichej rozmowie z władcą. Później skum ukazuje się wszem i wobec, ogłaszając oświadczenie polecenia Urdola. Bez użycia magii czytającej umysł nie da się stwierdzić, które polecenia faktycznie pochodzą od aboletha, a które są nadużyciem stanowiska przez wodza skumów. Ale ponieważ Urdol-obna jest łaskawszym nadzorcą niż abolethy, jego pobratymców na ogół zadawają słowa, które wypowie. Większość nie zna innego życia niż w niewoli – pozabawieni kogoś kierującego ich krokami byłiby praktycznie bezradni.

Dopapn posiada dwa razy więcej bogactw niż normalne osady tego rozmiaru, a to dzięki pobliskim kopalniom i potwornej populacji. Skumy znalazły kilka żył rzadkich rud metali blisko jeziora, między innymi mithrilu. Wydobytą urubek przechowują w jeziorze i sprzedają po dobrej cenie wędrownym kupcom, a to dzięki swej miejscowej probierczyń imieniem Purulk. Skumy nie mają możliwości oczyszczania rudy, ale nawet surowy mithril uzyskuje dobrą cenę na wolnym rynku.

Obronność osady opiera się głównie na reputacji abolethów. Skumy wystawiły niedoświadczoną milicję do obrony górników poza osadą i pełnienia straży nad wejściami do groty. Ale zamiast polegać na sile, rozpowszechniają wieści o dwunastu abolethach czających się w wodach Dopapn. Wiedza ta utrzymuje z dala większość drapieżców Śródmroku

i Dolmroku. Nawet illithidy z Oryndoll omijają osadę szerokim łukiem, bojąc się konsekwencji pożarcia któregoś z nich przez aboletha.

W międzyczasie Urdol-obna wykorzystuje nowo odkryte bogactwo osady do kupowania magicznych przedmiotów. Planuje rozciągnięcie swego wpływu na inne kolonie skumów. Wie, że puste groźby nie wystarczą na długo w ofensywie, za to kilka różdżek i magicznych pierścieni bardzo by się przydało dla realizacji jego planów.

O czym skumy nie wiedzą, aboleth Sochsna powoli zaczyna otrząsać się z letargu i zyskiwać świadomość otoczenia. W ciągu kilku miesięcy mógłby odzyskać zmysły na tyle, by z powrotem ująć stery władzy. Sochsna umie docenić dobre przekręty, więc być może przez pewien czas będą go bawić osiągnięcia skumów. Niemniej ta rozrywka nie ocali Urdol-obny i pozostałych wodzów skumów przed bardzo okrutnym losem.

krótka historia

Dopapn to bardzo młode osiedle, które powstało jakby z niczego na przestrzeni minionych dwudziestu lat. W 1355 RD dwóch abolethów, Urdol i Sochsna, pożarło paru gitjanki, którzy zatrzymali się nad jeziorem, by nabrać wody. Potwory zdobyły od astralnych podróżników bogactwo wiedzy, między innymi plany gitjanki dotyczące najazdu na illithidzkie miasto Oryndoll. Zamierzenia były dość interesujące, ale wiedza o Planie Astralnym okazała się nieziemsko słodka.

W miarę upływu czasu abolethy coraz częściej zatapiały się w idealnych wspomnieniach astralnych przeżyć gitjanki, prawie zapomniawszy o egzystencji na Planie Materialnym. Rozmnożyły się, aby miał kto pilnować niewolnych skumów. Skoro jednak wszystkie abolethy przejmują wspomnienia rodziców, potomkowie także zaczęli zatracać się w astralnych snach. Kilka kolejnych niemrawych prób splodzenia następców tylko nasiliło problem. Dzisiaj skumy rządzą się same, chociaż wobec innych stworzeń zachowują pozory pozostawiania pod władzą abolethów.

ważne miejsca

Dopapn to nieskomplikowane miejsce. Stosunkowo bezpiecznie jest odwieść, bowiem skumy zawsze szukają kupców na mithril i klejnoty. Nie są jednak ciekawymi towarzyszem, więc mało który wędrowiec chce zatrzymywać się na dłużej na skalistych brzegach Dopapn. Dalej opisano dwa szczególnie ciekawe miejsca.

JAMY Z MITHRILEM

Skumy przechowują cenną rudę w głębokich, skalnych wodach jamach, jakich pełno w podłożu groty wokół jeziora. Kawalki złota i inne cenne rudy leżą na dnie każdej studni, ale prawdziwym skarbem jest ruda mithrilu. Skumy nie podejmują żadnych środków ostrożności w związku z pilnowaniem skarbu, jedynie wystawiają strażę przy trzech wejściach do groty. Kto będzie dysponował możliwościami wydobyć dobrą ze studni i zaryzykuje walkę z osadą pełną skumów chronionych przez nieznaną liczbę abolethów, ten znajdzie w sumie $1k4 \times 7000$ sz w rudzie złota, rudzie mithrilu i rudzie platyny. Minerale są jednak ciężkie, wagą około 0,5 kilograma na sz (złoto), 0,5 kilograma na 10 sz (platyna) lub 0,5 kg na 50 sz (mithril).

JASKINIA URDOL-OBNY

Naczelną skum mieszkają w największej jaskini na dnie jeziora. Pieczara w zasadzie nie różni się od innych, a jej ściany są z nieobrobionego ka-

mienia. Znajdują się w niej też półki skalne używane jako stoły i półki. Niemniej w jaskini Urdol-obny znajduje się całkiem spory zbiór przedmiotów magicznych, między innymi *pięście trzech życzeń* z jednym pozostałym życzeniem. Skum od tygodni, jakie upłynęły od zdobycia przedmiotu, zastanawia się nad idealnym życzeniem, ale nie zdecydował się na najlepszą formułę, mogącą dać mu najwyższą władzę w Dommroku. Nie zawaha się użyć pierścienia do ucieczki, jeśli jego pozycja w Dopapn nagle zostanie zachwiana.

Drik Hargunen, Runiczne komnaty

(Górne Mroczne Ziemie)

Większość miasteczek duergarów wypełnia hałas warsztatów i huk kuźni – tylko Drik Hargunen to miejsce ponure oraz ciche. Nie ma tu prawa wstępu nikt, kto nie umie czytać w podwspólnym i krasnoludzkim, bowiem każdy wolny kawałek ściany w całym kompleksie wykutych komnat pokrywają litery. Większość pisma jest niemagiczna, ale spore fragmenty zapisano magią runiczną. Kto nie umie tego rozróżnić, ten stwarza zagrożenie dla siebie i dla postronnych.

Drik Hargunen (duże miasto): Magiczna; Char PZ; Limit 40 000 sz; Zabytki 48 694 000 sz; Populacja 16 555 wolnych; Odizolowana (duergarowie 90%, derro 6%, ludzie 2%, gnomi skalne 1%, svirfebliny 1%); 7792 niewolników (gobliny 59%, orkowie 23%, grimlokowie 15%, ogry 3%).

Przedstawiciele władzy: podziemny kopista Garn Mlotobij (PZ) mężczyzna duergar kapłan 14 Laduguera), przełożony Runicznej Komnaty Rytwon Laduguera.

Ważne postacie: Berna Węglarz (PN kobieta duergar kapłan 12 Laduguera), główny bibliotekarz; Ulfang Miecznik (NZ mężczyzna duergar wojownik 6/czarodziej 9), wódz klanu Thaghulmár, największego i najsilniejszego w mieście; Werrik Kościorek (CZ mężczyzna grimlok wojownik 10), gladiator niewolnik, który planuje wzniesić powstanie przeciw duergarom.

Skrzybowie run: Około 200 duergarów to skrybowie run – kapłani Laduguera 3. lub wyższego poziomu. Członkowie tych władz świątynnych pełnią też rolę urzędników zarządzających sprawami miasta, a w czasach wojennych potrafią zapewnić potrzebny zasób magicznej mocy.

Bitni Studzy: Podziemny kopista ma pod rozkazami elitarny zakon duergarskich mnichów o nazwie Bitni Studzy Laduguera. Specjalna gwardia liczy 44 szarych krasnoludów mnichów minimum na 4. poziomach.

Kamienna Gwardia: Armia Drik Hargunen liczy około 300 duergarów i 1100 niewolnych żołnierzy, ale mobilizacja wśród miejskich klanów w razie potrzeby zwiększy się siły o ponad 2000 wyszkolonych duergarskich wojowników.

Drik Hargunen, leżące pod górami Orsraun, w pobliżu Turmish, na głębokości około 3 kilometrów. Jest to niedostępne świątynne miasto poświęcone kultowi Laduguera, patrona szarych krasnoludów. Nie wszyscy mieszkańcy czczą wspomnianego boga, ale większość przynajmniej oddaje Szaremu Obróńcy hołdy. Przywódca świątyni, a zarazem całego miasta, nosi tytuł podziemnego kopisty, a faktyczną władzę sprawuje za pośrednictwem kasty religijnej wspaniałych skrybami run. Świątyn-

ne miasto jest ważnym punktem handlowym dla okolicznych ludów wszelkich ras, bowiem blisko niego przebiega kilka ważnych szlaków kupieckich. Dunspeirrin leży o wiele niżej i jest trudniej dostępne, więc kupcy Podmroku wola, gdy to możliwe, prowadzić interesy w Drik Hargunen niż zapuszczać się w głąbiny Dunspeirrinu.

W Drik Hargunen jest niewiele istot poza duergarami, żyją jednak niezaczepiani, jeśli dopasowują się do reguł. Skrybowie run nie każą wszystkim wielbić Laduguera na pokaz, bez zrozumienia prawdy wiary. W Drik Hargunen fałszywa pobożność nie jest mile widziana. Lepiej już traktuje się wyznawców Moradina niż osoby fałszywie czczące Laduguera – chociaż oddający cześć temu pierwszemu nie są tu zbyt mile widziani.

Skrzybowie run wykuvają runy na każdej możliwej powierzchni, pracując nieustannie nad utrwaleniem tysięcy świętych pism i przekazów na ścianach miasta. Pismo często ozdabiają skomplikowanymi rysunkami. Sufit nie przekracza wysokości 4,5 metra, a miejscami zniża się do 1,5 metra, aby skrybowie mieli dostęp do odpowiednich run. Niebezpiecznym znakiem zwykle towarzyszą ostrzeżenia przed wejściem na dany obszar lub wskazówki co do tego, kiedy i jak dotknąć symbolu w razie zagrożenia.

Około połowy magicznych run w mieście ogarnia swym działaniem bliski obszar. Reszta uruchamia efekty zaklęć na odległość (wiele z nich blisko bram miejskich). Niewielki odsetek, zlokalizowany blisko głównej biblioteki, uruchamia czary i efekty w strategicznych punktach nawet poza miastem. Tylko skrybowie run znają pełną złożoność i rozmieszczenie wszystkich inskrypcji, niemniej mieszkańcy umieją czytać i aktywować podstawowe znaki w obronie miasta.

Ze względu na ogromne koszty, jakie duergarowie ponieśli na ochronę magiczną, utrzymują niezbyt liczną stałą armię. Większość żołnierzy to niewolnicy wyposażeni w tandetną broń i wysłani podczas wojny do blokowania dróg ataku. W pewnej odległości otaczają miasto także konwencjonalne, niemagiczne pułapki gazowe skuteczne przeciw wrogom odpornym na magię.

Niewolnictwo w Drik Hargunen jest legalne, ale większości niewolników nie wpuszcza się do miasta z racji problemów z piśmiennością. Ulubionymi niewolnikami są grimlokowie, ci bowiem nigdy przypadkowo nie aktywują run w zrokiem, a co najwyżej dotykem. Niewolników i ogromne robactwo (zwłaszcza pajaki wierzchowe) trzyma się w zagrodach w grotach na zewnątrz bram miasta.

Kucharze i browarnicy Drik Hargunen powszechnie stosują trucizny jako przyprawy czy dodatki smakowe. Miasto słynie wśród duergarów całego Podmroku z delikatności i smaku potraw oraz trunków. Sami duergarowie są niezarwali na substancje zawarte w żywności, a mieszkańcy miasta z wielką radością częstują swymi specjami nie-duergarów i patrzą, jak tamci ulegają działaniu toksyn. Dyplomatycznie rzecz ujmując, dla skrybów run kuchnia Drik Hargunen jest użytecznym narzędziem, bowiem gdy uznają za stosowne, mogą się w razie odmowy przyjęcia poczęstunku strasznie rozniewać.

krótka historia

W 434 RD Hargun Łamacz Kowadeł, wysoko postawiony kapłan Laduguera, wyprowadził dużą grupę wiernych z wielkiego Dunspeirrinu w celu założenia miasta świątynnego – miejsca, w którym kult Laduguera (a nie Duerry z Podziemi) byłby w sercach szarych krasnoludów zawsze na pierwszym miejscu. Świątynia i klasztor nowego miasta, poświęcone

pisemnemu utrwalaniu historii duergarów i uwielbienia dla ich bóstw opiekuńczych, wkrótce przyciągnęli osadników i tak powstała pączkująca społeczność rzemieślników tej rasy. Krasnoludzi przybyli tu budować świątynie i fortyfikacje, a później pozostały w bezpiecznych murach własnoręcznie wzniesionej fortecy. Drik Hargunen unikało otwartej wojny z ojczystym miastem Dunspeirrin, co u duergarów zasługuje na podkreślenie. Zazwyczaj dwa miasta tej rasy odległe o kilka dni marszu wojują ze sobą, póki jedno nie podporządkuje sobie drugiego. Ale teraz, gdy Harguna od dawna nie ma pośród żywych, miasto powoli wyrasta na handlowego i politycznego rywalu Dunspeirrinu.

Mimo pierwotnie jasno określonej przez Harguna wizji miasta, cele Drik Hargunen zmieniły się w ostatnich dziesięcioleciach. Kupieckie klany i gildie rzemieślnicze mają teraz większą władzę niż kiedykolwiek, a niejeden z ich członków sugeruje, że miastem powinny zarządzać władze świeckie, aby skrybowie run mogli swobodnie poświęcić się obowiązkom religijnym. Takie sugestie budzą wściekłość podziemnego kopisty Młotobija, który często nawołuje do odnowienia wiary. Podlegli mu skrybowie run bardziej są zajęci codziennymi sprawami administracyjnymi niż ewangelizacją, a w głębi serca więcej dbają o skarby i przyjemności niż o pobożność.

ważne miejsca

Drik Hargunen wykuto w ścianach krętej szczeliny. Komnaty mieszczą się jedna nad drugą, w układzie przypominającym szprychy promieniujące ze środkowego koła. Z olbrzymich murowanych zbiorników stanowiących zewnętrzne mury miasta w razie potrzeby można spuścić niszczącą powódź.

GLÓWNA BIBLIOTEKA

W samym środku płatiny niskich komnat tworzących Drik Hargunen mieści się duża przestrzeń z setkami ciasno upchniętych, ruchomych półek, z których każda zawiera tysiące metalowych płytek, na tych zaś ręcznie wyryto historie i literaturę religijną duergarów. W mieście jest kilka bibliotek, ale tutaj znajduje się główna skarbnica słowa pisanego.

Studenti historii często ze zdumieniem i fascynacją czytają duergarską wersję wydarzeń z ostatnich dziesięciu tysięcy lat Podmroku, między innymi alternatywną historię Shanatar w Czeluści i liczne informacje o zachowaniach illithidów. Wszystkie dane tryto ręcznie na metalowych stronach w ozdóbnym, formalnym krasnoludzkim języku.

Gościom z zewnątrz pozwala się korzystać z biblioteki, ale muszą złożyć po krasnoludzku kartę zapotrzebowania, ściśle precyzując zakres i cel badań, a wszystkie materiały okazują wyłącznie bibliotekarze będący skrybami run. Obcy mogą czytać, co im się pokazuje, ale nie mają prawa niczego dotykać. Poza tym zasobów biblioteki pod żadnym pozorem nie wolno wynosić poza jej mury.

ZAGRODY NIEWOLNIKÓW

Za obydwa głównymi bramami oraz dwoma mniejszymi wejściami do Drik Hargunen znajdują się duże pomieszczenia wykute w skale i podzielone na boksy. W każdym z nich mieści się sypialnia niewolników albo zagroda ogromnego robactwa. Niewolnicy i robactwo mają mniej więcej jednakowy status, więc czasami kwateruje się ich wspólnie, na ogół z krzywdą dla tych pierwszych.

Niewolnicy wydobywają rudy metali i klejnoty, obrabiają okalające miasto pola grzybowe, ćwiczą się w taktyce obronnej oraz – mia się

rozumieć – opiekują się robactwem, które duergarowie wykorzystują jako zwierzęta juczne i bydło mięsne. Jedynie grimlokowie mają wstęp do miasta, a ręce zwykle przywiązują im się do palety czy beczki, którą akurat niosą, aby uniknąć przypadkowej aktywacji run.

Dunspeirrin, miasto podziemnych iglic

(Środkowe Mroczne Ziemie)

Dunspeirrin, jedno z pierwszych osiedli założonych przez duergarów po wyzwoleniu z poddaństwa łupieżcom umysłów, to stare i potężne miasto. Strefą jego dominacji w Podmroku ciągnie się na wiele kilometrów we wszystkich kierunkach. Leży poniżej gór Orsraun, wykute wewnątrz ogromnych stałaktów zwisających wysoko nad wielką podziemną rozpadliną. Dunspeirrin (albo „Podziemne Iglice”, jak się je czasem nazywa) obejmuje ponad tysiąc wiszących, wydrążonych spleotemów, złączonych w niemal niezdobytą twierdzą siecią kamiennych póték i łukowatych mostów. Ze szczelinami w ścianie rozpadliny miasto łączy cztery potężne nasypy.

Obywatele Dunspeirrinu wyróżniają się wśród duergarów biegłością w psionice, Niewidzialnej Sztuce. Niemal dwa tysiące lat temu, będąc podówczas u szczytu potęgi miasto stanowiło krainę duergarskiej królowej-wojownicy Duerry, która wyrwała sekrety umysłu illithidzkiemu bogom. Kobieta za wspaniale czyni i podboje dostąpiła wyniesienia do rangi bóstwa. Wciąż jest szczególną patronką i opiekunką miasta.

Miasto Podziemnych Iglic należy do największych i najbogatszych ośrodków handlowych Podmroku. Obywatele wiecznie szukają niewolników do wzmocnienia armii i pracy w kopalniach. Oprócz pojmanych w niewole drowów, svirfneblinów i tarczowych krasnoludów, łowcy niewolników z Przesmyku Vilhon i Smoczego Wybrzeża ślą w głąbiny stały strumień ludzkich brańców w zamian za duergarską stal i klejnoty.

Wieloletnie tradycje wojskowe Dunspeirrinu odżyły po powrocie awataru Duerry z Podziemi w Czasach Kłopotów. W ciągu czterest lat po Roku Cieni duergarskie armie Dunspeirrinu walczyły z powierzchniowymi krasnoludami tarczowymi z Twierdzy Żelazny Kieł (ta Kampania Ciemności z przerwami toczy się do dzisiaj), z illithidami z Oryndoll, drowami z Undraeth (pod górami Afraun) oraz małymi społecznościami drowów, krasnoludów tarczowych i svirfneblinów pod Smoczym Przesmykiem. Stałowe Królestwo obecnie prowadzi nasilającą się wojnę z krzyżowcami złotych krasnoludów, którzy obrali sobie za cel odzyskanie jaskiń Shanatar w Czeluści. Niewykluczone, że siły Dunspeirrinu okazały się niebezpiecznie rozproszone.

Durgg-gontag

(Górne Głębokie Pustkowia)

Durgg-Gontag nie jest miejscem – to banda wędrownych galeb duhrów. Znajduje się ono tam, gdzie te istoty. Gdy zatrzymują się w marszu, zatrzymuje się i ono. Nazwa Durgg-Gontag odnosi się jednocześnie

do plemienia (zawsze mówią o sobie w liczbie mnogiej) i do miejsca, w którym przebywają.

Durgg-Gontag nie ma wrogów, nawet w złowrogich czeluściach Podmroku. Galeb duhry są uparte, powolne i niejadalne dla większości stworzeń, a co najważniejsze, nie mają absolutnie nic cennego. Nie nadają się na niewolników, bowiem łatwo uciekają z niewoli i praktycznie nie da się ich odróżnić od naturalnych formacji skalnych. Skutkiem tego zaczepiają je tylko nieinteligentne i bezzysłone okrutne stwory.

Członków Durgg-Gontag nie interesuje polityka, są jednak przyjaciółmi Harfiarzy i często pełnią rolę agentów i szpiegów tej organizacji w Górnmroku i Śródmroku. Galeb duhry podróżują z niewielkim bagażem niemagicznych rzeczy niezbędnych podczas wędrówki, jak woda, suchary, pochodnie, strzały, belty, sznury i różne narzędzia. Chętnie wręczają je napotkanym w Podmroku drużynom poszukiwaczy przygód w zamian za piosenki i wieści z odwiedzonych przez nich miejsc. Durgg-Gontag mogą także wskazać kierunek zagubionym wędrówcom, a niektórzy osobniki (jak galeb duhr tropiciel Dun-Durgg) czasami pełnią rolę miejscowych przewodników dla stworzeń, które umieją dostosować się do tempa wędrówki galeb duhry.

Dun-Durgg: męczyzna galeb duhr tropiciel 6; SW 15; średni żywiolak (ziemi); KW 8k8+40 plus 6k10+30; pw 139; Ini -2; Szyb 3 m, rycie 3 m; KW 23 (dotyk 8, nieprzygotowany 23); atk +14/+9 wręcz (1k6+2, walczenie) lub +10 dystansowo; SC cechy żywiolaków, odporność na czary 21, preferowani wrogowie (goblinoidy +2, drowy +1), redukcja obrażeń 15/+1, wyczuwanie drgań, zastęgnięcie w bezruchu; Char N; RO Wytr +16, Ref +2, Wola +9; S 14, Zr 6, Bd 20, Int 11, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +3, Koncentracja +12, Leczenie +12, Nasłuchiwanie +12, Sztuka przetrwania +12, Wiedza (geografia) +7, Wspinaczka +11, Wyczucie pobudek +14, Występy (Śpiew) +10; Doskonałe roztrzaskiwanie, Potężny atak, Rozszczepienie, Żelazna wola.

Przygotowane czary (0/2; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 1 – *magiczny kiel* (2).

Mienie: 15 metrów liny, racje żywnościowe (dekadzień), słoneczny prętek, bukłaki z wodą (4).

Eryndlyn

(Środkowy Północny Mrok)

Pod Wysokim Wrzosowiskiem leży Eryndlyn – miasto drowów o wielkości połowy Menzberranzan. Jest wpływową siedzibą kupiecką i poważnym zagrożeniem dla wszystkich pobliskich krain. Drużyny wojskowe z Eryndynu często spotyka się w podziemiach i ruinach Wysokiego Wrzosowiska, bowiem tutejsze drowy bardzo interesują się tajemnymi kryptami czy zapisami, jakie mogły pozostać po starożytnych elfich krajach Myyeritaru.

W odróżnieniu od wielu miast drowów, Eryndlyn jest jawnie podzielony między wyznawców Loltha a kultu dwóch innych bóstw tej rasy – Vhaerauna i Ghaunadaura. Stronniczy Lolth samodzielnie dorównują połączonym siłom obu pozostałych frakcji i tylko dlatego rody niewielbiące Pajęcznej Królowej nie zmiażdżyły jej wyznawców po tym, jak zamłknienie Lolth stało się oczywiste.

fardrimm

(Górny Północny Mrok)

Obszar na wschód i północ od Menzberranzan aż po Anauroch niegdyś zajmowały krasnoludy z Delzoun, potężnego kraju rozbitego w –100 RD przez powtarzające się ataki orków i gigantów. Teraz w starożytnej krainie żyje mało krasnoludów, kopalnie zamknięto, a górnicy znaleźli więcej metalu do wydobycia dalej na północ pod Lodowymi Górami. Te przenosiny (według niektórych, uczeczka) okazały się nie najszcześniejsze, bowiem Fardrimm niegdyś sływał z doskonałego systemu podziemnych dróg, którymi krasnoludy i ich sojusznicy szybko i łatwo mogli wędrować pod Srebrnymi Marchiami, zwłaszcza w rojącym się od orków regionie gór Nether.

Po powstaniu Ligi Srebrnych Marchii grupa młodych krasnoludów z cytafel Adbar i Felbarr chce nie tylko zabezpieczyć obszary leżące bezpośrednio pod ich miastami – zamierzają odzyskać cały Fardrimm. Istotnie, wiele przemawia za tym planem. Drogi i przemysłne krasnoludzkie systemy obronne wciąż są w dobrym stanie, a liga znacznie skorzysta mając gotowy system szlaków pod całym regionem. Niemniej odbicie Fardrimmu z rąk drowów, orków, beholderów i innych potworów, które obecnie tam panują, nie będzie zadaniem łatwym. W dodatku liga ma bardziej palące sprawy.

Niemniej Rurika Srebrzystą Ręką (CD męczyzna krasnolud tarczowy wojownik 5) żadne takie sprawy nie kłopotują. Jego klan jest bogaty, a on z ochotą poświęci te pieniądze na wynajęcie i wyposażenie doświadczonych poszukiwaczy przygód, którzy oczyszczą Fardrimm. Oczywiście, takie zadanie przeraża możliwości pojedynczej grupy awanturników. Jest to misja dla całej nacji krasnoludkiej. Jednakże Rurik uważa, że jeśli jego najemnicy opamiętają choćby drogę z cytafel Adbar do Felbarr, to jego marzenie nabierze realnych barw w oczach krasnoludów – i być może udzieli wówczas masowego poparcia.

fluvenilstra, miasto ogrodów dolmroku

(Dolny Wielki Bhaerynden)

Fluvenilstra to nieoczekiwana oaza w niegościnnym Dolmroku, pełna wszelkich gatunków kwitnących porostów i grzybów w wielu kolorach oraz kształtach. Mieszka tu największe znane skupisko chytraków w Podmroku. To miejsce zresztą powszechnie uważa się też za ojczyznę tej rasy.

Fluvenilstra (małe miasto): Magiczna; Char N; Limit 15 000 sz; Zasoby 6 877 500 sz; Populacja 9170; Odizolowana (chytrak 91%, mykonidy 4%, grimlokowie 3%, swirfelbny 1%, genasi 1%).

Przedstawiciele władzy: Kwitdźciec Płyp Shurlush (N męczyzna chytrak druid 19 Silvanusa).

Ważne postacie: Lirrup Biltendar (ND kobieta chytrak fachowiec 4/bard 2), marszałek dworu Kwidźdca; Meln (PN mykonid władca o 15 KW), przywódca miejscowych mykonidów.

Krag Głębin: druid 16, druid 13, druid 12 (2), druid 11 (2), druid 10 (4), druid 9 (7), druid 8 (22). Krag Głębin to hierarchia druidzka

pełniącą rolę zarządu miasta. Większość druidów to chytraki, ale do kręgu należą też przedstawiciele innych ras. Niskopoziomowych druidów uważa się za nowicjuszy będących pod nadzorem kręgu.

Shudzy Kwieżdźca: Około 300 tropicieli i wojowników (głównie 3. i 4. poziomu) zaprzysięgło wiernie służyć pod rozkazami Kwieżdźca i Kręgu Głębin. Stanowią oni stałą armię Flufenilstry.

Flufenilstra leży 17 kilometrów pod Shaar, około 80 kilometrów na północny zachód od Shaarmid. To jedyne znane miejsce, w którym zbiera się razem więcej niż kilkadziesiąt chytraków. Małe sioła lub indywidualne kręgi przedstawicieli rzeźczonej rasy trafiają się w różnych stronach Podmroku, ale często tamtejsi przysyłają tu uczniów na naukę pod spokojnym, ważnym spojrzeniem druidów Kręgu Głębin.

Flufenilstrą zarządzają druidzi zrzeszeni w tej organizacji. Nie każdy chytrak jest druidem, niektórzy nawet nie mają udołnienia do tej klasy. Niemniej każdy obywatel Flufenilstry uznaje druidyczną władzę. Członkowie kręgu mogą rozkazywać strażnikom miejscskim i dysponować zasobami według własnego uznania, a trzech z nich ma prawo wspólnie w imieniu całej organizacji rozstrzygnąć dowolną kwestię prawa, sprawiedliwości czy handlu.

Pierwszą, a przy tym najlepszą linią obronną Flufenilstry są stworzenia roślinne, wdręjące swobodnie po mieście i pobliskich jaskiniach. Dolmroczone odmiany gnilników, widmowych grzybów i zabójczych winorośli stanowią większość potęgi defensywnej, a sznurowcopodobne roślinne potwory strzegą głównego wejścia. Nigdy nie zaczepiają mieszkańców, ale bezwzględnie atakują każde inne stworzenie wchodzące do miasta ogrodów.

Mykonidy z Flufenilstry niczego chyba nie robią. Większość czasu spędzają w centrum miasta, stojąc w warstwie kompostu i cicho mrucząc. Ale mykonidy są głównymi obrońcami miasta, bowiem to oni kontrolują stworzenia roślinne. Nie zdradziły nikomu, w jaki sposób to czynią, niemniej tak wnoszą swój wkład w dobro społeczności.

Elitarna kompania wojowników i tropicieli zwana Sługami Kwieżdźca znajduje się pod bezpośrednimi rozkazami Kręgu Głębin. Ta mała armia złożona z niemal 300 wyszkolonych żołnierzy może zmierzyć się z każdym zagrożeniem, które przeniknie przez linię obronną stworzeń roślinnych.

Z kąknąć w suficie kapie woda, zasilając dżunglę roślinności porastającą ściany. Ciężcy gromadzi się w błotnistej fosie wokół okrągłej groty mieszczącej miasto. Światło dają duże kępy świecących zielonych grzybów, rozmieszczonych nieregularnie na podłożu i suficie. Nie oświetlają całego miasta, ale stworzenia widzące w słabym świetle tutaj nie mają problemów z korzystaniem ze zmysłu wzroku.

Do miasta prowadzi wiele wejść, ale tylko nieliczne są szersze niż na dłoń, bowiem chytrakom wystarczy minimalna przestrzeń do przepłynięcia w amorficznej postaci. Większe otwory w północnej ścianie groty umożliwiają dostęp stworzeniom niemamrocznym oraz wnoszenie przedmiotów o znaczniejszych gabarytach. Główną bramę przysłania gruba na 15 centymetrów zasłona wiszących winorośli zwanych winoroślą żelazną.

Zgodnie z nazwą, winorośl żelazna po spleceniu (co ma miejsce nieustająco) posiada trwałość i punkty wytrzymałości żelaza. Każdy efekt zabójczy czy dezintegracja działa tylko na jedno z tysięcy winorośli w zastanie. Około 20 zabójczych winorośli i 50 grzybów wrzaskunów wplecionych po zewnętrznej stronie kurtyny zapewniają aktywną obronę i donoszą alarm ostrzegający o nadejściu intruzów. Z kolei dolna

krawędź zastany jest cofnięta do wnętrza groty i przechodzi w most nad fosą. Gdyby napastnikom udało się zabić lub usunąć zastanie, tym samym pozabawiliby się najwygodniejszej drogi przez wodę.

Gości przybywających w pokojowych zamiarach kwateruje się w odizolowanym obszarze, z dala od istot roślinnych czatujących przy głównym wejściu. Przybyłymi zawsze zajmuje się Lirrup Biltendar, jako że zna dziesięć języków, w tym wspólny i podwspólny. Jeśli goście pragną się z kimś spotkać, osoba ta przychodzi do ich kwater. Obcym nie pozwala się wdręwać po mieście samopas.

Chociaż tutejsi druidzi zdają się izolacjonistami, niekiedy decydują o stoczeniu bitwy, nie cofają się przed tym w razie konieczności. Krag często kontaktuje się z Szmargadawą Enklawą na powierzchni ziemi, a garstka uczniów co roku wyrusza tam po nauki. Inni wychodzą z Flufenilstry do Podmroku, aby odnawiać zniszczone tereny i uczuć szacunku dla świata natury.

krótka historia

Flufenilstrę 740 lat temu założyli chytracy druidzi, oburzeni szkolidnymi, celowo destrukcyjnymi wyczynami mieszkańców Podmroku. Chcieli zbudować spokojne miejsce, w którym można byłoby badać delikatną równowagę natury i uczyć innych, jak pielęgnować tę równowagę w Krainach Poniżej.

Przez pierwsze 200 lat miasto było praktycznie klasztorem, ale liczba uczniów wzrosła, gdy Flufenilstra zdobyła sobie reputację jako wytwórca rzadkich i kwitnących roślin. W 1470 RD horda derro (zagubiona w korytarzach i niemal pozbawiona żywności) zaatakowała społeczność i ją spustoszyła. Złupili oni Flufenilstrę, zabrali swoje rzeczy i wrócili do domu.

Chytraki odbudowujące miasto doceniły wartość wytrwałego systemu obronnego. W porozumieniu z kręgiem mykonidów wyhodowali stworzenia roślinne oraz roślinne wersje innych podmrocznych istot mających przejąć rolę strażników. Wyszkolili także tropicieli, druidów i fachowców od grzybów, aby uniknąć powtórki ataku derro.

Dzisiaj miasto jest przepelnione chytrakami. Aktywnie zachęcają uczniów do wyprawy w Podmrok i krzewienia tam nauki o poszanowaniu natury.

ważne miejsca

Ponieważ gości nie wpuszcza się do miasta, bardzo niewiele jest miejsc, które mogą oni odwiedzić.

KWATERY

W ścianie groty niedaleko głównego wejścia wydrążono obszar o średnicy 15 metrów. Wyposażony w poduszki i słodko pachnące kwiaty oraz zastany z winorośli, zapewnia nocującym gościom nieco prywatności. Posiłki podaje się przy wspólnym stole na środku pomieszczenia. Gościom w Flufenilstrze poleca się dla ich własnego bezpieczeństwa nie wychodzić z pokoju, bowiem wdręające po mieście rośliny atakują wszystkich obcych.

WIELKI OGRÓD

W ogrodzie tuż przy kwatarach Durloo Glossop (N mężczyzna chytrak fachowiec 4/druoid 12) hoduje rozmaite bulwy w glebie sprawowanej z powierzchni ziemi. Ogród jest magicznie oświetlony czarami

światła dnia w systemie z grubsza odpowiadającym cyklowi dni i nocy. Twarde płody z tego ogrodu to dla mieszkańców Podmroku wspaniałe luksusy, a ich sprzedaż prowadzona dwa razy do roku przynosi miejsciej kasie znaczne sumy.

Fraaszummdin, Miasto pajęczaków

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Małe duergarskie osiedle słynące z mistrzowskiego opanowania robactwa i przeróżnych bestii Podmroku. Nazywa się je Miastem Pajęczaków ze względu na wyjątkowo silne i posłuszne gatunki pajaków wierzchowych. Ale szare krasnoludy z Fraaszummdin podają też wiele innych stworzeń roboczych Podmroku – jaszczurki juczne i wierzchowce, ogromne żuki, tresowane potworne skorpiony oraz różne odmiany podziemnych rośtołów.

Fraaszummdin (duże miasteczko): Konwencjonalne; Char N; Limit 3000 sz; Zasoby 462 300 sz; Populacja 1124 wolnych; Odizolowana (duergarowie 96%, ludzie 2%, półorkowie 1%, hobgobliny 1%); 1958 niewolników (hobgobliny 49%, orkowie 39%, półorkowie 9%, ludzie 2%, ogry 1%).

Przedstawiciele władzy: lady w głębi Sobja Fraasz Robakoznawca (N kobieta duergar wojownik 6/druid 6/hodowca robactwa 3), głowa klanu Fraasz i przywódczyni całego miasta.

Ważne postacie: Cressen Hormyeth (NZ mężczyzna duergar atrykrota 3/tropiciel 7), głowa klanu Hormyeth; Mynthir Mithrilowczyk (PZ mężczyzna duergar fachowiec 4/wojownik 6), głowa klanu Mithrilowczyk.

Gwardia lady w głębi: wojownik 8, wojownik 7, tropiciel 6, kapłan 6, wojownik 5, zbrojny 5 (2), kapłan 4, wojownik 4 (2), zbrojny 4 (4), kapłan 3 (3), wojownik 3 (5), zbrojny 3 (5), wojownik 2 (3), zbrojny 2 (14), wojownik 1 (4), zbrojny 1 (16). Gwardia lady w głębi to służba porządkowa miasta i osobista straż Sobji Fraasz. Podczas służby jej członkowie dosiadają pajaków wierzchowych.

Właściwe Fraaszummdin to zwarta społeczność położona około 6 kilometrów pod Górą Wschodzącego Słońca w północnym Thay. Ale wpływy miasteczka sięgają daleko poza jego granice, przez na pozór nieskończone tunele i jaskinie do głębokości 13 kilometrów, w poziomie zaś pod Nieskończone Pustkowia. Obszar ten zwie się „Wędrowiskiem”. Niektórzy duergarowie żyją tam miesiącami, zajmując się trzodą miasteczka i szkoleniem wierzchowców dla potencjalnych nabywców. Pajaki wierzchowce z Fraaszummdinu są znane w całym Korzeniu Ziemi. Wypalone w skórze stworzenia stylizowane piętno miasta stanowi gwarancję jakości i dobrej tresury.

Mimo że większość mieszkańców jest zła, Fraaszummdin w porównaniu z ponurymi osadami innych duergarów wydaje się przyjaźniejszy. Względna izolacja od najgorszych zagrożeń Podmroku pozwala szarym krasnoludom skupić się na hodowaniu bestii jucznych i wierzchowców, bo nie muszą wicień rywalizować z wrogami. Najbliższa społeczność Podmroku to Trun'zoyl'zł, dzielnica Undrek Thoz leżąca

poniżej Thay. A tamtejsze drowy pozostawiają miejscowych duergarów w spokoju, przynajmniej dopóki płacą coroczną daninę.

W obliczu zagrożenia każdy duergar w Fraaszummdin chwytą za broń, a tresowane ogromne robactwo z pobliskiego Wędrowiska na wezwanie przybywa do obrony miasta. Zanim wojska napastników w ogóle tu dotrą, muszą przebyć kilka kilometrów pod atakami wrogich potworów. Uzbrojeni i wściekły duergarowie to groźny przeciwnik, a rozległe przedpole pełne pajaków wierzchowych, ogromnych żuków i wielkich potwornych skorpionów może dać w kość najtwardszym żołnierzom. Częściej zdarzają się kradzieże trzody z Wędrowiska, dokonywane przez łotrzyków i rabusiów. Takie napady nie zdarzają się wcale rzadko, zatem treserzy i hodowcy szarych krasnoludów są przygotowani do samoobrony, bowiem pomoc może przybyć dopiero po kilku godzinach.

Klan Fraasz, najstarszy i najdosłowniejszy w mieście, stracił wpływy poprzez lata i obecnie w zarządzaniu miastem pełni rolę niemal wyłącznie reprezentacyjną. Dziś w Fraaszummdinie dominują dwa większe i bogatsze klany – Hormyeth i Mithrilowczyk. Pierwszy jest bogatszy i ma silniejsze powiązania z klientami z Podmroku. Niemniej w powszechnej opinii to Mithrilowczyk hoduje lepsze stworzenia. Oba klany nieustannie wadzą się ze sobą, chociaż konflikt przeważnie wyraża się w zawziętej, mściwej rywalizacji.

Goście przybywający do miasta muszą wcześniej opowiedzieć się po jednej bądź drugiej stronie. Przeważnie czynią to nieświadomie, kontaktując się z przypadkowym duergarem w interesach. Oba klany pilnie obserwują kontakty nowo przybyłych i oba posuwają się do zastraszania czy atakowania tych przybyłych, którzy zamierzają dobieć targu z konkurencją.

Sobja Robakoznawca, należąca do innego klanu, stara się jak najmniej interweniować. Ale gdy rywalizacja Hormyethów z Mithrilowczymi wyminie się spod kontroli i zmusi ją do podjęcia działań, reaguje szybko i surowo, zwykle orzekając wygnanie lub śmierć dla winowajców. Nawet najzagorzalsi stronnicy klanów nauczyli się, że lepiej organizować walki robactwa na terenie neutralnego klanu albo potyczki w Wędrowisku niż prowokować gniew lady w głębi.

Niewolnictwo w Fraaszummdinie jest legalne i powszechne. Niewolni mają realną szansę wykupić wolność po okresie 20 lub 30 lat (dość krótki termin dla duergarów, ale niekoniecznie dla niewolników). Ci, którym się to uda, czasami zostają w mieście jako wolni obywatele, bo woiem umiejętności w opiece nad robactwem są najbardziej potrzebne tam, gdzie się ich nauczyli.

krótka historia

Duergarowie z Fraaszummdinu przez ostatnie 2000 lat powoli migrowali na wschód w poszukiwaniu terenów odpowiednich na hodowlę pajaków wierzchowych. Każda przeprowadzka na ogół kończyła się w bliskości innej społeczności Podmroku, której sąsiedztwo utrudniało hodowlę. Przy każdych przenosinach miasta – z podziemi Amn do Cormyru, Krainy Dolin, Impiltur i Thesk – pozostawała grupa upartych, którzy nie zechcieli sobie nigdzie wyjechać. Skutkiem tego w Śródmroczu na całej trasie, jaką przebyło miasto, istniały osady i male miasteczka duergarów hodujących jaszczurki i pajaki wierzchowce.

Fraaszummdin pozostaje w tym miejscu od prawie 350 lat. Klany Hormyeth i Mithrilowczyk są zgodne w jednej sprawie – zamierzają tutaj przetrwać za wszelką cenę.

wędrowsko

We Fraaszumminie mało jest godnych uwagi miejsc poza wierzchołkami klanowymi. Za to otacza je gęsto patrolowany obszar o niezbyt ściśle określonej granicy, ciągnący się na dziesiątki kilometrów we wszystkich kierunkach wokół miasta i na głębokość 6 kilometrów poniżej. Tunele i jaskinie w Wędrowsku często mają długość i szerokość paruset metrów, a większość pozamykano płotami tworząc zagrody oraz łąki. Duergarowie poszerzają odpowiednie kawerny w olbrzymie przestrzenie hodowlane, a na obrzeżach drążą stajnie, spizarnie i mieszanki dla hodowców.

Pierwsza oznaka, że podróżnik przekroczył granicę terytorium Fraaszumminu, to zwykle mocna metalowa brama osadzona w skale wokół wlotu tunelu. Otwieranie takich bram bez przywołania hodowcy jest nie tylko niekosowne, co i niebezpieczne. Robacze stworzenia zwykle znają swych opiekunów, ale innych natychmiast zaatakują. Zabicie takiego stwora choćby w samoobronie karane jest grzywną co najmniej 1000 sz, by zadośćuczynić właścicielowi za stratę.

gatchorof

(Środkowe Stare Shanatr)

Pośród ruin starożytnego krasnoludzkiego królestwa Torglor gitjanki założyły oboz wojaskowy na Planie Materialnym. Z placówki o nazwie Gatchorof często wypuszczają się w Dolmrok, by atakować illithidów z Oryndoll, ich niewolników oraz wszystkich, którzy staną im na drodze.

Gatchorof (wieś): Niestandardowa; Char PZ; Limit 100 sz; Zasoby 760 sz; Populacja 152; Odizolowana (gitjanki 98%, czerwone smoki 2%)

Przedstawiciele władzy: najwyższy wódz Frethen Harmswa (PZ kobieta gitjanki wojownik 10/psychowojownik 6).

Ważne postacie: Póhnoaranioterma (samica dojrzaly czerwony smok); Heltistos (samica dojrzaly czerwony smok); Scorpipiotta (samica dojrzaly czerwony smok).

Najeżdżycy: wojownik 9, psychowojownik 9, wojownik 5/psychowojownik 4, wojownik 5/psychowojownik 2, czarodziej 8, wojownik 7 (3), psychowojownik 7 (3), czarodziej 6 (3), wojownik 5

(4), psychowojownik 5 (4), wojownik 4/czarodziej 4 (5), wojownik 3 (54), psychowojownik 3 (16).

Gitjanki traktują to miejsce jako placówkę wojskową, a nie miasteczko. Ale jak to bywa z obozami wojskowymi, powstał wokół sektor usługowy zaspokajający potrzeby żołnierzy. Oprócz wojska żyje tu mała społeczność niewalczących gitjanki. Prowadzą sklep wielobranżowy, kuźnię, karczmę i obsługują łowy na niewolników.

Gitjanki przede wszystkim skupiają się na obronności. Każdy zamieszkały budynek dostosowano do celów defensywnych, wyposażając w okiennice, strzelnice i umocnione wejścia oraz wyjścia. Jak dotąd, gitjanki zajęli głównie dawne krasnoludzkie koszary i miejskie więzienie, bowiem te budowle miały najwyższe walory obronne. Okoliczne konstrukcje w promieniu 30 metrów obniżyli do wysokości 0,9 metra, zapewniając żołnierzom w zajmowanych budynkach pole widzenia i ostrzału. Poza tym zawarli sojusz z trzema czerwonymi smokami. W zamian za wsparcie tych stworów gitjanki regularnie napadają karawany handlowe, zasilając skarbcie łuskowatych sojuszników.

Gście w Gatchorof nie są mile widziani, chyba że są w stanie udowodnić, że przybyli mordować illithidy. Warunek ten spełniają gotowi do boju poszukiwacze przygód żywiący do łupieżców umysłów głęboką nienawiść. Dobrym biletem występu jest okazanie głowy illithida przez każdego członka drużyny, aczkolwiek nie jest to obowiązkowe.

Niewolnictwo w Gatchorof jest legalne, ale żołnierze gitjanki nie mają czasu się tym zajmować. Mniej więcej 1/4 ich liczby cały czas ma zajęcie, a reszta odbywa ćwiczenia, patroluje okolicę lub odpoczywa przed kolejną wyprawą. „Cywile” z wioski są dobrze uzbrojeni, ale wiele czasu poświęcają na ekwipowanie i utrzymywanie sił zbrojnych, często też wyprawiają się na Plan Astralny po zaopatrzenie.

głęborcy

(Górny Wielki Bhaerynden)

Miasteczko niziołków, położone na północnej granicy Luiren w cień Górze Zabich. W gruncie rzeczy nie jest to społeczność Podmroku. Większość Głęborcy znajduje się na powierzchni, ale głęboki wąwóz biegnący przez środek miasteczka prowadzi do rozległych grot jakieś 150 metrów poniżej. Te naturalne jaskinie mają połączenie z Podmro-

urządzenia antyllithidzkie

Krasnoludy z Torgloru regularnie wojowały z łupieżcami umysłów z Oryndoll i budowały kilka wyspecjalizowanych antyllithidzkich urządzeń obronnych. Siły okupacyjne gitjanki odnalazły część tego wyposażenia i robią z niego dobry użytek.

Osiłona mózgowa: Metalowa czapka ściśle przylegająca do głowy (zajmuje miejsce na głowie na magiczny przedmiot). Noszący ją otrzymuje premię z odporności +4 do rzutów obronnych przeciw efektom oczarowania oraz niepodatność na psioniczne ataki *ngodzeniem umysłu*.

Umirkowane odrzucanie; PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, *niepodatność na czar*; Cena 22 000 sz.

Zagłodzacz: Zbroja z tą mocą specjalną wzięła nazwę od tego, że najeźdźca łupieżczy umysłów stracił na niej macki. W tego ro-

daju pancerzu mieści się specjalny system obronny przeciw stworzeniom, które starają się złapać lub połknąć jej posiadacza. Gdy wróg podejmuje test zwracania przeciw noszącemu zbroję, ostre jak brzytwa ostrza wyskakują we wszystkich kierunkach, zadając 2k6 obrażeń ciętych istocie nawiązującej zwarcie. Ostrza natychmiast chowają się, gdy właściciel się uwolni. W przeciwnym razie wciąż zadają będąc w zwarcu istocie 2k6 obrażeń co rundę w turze posiadacza pancerza. Tak samo ranią istotę, która połknęła posiadacza zbroi. Gdy właściciel umrze, ostrza przestają działać.

Umirkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena premii +2.

kiem i dają głębioryckim niziołkom łatwy dostęp do głębokich kopalni i podziemnych dóbr handlowych.

Głębioryt (małe miasto): Konwencjonalna; Char ND; Limit 15 000 sz; Zasoby 8 484 000 sz; Populacja 11 312; Mieszana (niziołki walczeniaki 68%, niziołki lekkostopy 11%, złote krasnoludy 9%, niziołki jawomysłne 7%, gnomy 3%, ludzie 1%, potelfy 1%).

Przedstawiciele władzy: Albur Wierzbokrok (PD mężczyzna niziołek walczeniaki kapłan 7 Yondalli), Pan Głębiorytu.

Ważne postacie: Nemuel Zgaśnik (CD mężczyzna niziołek jawomysłny barbarzyńca 8), kapitan straży; Czara Jabłeczniak (ND kobieta niziołek lekkostopy lotrzyk 7), dowódca zwiadu; Hanovan Urburak (PN kobieta niziołek walczeniaki fachowiec 2/kapłan 3 Yondalli), główny oświeceniowiec; Beldon Częstokroć (N mężczyzna niziołek lekkostopy bard 4 /lotrzyk 3 /tancerz cieni 4), mistrz gildii Chytrusów.

Straż miejska: Straż miejską tworzy ponad 100 niziołków weteranów (generalnie zbrojni od 1. do 3. poziomu) oraz garstka kapłanów i zaklęczy, którzy pełnią służbę strażniczą w systemie zmianowym.

Chytrusy: Bardzo skuteczna gildia złodziei skupia się na obrabianiu cudzoziemców i handlarzy z innych krain. Należy do niej ponad dziesięciu lotrzyków, bardów i fachowców.

Niewielu niziołków lubi pozbawione światła czeluście. Głębioryt istnieje tylko dlatego, że jego kopalnie należą do najlepszych w Luiren. Groty na całej kilometr wokoło są bogate w klejnoty, złoto i miedź. Przedsiębiorcze walczeniaki od świtu do zmierzchu pracują w kopalniach, ale większość pod koniec dnia powraca do domów na powierzchnię, wspinając się po setkach drewnianych schodów biegnących po ścianach gardzieli ziejących w środku miasta. Kilku set odważniejszych mieszkańców (głównie krasnoludy i gnomy) zaadaptowało na mieszkania suche, bezpieczne groty na dnie gardzieli.

Jaskinie pod Głębiorytem pierwotnie ukształtował zimny, bystry strumień (Głębostruga), do tej pory płynący przez gardziel. Praca niziołków znacznie pogłębiła naturalne przestrzenie, łącząc Głębioryt z systemem coraz głębszych jaskiń. W przeciwieństwie do ziejących pieczar i skrzętnie wykończonej architektury innych społeczności Podmroku, niziołki wolą budować małe, okrągłe pomieszczenia jedno obok drugiego. Większość ścian tak wydrążonych komór pokrywają drewniane boazerie lub gips. Duże windy napędzane kołmi wynoszą osoby i uropek na powierzchnię, a po każdym poziomie kompleksu jaskiń jeżdżą wagoniki szynowe do transportu ciężkiego ładunku.

Na najniższym poziomie Głębiorytu żyje nadzwyczaj duża – w porównaniu z całym Luiren – populacja niziołków jawomysłnych i lekkostopych. Pierwsi szukają tajemnic ukrytych w głębinach, a drugich fascynuje odmienność tego wszystkiego. Grupa lekkostopych oraz złotych krasnoludów grotolazów obecnie zawiązuje naniosi na mapy podziemne przejście z Głębiorytu do Wielkiej Rozpadliny.

Groty najbliższe gardzieli są stosunkowo bezpieczne, ale w podziemnym sąsiedztwie Głębiorytu żyją duergarowie. Ogromne pajaki i zabójcze grzyby są pospolitym problemem pod miastem, wiadomo też o co najmniej dwóch sznurach w zasięgu godzinnego spaceru z najniższego poziomu. Niziołki nie starły się dotąd z inteligentnym, ruchliwym przeciwnikiem w rodzaju drowów czy duergarów. Nemuel mniej więcej raz na miesiąc konsultuje się z krasnoludami w sprawach obronności, ma jednak świadomość, że miasto jest nie za bardzo nieprzygotowane do walki z orkami, goblinami czy drowami.

chytrusy

W Głębiorycie działa gildia złodziei znana pod nazwą Chytrusy. Członkowie cechu traktują opisywane miejsce jako swą bazę główną, przez którą upłynniają skradzione gdzie indziej dobra. Większe zdobycze rutynowo ukrywają w Podmroku, poniżej dolnego poziomu, dopóki sprawa nie przyćmi. Większość mieszkańców Głębiorytu, wliczając Albura Wierzbokroka, słyszało opowieści o Chytrusach, ale uważa je za wymysły. Nemuel i Czara to jedyne osoby spoza organizacji, które są pewne jej istnienia. Oboje mają porozumienie z Beldonom, że w zamian za pozostawienie w spokoju Chytrusy nie będą okradali Głębiorytu i w razie potrzeby udzielą miastu pomocy.

ważne miejsca

Głębiorytem zarządza (jak każde niziołcze miasteczko, tak i to ma swój zarząd) klan Wierzbokroków, który ponad czterysta lat temu założył miasto i otworzył kopalnię. Według tradycji, głowa rodziny nosi tytuł Pana Głębiorytu. Klan Wierzbokroków liczy sobie prawie dwieście głów, wliczając dalekich kuzynów i przyszywanych krewnych.

GARDZIEL GŁĘBOSTRUGI

Przez środek miasteczka biegnie głęboka szczelina, przywodząca na myśl szramę po cięciu toporem giganta. Gardziel Głębostrugi to wąska, obrośnięta mchem rozpadlina, w której znika pod ziemią strumień o nazwie Głębostruga. Płynię on przez wiele kilometrów pod wzgórzami, rzeźbiąc wciąż rosnącą żywą jaskinię, wijącą się na południe i wschód od gardzieli.

Gardziel ma głębokość około 150 metrów od krawędzi do lustra wody na dole. Drewniane schody wiją się z dołu na sam szczyt, przytwierdzone do podestów twardo zamocowanych w skale. Kilka platform windowanych przez końskie kieraty również biegnie w dół do wejść do jaskini.

WĘDRÓWKA W GŁĘBINY

Najniższa warstwa jaskiń Głębiorytu przypomina dolne piętro piwniczne wysokiego budynku. Mało kto tutaj chodzi i nie ma tu nic do oglądania. Tunele są ciasne, bo wykute na rozmiar niziołków. Wiele ma zaledwie 0,6 metra średnicy – to nieco za ciasno nawet dla rzeczonych istot.

Połączenia Głębiorytu z niższymi partiami Podmroku leżą poniżej tego poziomu, więc niziołki poczynili w Wędrówce w Głębinie przygotowania do obrony przed atakiem spod ziemi. Każdy większy obszar dolnego poziomu jest oddzielony 6 metrami tunełu, które w całości można zawałić za pomocą dźwigni. Jawomysłne utrzymują tutaj ponure milczenie, a nawet lekkostopy w tutejszych korytarzach zachowują powagę. Miejscowy kupiec Hans Ziobroczę prowadzi tu wysmienity sklep ze sprzętem dla grotolazów, więc wszyscy wyprawiający się z Wędrówki w Głębinę w niższe regiony Podmroku są bardzo dobrze wyekwipowani.

WIERZBOWY DOM

Większość Wierzbokroków mieszka we wspaniałym, rozgałęzionym Wierzbowym Domu – rozległym starym budynku, który przez ostatnie kilka pokoleń przeszedł nieznaczne ulepszenia i rozbudowy. Rzeczona konstrukcja wznosi się na niewysokim wzgórzu z dobrym widokiem na okoliczne pagórki i lasy, ale w dość sporej odległości od gardzieli. Szacownych gości Głębiorytu zaprasza się do jak najdłuższego pobytu,

bowiem młodzi Wierzbokrowie mają nienasycony apetyt na opowieści o dalekich podróżach i niebezpiecznych przygodach.

Gracklstugh, miasto kling

(Środkowy Północny Mrok)

Gracklstugh, siedziba duergarskiego Głębinowego Królestwa, to najsilniejsza kraina szarych krasnoludów w Północnym Mroku i być może w całym Podmroku. Tutejsze sklepienie wiecznie przysianają kłęby gęstego, cuchnącego dymu z nieprzeliczonych miejskich kuzni i odlewni. Lokalni duergarscy kowale produkują doskonałą broń i pancerze we wszelkich odmianach. Większość towarów idzie na sprzedaż, a najwiękzymi odbiorcami są inni duergarowie oraz drowy.

Gracklstugh (metropolia): Konwencjonalne; Char PZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 200 340 000 sz; Populacja 26 390 wolnych; Mieszana (duergarowie 86%, derro 9%, durzagoni 2%, orogowie 2%, kamienni giganci 1%); 13 678 niewolników (goblini 39%, krasnoludy tarczowe 29%, orkowie 19%, svirfnieblini 9%, ludzie 4%).

Przedstawiciele władzy: król Horgar Stalowy Cień IV (PZ mężczyzna duergar wojownik 9 /czarodziej 9); Diinakvil Rylafyrn (CZ mężczyzna derro zaklinacz 15), wiedzzący wódz derro.

Ważne postacie: Dorna Thuldark (PN kobieta duergar fachowiec 8/wojownik 4), głowa rady kupieckiej; szary herold Morndin Ponury

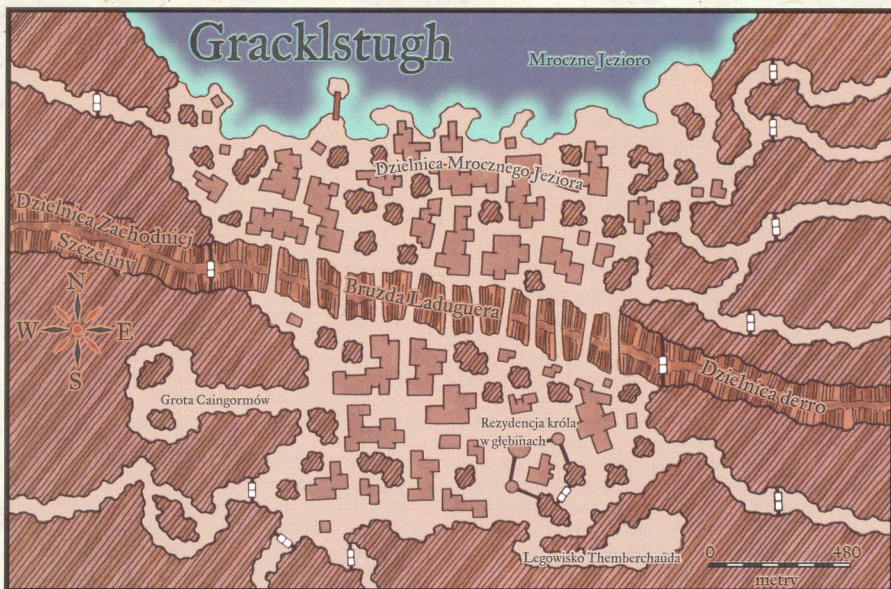
Sztorm (NZ mężczyzna duergar kapłan 15 Laduguera), arcykapłan Laduguera; mówca kamienia Hgraan (N mężczyzna kamienny gigant kapłan 7 Skoraeusa o Kościach z Kamienia), mówca kamienia przy królu w głębinach; Themberchaud (CZ samiec dojrzały czerwony smok), Jaszczurczy Kowal z Gracklstugh.

Kamienna Gwardia: Gwardia królewska Horgara składa się z prawie 500 duergarskich żołnierzy weteranów, z których większość to wojownicy co najmniej 3. poziomu. Każdy z miejskich klanów może w razie potrzeby zmobilizować dodatkowe siły.

Pod Wiecznymi Wrzosowiskami, na głębokości 8 kilometrów w wąskiej rozpadlinie nazywanej Bruzdą Laduguera, rozciąga się rojne duergarskie miasto Gracklstugh. Północny kraniec osiedla stanowi kamienista plaża Mrocznego Jeziora. Właściwe Gracklstugh to wielkie miasto, ale przyległe dzielnice i pola grzybowe zajmują dodatkowo całe kilometry okolicznych tuneli. Zwiększa to łączną populację Głębinowego Królestwa do około 90 000 duergarów plus kolejne 60 000 niewolników.

Jak inne główne krainy Podmroku, Gracklstugh jest silnym ośrodkiem handlu. Duergarowie z reguły wożą własne towary na inne rynki niż wpuszczać do siebie kupców z zewnątrz. W efekcie karawany z bronią, pancerzami i innymi metalowymi wyrobami najwyższej jakości ciągle wyruszają stąd do Menzoberranzan, Mantol-Derith, Skullport, Sshamath i Ooltulu. Miasto Kling zyskało swą nazwę dzięki wysokiej jakości broni, a w obliczu duergarów nikt nie narzeka na dodatkowe koszty transportu.

Magiczna obrona Gracklstugh jest słaba, ale Głębinowe Królestwo słynie z najlepszej armii w Północnym Mroku – tysięcy weteranów uzbro-



jonych i opancerzonych we wspaniałą krasnoludzką stal. Tarngardt Stalowy Cień, poprzeknik Horgara, nie był zainteresowany podobojami, ale jego następca obrał inny kurs polityki. Wykorzystał zamilknięcie Lolth i przypuścił potężny najazd na Menzoberranzan.

Na pierwszy rzut oka Gracklsthugh wygląda jak kuźnia samych Piekieł. Nad główną grotą dominują kolosalne stalagmity, które wydrążono i zamieniono w wielkie, śmierzące odlewnie. Miasto wiecznie jarzy się światłem ogni i żółtorudym blaskiem rozżarzonego żelaza, powietrze pełne jest syczącej pary, cuchnącego dymu i nieustającego brzęku młotów. Lud Gracklsthugh oprócz kowalstwa zna wiele rzemiosł, ale sercem miasta jest obróbka metalu.

Czerwony smok Themberchaud, znany jako Jaszczurczy Kowal z Gracklsthugh, podsyca ognie miejskich kuźni swym ognistym oddechem. Zakon duergarskich kapłanów/psionów opiekuje się czerwonym smokiem i strzeże jego skarba, gdy stwór wędruje po mieście, budząc kuźnię do życia płomiennymi zionieniami. W zamian za pomoc smoka do jego skarba ciągle wpływają dary, poza tym oddaje mu się na pożarcie nieposłusznych niewolników.

Gracklsthugh jest miastem nieustannej harówki. Każde rzemiosło praktykowane w mieście stanowi domenę konkretnego klanu. Ważne rzemiosła, jak odlewnictwo, są polem rywalizacji kilku klanów, ale inne, pracujące nad mniej ważnymi (czy mniej potrzebnymi) rzeczami często liczą najwyżej kilkudziesięciu rzemieślników. Rodziny rządzące klanami stanowią szlachtę, a przywódca klanu nosi tytuł lairda. W przeciwnieństwie do drowich rodów, klany duergarów nie angażują się w wieczne wendetty i kłownia służące polepszeniu pozycji. Szare krasnoludy, które znajdują się na dnie układu społecznego, zwykle z rezygnacją przyjmują swój los albo pracują ciężiej, żeby awansować. Rzadko kiedy usiłują podkopać pozycję wyżej postawionych.

Władza w Gracklsthugh rozkłada się pomiędzy lairdami wielkich klanów (zwłaszcza klanów kupieckich), tronem i spiskującymi wiedzzącymi derro, którzy żyją w obrębie miasta. Horgar zamierza chwycić ster władzy silną, żelazną ręką i odzyskać potęgę, jaką jego dziadkowie dzierżyli w minionych latach. Oczywiście, wielcy lairdowie i derro nie życzą mu powodzenia.

krótka historia

Gdy rozpadło się wielkie leżące pod Amn i Tetherym królestwo Shanatar w Czeluści, krasnoludy wszelkich odmian ruszyły na północ. Wielu z nich to były szare krasnoludy, które wyrwały się z niewoli illithidzkiej i uciekły z Oryndoll. Miasto Gracklsthugh założono w –3717 RD jako pierwszą większą osadę duergarów na Północy. Pracowitość i wo-

jowniczność szarych krasnoludów pozwoliły im zająć wyborne miejsce z łatwym dostępem do Mrocznego Jeziora.

Gracklsthugh szybko rozrosło się w duże miasto. W –3392 RD król Horgar Stalowy Cień II ogłosił swą władzę nad wszystkimi duergarskimi społecznościami w Północnym Mroku i położył podwaliny pod Głębinowe Królestwo. Wprawdzie wiele dalszych klanów duergarów sprzeciwiło się Gracklsthughowi, ale armie Stalowego Cienia zdobyły wszystkie niepokorne osiedla i przywołały je do porządku.

Głębinowe Królestwo duergarów istnieje od czterech i pół tysiąca lat, czasami zjednoczone oraz agresywne pod rządami silnego króla, kiedy indziej słabe i podzielone wskutek waśni klanowych. Przez ostatnie kilkadziesiąt lat powoli słabło, a władza duergarskich królów obecnie znów obejmuje niewielki obszar wokół samego Gracklsthugh.

Niedawna śmierć króla Tarngardta Stalowego Cienia i wstąpienie na tron jego wnuka, Horgara Stalowego Cienia IV wyznacza gruntowną odmianę fortuny dla miasta. Oficjalnie Tarngardt równoważył wpływy Rady Lairdów, Rady Wiedzzących (potężnych wiedzzących derro), Cairngormu (klanu kamiennych gigantów, który według tradycji ma posłuchanie u królów) i Rady Kupieckiej nastawiając jednego przeciw drugiemu – taki układ dobrze służyłby Głębinowemu Królestwu. Ale w tajemnicy Rada Wiedzzących kontrolowała starego króla i część jego lairdów poprzez łapówki, groźby i oczarowania.

Mimo wielkiej przezorności, wiedzcy odkryli (zbyt późno), że za mało uwagi poświęcili manipulowaniu wnukiem króla. Horgar zaś nie dał się nabrać na pochlebstwa wiedzzących i oparł się próbom zauroczenia. Co gorsza, stworzył bazę sił, oczyszczając skorumpowaną Kamienną Gwardię i umieszczając w gwardii królewskiej lojalnych sobie kapitanów i żołnierzy. Gdy zabezpieczył własne życie, potajemnie naślą skrytobójców na swego dziada i zasiadł po nim na tronie. Będąc już królem, Horgar zamierza pozbyć się wszystkich wiedzzących z Głębinowego Królestwa, a wszystkich derro z Gracklsthugh wypędzić, jeśli nie pozabiją. Wiedzcy zdali sobie sprawę, jak bardzo się przeliczyli i zaczęli knuć plany usunięcia Horgara nim wyrządzi jeszcze więcej szkód.

W międzyczasie Rada Lairdów się podzieliła. Kilku najważniejszych pozostałe pod wpływami wiedzzących, ale wierności koronie pozostałe nadal silne. Jeśli król zmusi lairdów do opowiedzenia się po którejś ze stron, nie sposób określić, ilu z nich wybierze lojalność i zaryzykuje konsekwencje gróźb derro. Giganci z klanu Cairngorm są niezmienne wierni koronie, ale ich wódz, Hggaran, żywi osobiste niechęć do Horgara z racji bezwzględnej ambicji tamtego. Niektórzy giganci podejrzewają, że Horgar zaaranżował śmierć Tarngardta, a nowy król nie potwierdza ani nie zaprzecza takim poglądom.

królewski nóż

Żołnierze z Gracklsthugh noszą różne typy broni, ale każdy ma krótki miecz z ząbkowanym ostrzem i z wizerunkiem króla na gałce rękojeści. Mimo że to oręż od noża znacznie dłuższy, nosi właśnie nazwę noża królewskiego. Według tradycji Kamiennej Gwardii, duergarski żołnierz cały czas musi mieć przy sobie tę broń i oddać ją na żądanie króla. Nierespektowanie tradycji to ciężka hańba.

Na znak łaski swego lairda szczególnie bogatersi duergarski

kapitan czy wojownik czasami otrzymuje magiczny królewski nóż o następujących właściwościach.

Królewski nóż: W rękach szarego krasnoluda ten miecz *krótki* +2 + pewnia dwa dodatkowe dzienne użycia *powiększenia osoby* i *niewidzialności*, a więc pozwala korzystać po trzy razy dziennie z każdej zdolności.

Umiarkowane przemiany; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niewidzialność*, *powiększenie osoby*, twórcza musi być duergarem; Cena 13 170 sz; Koszt 6 740 sz + 514 PD.

Milczenie Lolth i widoczna słabość leżącego na północ Menzober-
ranzan dała Horgarowi wymienię okazję do odwrócenia uwagi od poli-
tyki wojną z zewnętrznym wrogiem. Król uważa, że zwycięska kampania
przeciwko drowom przyniesie mu chwałę i zdobycze zdolne raz na zawsze
utwierdzić panowanie. Gdyby duergarski atak na Menzoberranzan się nie
powiodł, Horgar zamierza ujawnić tajemne machinacje derro i obciążyć
ich winą, a później przeprowadzić straszliwą czystkę.

ważne miejsca

Do Grackstugh goście często przybywają łodziami, lądując w rejonie
Mrocznego Jeziora. Można tu znaleźć kilka gospod, tawern i przedsię-
biorstw nastawionych na obsługę podróżnych, a także ponure targowiska
z duergarskimi towarami. Szare krasnoludy nie pozwalają przedstawicie-
lom obcych ras wchodzić głębiej do miasta bez znacznej eskorty.

BRUZDA ŁADUGUERA

Szczelina dzieli miasto na północną i południową dzielnicę. Na głębo-
kości prawie 60 metrów ma ubite żwirowe podłoże, a sięga około pół
kilometra poza główną grotę Grackstugh w obu kierunkach. W ścia-
nach szczeliny wykuto mieszkania, a szerokie rampy prowadzą na dno
z głównego poziomu miasta.

Wschodnia część rozpadliny to miejska dzielnica derro. Gnieżdżą
się tutaj niemal wszystkie grackstughowe derro, generalnie trzymając
się we własnym gronie. Wiedzący mają tu własne sekretne przejście
wiodące do Podmroku poza miasto i derro mogą wychodzić i wracać
jak im się podoba.

GROTA CAIRNGORMÓW

Ten odizolowany skrawek miasta, oddalony kilkadziesiąt metrów od głów-
nej grotty, jest siedzibą kamiennych gigantów z klanu Cairngorm. Ich
mieszkania są spartańskie, ale odpowiadają potrzebom. Giganci pod
wodzą surowego mówcy kamienia Hgraana są wierni królowi i nie
obawiają się derro.

Król Horgar ma zwyczaj odwiedzania Groty Cairngormów dwa
razy na dekadzień na rozmowy z mówcą kamienia, ale wizyty rzadko
trwają ponad godzinę. Relacje są chłodne, lecz ilość wspólnie spędza-
nego czasu budzi podejrzenia u derro.

DOKI MROCNIEGO JEZIORA

Z ruchliwych doków korzystają przede wszystkim płaskodenne barki
z żurku, unoszące się na pływakach z impregnowanych purchasek.
Niektóre byle jak skłeczone barki poruszają bezymiślni nieumarli, na
przykład szkielety i zombi przykute do wiosel czy kół napędowych w roli
niezmordowanego nekromantycznego napędu. Barki są niegrabne, ale
każda dźwiga tony towarów. Duergarowie wysyłają wyłącznie ład-
dunki czysto krasnoludzkiej roboty.

grobowiec grobowników

(Dolne Zasypane Królestwa)

Legendy opowiadają o wielkim przestworze na dnie Dolmroku pod
Anauroch, gdzie grobowniki składają magiczne przedmioty znoszą-

ne z innych stron Faerunu. Nie wiadomo, czy jest to legendarny gro-
bowiec wszelkiej magii, czy też nie. Z pewnością jednak znajduje się
tutaj mnóstwo magicznych przedmiotów – tak wiele, że gdyby poszu-
kiwacze przegadali przełamali systemy obronne, nawet po napełnieniu
przenośnych dziur i pojemnych toreb msieliby jeszcze wiele dóbr zo-
stać na miejscu.

Wielu śmiółków poszukujących legendarnego skarba poniosło
porażkę, bowiem nie wiedzieli o tym, że Grobowiec tak naprawdę nie
istnieje w Faerunie. Jest to półplan stworzony przez antycznych ne-
theryjskich arkanistów, którzy dawno temu stworzyli thaaludy. Pół-
plan Grobowca posiada następujące cechy.

- Brak grawitacji.
- Zaburzony czas.
- Skończony rozmiar. Grobowiec to krypta o średnicy około 3 ki-
lometrów i wysokości niepełna kilometra.
- Normalnie morficzny.
- Dominacja powietrza. Atmosfera jest stęchła (patrz „Stęchłe po-
wietrze” w rozdziale 7).
- Brak cech charakteru.
- Osłabiona magia. Aby rzucić zaklęcie lub użyć zdolności czaro-
podobnej w Grobowcu, postać musi wykonać udany test poziomu
czarującego (ST 20 + poziom czaru).

Raz na 1k10 dni planarny *portal* wiodący do Grobowca przemiesz-
cza się o 3k6 kilometrów w stosunku do poprzedniego położenia, za-
wsze jednak wciąż się głęboko pod ziemią Anauroch. Grobowniki
wyczuwają położenie *portalu* bez trudu i łatwo go odnajdują. *Portal*
zawsze otwiera się w tunelu, korytarzu czy kawernie, ale czasami po
faeruńskiej stronie może to być tylko pusta przestrzeń w ziemi, kom-
pletnie odcięta od systemów jaskiń.

Portal wygląda niczym wielka brama zamknięta kamiennymi drzwia-
mi, na których wyrtyto runy. Otwiera się tylko dla grobowników lub
dla posiadacza bardzo rzadkiego i specjalnego klucza – krótkiego berła
z adamantytu z wyrzniętymi złowieszczyimi runami. Bardzo niewiele osób
wie o *portalu* wiodącym do Grobowca ani o kluczu doń, a już zupełnie
nikt nie wie, kto (i czy ktoś w ogóle) mógłby posiadać adamantytowy
klucz (zaśnięcie od decyzji MP, może istnieć szansa dorobienia dupli-
katu klucza po specjalnych badaniach i wysiłkach).

Wnętrze Grobowca wypełnia szare, przyćmione światło. Dziesięć
czy więcej dziwnych, latających w powietrzu porusza się po powolnych,
skomplikowanych orbitach, a każdy zamek otacza pierścien lewitują-
cych głów. Grobowniki poruszają się po kawernie, używając natu-
ralnej zdolności *kształtowania kamienia*, by ułożyć lewitujące głowy
w tymczasowe mosty, bowiem magia thaaludów wzmacnia się w tym
miejscu. Żywe istoty pozbawione skrzydeł szybko przekonują się, że
ograniczona magia utrudnia dotarcie do zamku.

Faeruńskie grobowniki zamykają zdobycz w kryptach w powyższych
budowlach. Każdej strzeże co najmniej dziesięć tych istot oraz staro-
żytnie pępaki z zaklęciami, nieumarli i wreszcie konstrukty. Żywych
intruzów atakuje się natychmiast, a grobowniki często ślą prośby o po-
siłki do sąsiednich zamków. Najbardziej niebezpiecznym mieszkań-
cem Grobowca jest starożytny demilicz znany tylko pod przydomkiem
Strażnika Thaala (NZ mężczyzna człowiek demilicz czarodziej 31).
Towarzyszy mu świta nieumarłych (w tym liczowie i zjawy), tworzona
z niezliczonych poszukiwaczy przygód, którzy znaleźli drogę na półplani
i tu zginęli. Wygląda na to, że wspomniana istota to prawdziwy władca
grobowników, a wszystkie konstrukty poddają się jego rozkazom.

guallidurth

(Górne Stare Shanatar)

Ta metropolia pod pustynią Calim, zwana też Świątynnym Miastem Lolth, jest najstarszą społecznością drowów w południowym Podmroku, a przy tym jedną z największych. O władzę w mieście walczą ponad dwieście szlacheńskich rodów, a dwadzieścia jeden tworzy Radę Rządzących. Wszystkie mroczne elfy drowy wielbią Lolth, ale każdy na swój sposób, więc w Guallidurth istnieje mnóstwo odłamów i sekt. Budowa świątyni ku czci Pajecznej Królowej to tutaj najlepszy wyraz pobożności oraz sposób promowania uznawanych przez danego drowa praktyk wyznaniowych. Toteż miasto pełne jest dużych i małych przybytków tej bogini.

Guallidurth budzi obawy wszystkich pozostałych osad Podmroku na południe od Zielonego Matecznika i na zachód od gór Alimir. Władze miasta deklarują zwierzchnictwo nad całym tym obszarem, chociaż kontrolują go nie zbyt ściśle. Wpływy mrocznych elfów sięgają jeszcze dalej, ale drowy rzadko nękają istoty żyjące tak daleko. Niemniej Guallidurth stanowi poważne zagrożenie dla Iltkazaru, Oaxaptupy, Oryndollu i beholderów pod Jeziorem Pary. Drowy z opisywanego miasta są przekonane, że już „władają” należącym do kuo-toa Sloopdilmopolu, więc nie usiłują go zdobyć.

Historycy z powierzchni uważają, że nocne wojny między drowami a resztą świata skończyły się jakieś 1800 lat temu. Jednakże krasnoludscy historycy doliczają się przynajmniej dwóch późniejszych nocnych wojen, które toczyły się wyłącznie pod ziemią. A kilka guallidurthańskich rodów (zwłaszcza ród Mizzyntur) wierzy, że właśnie walczy w trzeciej nocnej wojnie, skoro Iltkazar ośmielił się przetrwać aż do tej pory.

iltkazar, mithrilowe królestwo

(Górne Stare Shanatar)

Oto ostatnie, wciąż istniejące królestwo Shanatar w Czeluści. Iltkazar od ponad trzynastu wieków przeżywa długą, powolną degradację. Tutajszymi uczonymi krasnoludami przechowywane są zwoje i księgi pełne rasowych sekretów architektonicznych, inżynierskich, platnerskich i zbrojmistrzowskich, archeologicznych, historycznych oraz tajemników rzemieślniczych kamieni runicznych.

Iltkazar (małe miasto): Konwencjonalne (potworne); Char PD; Limit 15 000 sz; Zasoby 5 625 000 sz; Populacja 7506; Mieszana (tarczowe krasnoludy 78%, złote krasnoludy 9%, skalne gnomy 5%, svirfnebliny 4%, ludzie 3%, urduinrowie 1%).

Przedstawiciele władzy: król Mith Barak, czyli Mithbarakaz (PD samiec srebrny wielki jaszczur).

Rada regencyjna: Fenyl Arnczaszk (ND kobieta krasnolud tarczowy arystokrata 11); Torth Czarnostal (PD mężczyzna krasnolud tarczowy fachowiec 9); Ruvan Kamiennoramienny (PN mężczyzna krasnolud tarczowy arystokrata 5 / fachowiec 4); Chemcol Kamiennoramienna (PD kobieta krasnolud tarczowy wojownik 8); Gromi Arnczaszk (CD mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 2 / kapłan 5 / runotwórca 2); Sturvis Rozpadłonośpię (CD mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 5 / bard 3); Vrona Żelazołamacz (N kobieta krasnolud tarczowy fachowiec 2 / czarodziej 7); Elern Rozpadłonośpię (PD kobieta krasnolud tarczowy kapłan 8 Moradina).

Ważne postacie: Sorni Arnczaszk (N kobieta krasnolud tarczowy fachowiec 8); mistrz kuźni; Dorna Rozpadłonośpię (PD kobieta krasnolud tarczowy fachowiec 7 / czarodziej 3), główny bibliotekarz; Bresk Kamiennoramienny (PN mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 12), wódz wojenny Iltkazaru; Anthan Klingodiament (PD mężczyzna krasnolud tarczowy kapłan 9 Moradina), arcykował dusz.

Kapłani Starożytnej Kuźni: w świątyni Moradina w Iltkazarze działa ponad 30 kapłanów, w tym sześć na przynajmniej 4. poziomie.

Strażnicy Bram: Najlepsi żołnierze Iltkazaru otrzymują prestiżowe zadanie strzeżenia bram miasta. Oddziały te liczą w sumie ponad 60 kapłanów oraz 400 wojowników i zbrojnych, z których około 300 to zbrojni 1. poziomu.

Trzy kilometry pod górami Omlarandin w Téthyrze mieści się Iltkazar – miasto stojące na krawędzi krwawego przewrotu. Król Mith Barak Bezkłanowy 75 z każdych 100 lat spędza, siedząc na tronie jako posąg z czystego mithrilu. Przez ten czas miastem włada Rada Regencyjna, wypełniająca edykty i polecenia śpiącego króla. Zgromadzenie uznaje, iż pełni rolę zachowawczą, nie przywódczą, więc nie zmienia kierunku w polityce i odkłada wszelkie ważne decyzje dopóki król Mith znów się nie przebudzi.

Niezłomne postanowienie rady dotyczące oczekiwania na śpiącego króla wpędza miasto w stagnację, lecz mimo to silnie przywiązane do tradycji krasnoludzi tolerowały ten fakt – przynajmniej do niedawna. Pięć lat temu, w 1367 RD, król Mith nie obudził się na czas. Od tej pory Rada Regencyjna toczy spory w kluczowych sprawach, a obydwie strony robią się niecierpliwe.

hizagkuur

Magiczne metale wykuvane w Iltkazarze są rzadkie w Podmroku i praktycznie nieznanne na powierzchni. Każdy przedmiot z hizagkuuru pod względem czasu wykonania liczy się jak mistrzowsko wykonany.

Hizagkuur to błady, srebrnoszary metal, który wiecznie zachowuje gorące iskry ognia hutniczych, co zapewnia magiczną odporność na zimno. W efekcie zbroja z tego materiału obdarza posiadacza odpornością na zimno 2. Każda broń wykuta z hizagkuuru zadaje +1 obrażenie od elektryczności i +1 od ognia przy każdym trafieniu.

Efekt ten kumuluje się z dowolną specjalną mocą dodatkowo nadaną. Z hizagkuuru nie można zrobić magicznego przedmiotu wykrzystającego efekty zimna, jak oręż lodowy czy mrozu.

Hizagkuur ma wagę stali, trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości. Broń z tego materiału należy traktować jak srebną na potrzeby pokonywania redukcji obrażeń. Nie powoduje on jednak kar do testu obrażeń.

Modyfikator ceny rynkowej: Zbroja +2000 sz; broń +12 500 sz. Informacje te zastępują opis hizagkuuru z *Magii Faerunu*.

Itkazar zwany jest Mithrilowym Miastem z uwagi na swych legendarnych kowali, których większość pracuje nad rzadkimi, magicznie aktywnymi metalami. Najspokojniejszy z nich jest mithril, ale jeszcze rzadsze równie regularnie się tutaj obrabia. Ukryte w okolicznych Podmroku kopalnie są bogate w złoża hizagkuuru, zardazilu i innych rzadkich minerałów. Itkazarские krasnoludzy czynią z nich drobny użytek. Jednak lokalna kontrola nad handlem tymi metalami nie opiera się na opanowaniu źródeł surowca. Nawet gdyby wrogowie krasnoludów natknęli się na te złoża lub odkryli takie metale gdzie indziej, i tak wiedzę o sposobie ich wytopiania i skutecznej obróbce posiadają wyłącznie kowale z Itkazaru.

Całe miasto oświetlają jaśniejsze słabym blaskiem, srebrnoniebieskie porosły na sklepieniu. Itkazar rozciąga się na kilkadziesiąt kawern połączonych szerokimi tunelami w jedną wielką jaskinię. W jednej z centralnych grot spotykają się rzeka Dhalnadar i jej dopływy, Głębozka, dostarczając wody w obfitości. Cywilna inżynieria miasta jest cudem techniki – rzeka przepływająca przez miasto obniża poziom o około 18 metrów, obracając po drodze dziesiątki kół młyńskich, które z kolei napędzają setki maszyn w jaskiniach. Woda dociera do każdego domostwa dzięki rozbudowanej sieci akweduktów.

Itkazar jest chyba najlepiej broniowanym miastem w Podmroku. Wszystkie trzy główne wejścia chroni po dziewięć wrot, każde szerokie na 3 metry i grube na 0,9 metra. Pierwsze dwie bramy są z litego żelaza, kolejne sześć z żelaza pokrytego 5 centymetrami hizagkuuru, ostatnia zaś z czystego mithrilu, niepodatna na magię. Wszystkie ciekłe wodne wpływy i wypływy z miasta blokują wytrzymałe kraty. Bariery te zwykle są wzmocnione *barierą z ostrzy, odestaniem czy świętym słowem i kłutą ognią*, które to zaklęcia może wyzwoływać penniacy wartę strażników. Runy pokrywające co 7,5 metra inne powierzchnie groty zwykle zawierają czary *kamienna paszcza i odrzucenie*, które odpędzają istoty rzyjące. Te ostatnie runy są unikalne dla Itkazaru, bowiem wyzwała je wpisane w symbol wyczyszczanie drgań, nie zaś wzrok. Każde poruszenie w odległości 36 metrów od takiej runy uruchamia ją.

król mith barak

Wielu podejrzewa prawdę na temat króla, ale nikt nie ma pewności. Król Mith to w istocie Mithbarazak, srebrny wielki jaszczur, który przybył pomiędzy krasnoludy przed kilkadziesiąt laty, aby pomóc im strzec ogromnej wiedzy. Być może miał też inne, bardziej osobiste powody, by opiekować się ostatnim królestwem Shanatar w Czeluści, na przykład potrzebę posiadania bardzo bezpiecznego miejsca, w którym przechowywałby jego ciało podczas podróży po Planie Astralnym. Gdy smok śpi, podróżuje astralnie i często rozmawia z potężnymi innoplanarnymi istotami. Nietety, dwadzieścia lat temu jego astralny postać schwytał sługa Tiamat. Mithbarazak został uwięziony na Planie Astralnym i brak mu sił, by się uwolnić.

krótka historia

Gdy Shanatar w Czeluści władał większością południowozachodniego Podmroku, Itkazar pozostawał stosunkowo małą, ale ważną częścią wielkiego królestwa. Było to centrum nauki i kowalstwa. Gdy wielkie królestwo rozpadło się po bratobójczych wojnach z duergarami, Itkazar przetrwał, ale jego obywatele musieli przez kolejne kilkadziesiąt lat odparć ataki beholderów, drowów, illithidów i duergarów, za każdym razem tracąc część ziem.

W 66 RD umierający król i znaczne okrojone posiadłości zapowiadały ponurą przyszłość. Na łożu śmierci ostatni krasnoludzki władca Itkazaru mianował swym następcą Mitha Baraka Bezklanowego. Od wstąpienia na tron ponad 1300 lat temu rządził on miastem mądrze i zabezpieczył granice królestwa. Niestety, długie okresy królewskiego snu nie pozwalają krasnoludom przez całe dziesięciolecia rozważać nowych wielkich projektów. Rada jest zajęta interpretowaniem dekretów śpiącego króla, a jej członkowie skupiają się bardziej na utrzymaniu miasta niż podejmowaniu inicjatyw.

Za każdym razem, gdy król się budzi, znaczna część kolejnych dwudziestu pięciu lat poświęca na nadzorowanie prób odbudowy miasta do poziomu, na którym zostawił je siedemdziesiąt pięć lat wcześniej. Mith nigdy na to nie narzekał ani nawet nie wspominał o tym problemie, podobnie jak nikt nie podejmuje tematu jego tajemniczych siedemdziesięciopięcioletnich drzemek. Podczas lat na jawie władza sprawiedliwie i mądrze. Podczas królewskiego snu rada rządzi w dobrej wierze, z nadmiernym legalizmem.

W 1367 RD zdarzyło się niemożliwe – król Mith nie obudził się w przewidzianym czasie. Nadal siedzi nieruchomo, mimo prób obudzenia podejmowanych przez podwładnych. Od kilku lat krasnoludzi spierają się co do podjęcia odpowiednich kroków. Wreszcie w ostatnim roku czegoś z nich poczuła tak wielką desperację, iż postanowiły działać pod nieobecność króla. Jedną z frakcji, zwąca się Otwartym Ruchem, zdecydowała się na radykalną akcję – chcą sprowadzić pomoc z powierzchni ziemi w celu obudzenia króla. Cała Rada Regencyjna ostro sprzeciwia się tej wyprawie, a niektórzy wręcz porównują ją do zdrady. Niemniej niezależnie od jej stanowiska przywódca ruchu, Josiah Skalobrat (ND mężczyzna człowiek fachowiec 6) planuje poszukać pomocy na powierzchni ziemi.

okolice

Otoczenie Itkazaru to w większości zrujnowane krasnoludzkie posiadłości. Za każdym razem, gdy fala wrogów zbliżała się do miasta, jego mieszkańcy wycofywali się, porzucając swe włości. Patroly itkazarские nadal krążą po okolicy, ale nie są tak liczne czy silne, by zająć teren na stałe. A więc mieszkańcy Podmroku wszelkiej maści mogą swobodnie nawiedzać opuszczone komnaty.

KAZARDAERN

System tuneli to w zasadzie ostatni przyczółek obronny Itkazaru poza samym miastem. Składają się nań przeważnie puste kopalnie hizagkuuru. Kazardaern leży około 3 kilometrów od miasta i stanowi najłatwiejszy dostęp do Itkazaru z powierzchni oraz od zachodu. Krasnoludzi gęsto patrolują korytarze i zakładają zabójcze, przemysłne pułapki karmią na celu odstraszając nieproszonych gości. W efekcie wędrówka tak trasa bez przewodnika to niezbyt mądry pomysł. Ostatnio coraz częściej pojawiają się tutaj patroly złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny i szarych krasnoludów z Dunspeirinu, a starcia pomiędzy obiema grupami grożą wybuchem otwartej wojny na progu Itkazaru.

PAJAKOWISKO

Drowy z tego regionu zwykle trzymają się okolic Guallidurthu, lecz za to pajaki wszelkiej maści pełnią się w placówkach i twierdzach pozostających po nocy wojnach w górach Omlarandin, bezpośrednio

na północnym Iltkazarem. Mniej więcej raz do roku krasnoludy wysyłają przeciwko nim kilka oddziałów, ale na tym obszarze żyje dużo więcej pająków niż wspomniani są w stanie wytluch.

kielich giganta

(Dolne Mroczne Ziemie)

Mętne jezioro położone 19 kilometrów poniżej Drogi Kupieckiej jest olbrzymie nawet dla mieszkańców powierzchni. Prawdopodobnie nawet nadały mu shanatarskie krasnoludy od kamiennych gigantów, które niegdyś mieszały nad jeziorem. Kielich Giganta to największy znany zbiornik wody słodkiej w Dolmroku. Stworzenia z przestrzeni wielu kilometrów dookoła przychodzą tu napić się wody, a drapieżniki na polowanie.

Od ponad tysiąca lat w Kielichu Giganta żyje rasa inteligentnych ośmiornic, które żywią się i opiekują jasną rafą koralową, tu i ówdzie rozświetlającą wody. Rafa rzuca niesamowicie, piękne cienie na ściany oraz na sklepienie. Ośmiornice rzeźbią koral w mistyczne kształty i sprzedają go morskim elfom, które przyprawiają tutaj przez zalane wodą korytarze z Morza Spadających Gwiazd.

Układ ten działał dobrze, dopóki przed 15 laty łupieżcy umysłów nie wpuszcili do jeziora wampirycznych kałamarnic. Ośmiornice mają nad napaśnikami ogromną przewagę liczebną, są jednak z natury pacyfistyczne. Do tej pory starały się rozwiązać problem apeliację u kałamarnic do poczucia sprawiedliwości, litości czy rozsądku. Te zaś – z natury chaotyczne złe i niewiele rozumiejsze od zwierząt – odpowiadały pożeraniem ośmiornic. Wreszcie część tych ostatnich uznała, że niebezpieczny jest aktywny opór. Zwrócili się o pomoc do handlowych partnerów – morskich elfów – i zaczęły rozwijać umiejętności bojowe oraz magię wtajemniczeni do walki z wrogami.

Ośmiornice dawno już zapomniały o łupieżcach umysłów, którzy wpuszcili kałamarnice do jeziora, ale illithidzi bynajmniej nie zapomnieli o swoich planach. Zamierzają podporządkować sobie morskie elfy, a co za tym idzie – fragmenty Morza Spadających Gwiazd. Spodziewali się, że ośmiornice już dawno udadzą się do elfów po pomoc, ale nie wzięli pod uwagę upartego ich przywiązania do pokojowych rozwiązań. Teraz, gdy morskie elfy w większej liczbie pojawiają się w Kielichu Giganta, łupieżcy umysłów chcą pojąć paru w niewolę i rozpocząć kolejny etap nikczemnego planu.

kocioł świętej matki

(Dolne Migoczące Morze)

Silne prądy i białe prądy są typowe dla tego obszaru Migoczącego Morza. Z poziomu wspomnianego zbiornika można tu dotrzeć tylko płynąc pod wodą. Niemniej podróżnicy schodzący do Kotła Świętej Matki ze Śródmroku mogą znaleźć prowadzące do tego miejsca suche ścieżki. Sam kocioł zaś to kaplica poświęcona Morskiej Matce.

Obszar jest święty dla wyznawców Blipdoolpool i każdy pobożny kuo-toa powinien odwiedzić go przynajmniej raz w życiu bez korzystania z magii ułatwiającej podróż. Osobniki, które powrócą z takiej wyprawy, cieszą się wyższym prestiżem wśród swej rasy – a mimo to jest ich niewiele. Ze względu na niebezpieczeństwo podróży i wysoką śmiertelność, nawet wśród młodych i silnych, liczne kuo-toa ze Śródmroku i Górmroku odkładają święty obowiązek aż do starszego wieku, traktując wyprawę jako ostatnią pielgrzymkę, z której już nie spodziewają się wrócić. Czasami nazywają tę praktykę „wyprawą na spotkanie bogini”.

Sama kaplica jest świątynią i klasztorem mieszczącym dziesiątki kapłanów i mnichów kuo-toa oraz trzy- czy czterokrotnie większą liczbę pielgrzymów. Sędziwi, ale potężni kapłani tej rasy imieniem Slowoopil (NZ sędziwi mężczyźni kuo-toa kapłani 15) zarządzają przybytkiem z pomocą Maumoggi, olbrzymiego kuo-toa lewianta o 30 KW – błogosławionego strażnika kaplicy.

kraniec ziemi

(Dolny Wielki Bhaerynden)

Kraniec Ziemi to placówka poszukujących przygód prowadzona przez ziemnych genasi dla przybyszów i żywiolaków z Planu Żywiolu Ziemi. Planarne stworzenia ziemi odwiedzają to miasto nierzadko ciekawscy śmiatki, chcąc odkrywać na Planie Materialnym dzwonne metale, klejnoty i niezwykle nie-ziemne stworzenia. Dla wielu takich istot tutaj rozpoczyna się dzikie pogranicze Planu Materialnego.

Kraniec Ziemi (małe miasteczko): Konwencjonalne; Char ND; Limit 800 sz; Zasoby 38 280 sz; Populacja 562 (w tym żywiolaki i przybysze ziemi); Mieszana (stworzenia ziemi 69%, krasnoludy urduinnirowie 19%, xorny 5%, thoqqa 2%, ziemny genasi 2%, duergarowie 1%, ziemne mefity 1%, dziwa ziemi 1%).

Przedstawiciele władzy: Speleosa Tur-ska Podchod (N kobieta ziemny genasi druid 15), władczyni miasta.

Ważne postacie: Siltchurn (N dziwo ziemi), wezyr Speleosy; Jevuar Twardostały (ND mężczyzna ziemny genasi wojownik 10/biegły przewodnik po Podmroku 5), naczelny konstabl i stróż porządku; Korellin Zeveshek (PN mężczyzna krasnolud urduinnirowi kapłan 9 Grumbara), pontifex lub arcykapłan osiedla.

Nadzorcy Władcy Kamienia: czarodziej 13, kapłan 12, wojownik 12, wojownik 6 / tropiciel 6, mnich 11, tropiciel 10, mnich 9, tropiciel 9, druid 8, lotrzyk 8, czarodziej 8, tropiciel 7, druid 6, czarodziej 6, wojownik 5, bard 4, druid 4 (2).



Slowoopil,
arcykapłan Kotła
Świętej Matki

Planarne stworzenia ziemi: starszy żywiolak (3), większy żywiolak (8), wielki żywiolak (39), duży żywiolak (47), średni żywiolak (97), mały żywiolak (88), starszy xorn (8), przeciętny xorn (15), słabszy xorn (25), thoquua (19), ziemny mefit (9), diwio ziemi (8).

Kraniec Ziemi – położony 35 kilometrów pod Nath w Halruaa – zaprojektowany wyłącznie z myślą o innoplanarnych gościach. W mieście nie ma otworu tradycyjnie będącego wejściem czy wyjściem, a główne kawerny (zwane kieszeniami) nie są połączone tunelami. Mieszkańcy, którzy nie umieją swobodnie podróżować przez ziemie, muszą korzystać z czarów czy magicznych przedmiotów, które to umożliwiają (jak zaklęcie *ruob xorna*). Ciągłe światło jest dostępne tylko w grocie zwanej Rezydencją Speleosa, bo każdy mieszkaniec widzi w ciemnościach, a większość kieszeni odległa jest nie bardziej niż o 18 metrów. Miasto jest wreszcie zdumiewająco ciche, bowiem stworzenia żywiolu ziemi nie są gadatliwe.

Choćżi ziemni genasi stanowią w Krańcu Ziemi niezmierną mniejszość, to oni zarządzają miastem, pełniąc role przywódców i stróżów prawa. „Speleosa” to termin w podwspólnym będący przybliżonym tłumaczeniem „monarchy” z języka ziemnego. Wiecie stworzeń z Planu Ziemi nie rozumie rozróżnienia między imieniem a funkcją, więc Turska Podchod, założycielka, burmistrz i faktyczny nadzorca miasta, zwykle posługuje się samym tytułem. Speleosa jest aktywnym (niektórzy mówią: nadaktywnym) zarządcą miasta, chce osobiście spotykać wszystkich nowych przybyszów i samodzielnie rozwiązuje wszelkie problemy burzącą spokoj. Jej zastępca Jevuar zrędlicie toleruje tę cechę charakteru.

Zważywszy na niebezpieczeństwa Dolmroku, tutejsi mieszkańcy poważnie podchodzą do utrzymania miasta jako placówki i bezpiecznego schronienia. W jego pobliżu nie ma aktywnych pieczęców umyślonych i niewiele drapieżców interesuje się ich istotami żywiolu ziemi. Ale Speleosa zdaje sobie sprawę, że każdy zyska z ochoty położyćby łapy na nieskazitelnym klejnotach przechodzących przez planarny portal miasteczka. Ziemni genasi nie tolerują żadnych wyryków ze strony mieszkańców Planu Materialnego – gość dostaje tylko jedno ostrzeżenie, a za drugim razem zostaje wygnany. Więcej tolerancji wykazują wobec planarnych stworzeń ziemi, które często pierwszy raz odwiedzają ten wymiar.

Poza tym goście są mile widziani, jeśli umieją się zachować. Halruaańscy czarodzieje pozostający w dobrych stosunkach ze Speleosa swobodnie teleportują się do miasta i korzystają z tutejszego portalu na Plan Ziemi. Czasami zagląda tu także kilka innych potężnych i wiele wiedzających mieszkańców powierzchni. Co ciekawe, miasto odwiedzają liczni goście z Planu Materialnego przychodzący bezpośrednio z przyległego Podmroku. Speleosa wołałaby nie rozgłaszać istnienia Krańca Ziemi żyjącym w pobliżu illithidom, drowom czy abolethom.

Speleosa zawarła układ z żywiolakami wody i powietrza, aby codziennie dostarczały te substancje i zabierały nieczystości, dzięki czemu Kraniec Ziemi ma bodaj najlepsze warunki bytowe w Dolmroku. Władczynie posiada także osobisty portal w swej rezydencji do wycieczek na powierzchnię w razie pilnej konieczności. Wiedzie on do klasztoru Żółtej Róży w Damarze, gdzie mnisz Ilmatara udzielają niezbędnej pomocy. Otrzymują w zamian nieobrobione klejnoty, co w dużym stopniu zaspokaja ich skromne potrzeby.

Niewielkoino w Krańcu Ziemi jest nielegalne i niemile widziane. Zabrano tu również przyzywania żywiolaków bez zgody Speleosa.

krótka historia

Turska Podchod, wychowana w mieście złotych krasnoludów blisko powierzchni, przez całą młodość pragnęła dotrzeć do swoich korzeni. Wcześniej została druiddą Grumbara i możliwie najczęściej wykorzystywała przyzywanie żywiolaków ziemi, bez końca zamęczając te małowalne stworzenia pytaniami na temat ich ojczyzennego planu. W końcu podjęła podróż na Plan Żywiolu Ziemi, gdzie przez pewien czas mieszkała.

Po powrocie w 1350 RD świat powierzchni ziemi wydał jej się zbyt hałaśliwy, ruchliwy i jasny. Wycofała się w głąb ziemi i założyła bazę w odległym Dolmroku, gdzie mogła żyć w kontakcie z oboma światami. Wkrótce dołączyły do niej inne stworzenia z obu planów, a w ciągu ostatnich dwudziestu lat Kraniec Ziemi stał się kwitnącą społecznością Dolmroku.

ważne miejsca

Większość Krańca Ziemi to kilka małych kawern. Otwarte, naturalne przestrzenie mają zagłębienia wykute w podłożu, gdzie Urdunnirowie (neutralny klan duergarów) i różni ziemni genasi zajmują proste, wykopane w ziemi siedziby.

GOSPODA GOŚCINNA

Czteropokojowa gospoda przyjmuje mieszkańców Planu Materialnego, jacy z rzadka przybywają do Krańca Ziemi w interesach lub w odwiedziny do któregoś z tutejszych ziemnych genasi. Karczma jest dość droga – kwatera kosztuje co najmniej sztuكة platyny za dobę. Miejsce za to dobrze oświetlono. Podają tu też wołowinę i jagnięcinę zamiast mięsa podziemnych rothów, a na każdej ścianie wiszą malowane krajobrazy z powierzchni ziemi. Przybytek prowadzi Adorno Shelsper (N mężczyzna ziemny genasi fachowiec 2). Potrafi przedstawić gości właściwym osobom lub zorganizować wycieczkę po mieście, gdy tego sobie życzą. Adorno często tęskni do życia nad ziemią, ale zbyt dobrze zarabia, żeby przenieść się na górę na stałe.

REZYDENCJA SPELEOSA

Ta „powietrzna kieszeń” to największa samodzielna komora w mieście. Dominuje w niej nienaturalnie gruby centralny stalaktyt, sięgający niemal do podłogi. Spiralne schody wiją się po jego zewnętrznej części przez jakieś 6 metrów, a potem wchodzi do środka i dalej biegną spiralą wewnątrz. Stalaktyt wydrżono i wykuto w nim tarasowo ułożone balkony. Urzędnicy miasta mają tu rozmaite punkty widokowe, w których można spokojnie i niespiesznie omawiać interesy.

Fragmenty tarasów otaczają ściany, ale wszystkie sufity pozostały otwarte, ponieważ ogromny portal światła umiejscowiony wysoko w stalaktycie wypycha całe miejsce ciepłym, żółtym blaskiem słońca Torilu (w godzinach dziennych) lub zmienia ciemność w półmrok rozświetlony księżycami (nocą). To tutaj wiele żywiolaków ziemi przeżywa pierwszy kontakt ze światłem słonecznym, goście z powierzchni ziemi zaś często korzystają z wygodnych miejsc do układania planów, pożywiania się czy odpoczynku.

PORTAL NA PLAN ZIEMI

Ten portal, osadzony naturalnie w 9-metrowej średnicy wlocie do jaskini, prowadzi do kieszeni powietrznej na Planie Żywiolu Ziemi.

Po drugiej stronie nie ma nic szczególnie godnego uwagi. *Portal* powstał tylko po to, by umożliwić planarnym stworzeniom ziemi odwiedzenie Planu Materialnego. Wokół *portalu* osiedliło się kilku Urdunnirów.

kuragolomsh

(Środkowe Głębokie Pustkowia)

Destrachanów nienawidzi się tak powszechnie, że mogą żyć wyłącznie wśród swoich. Nazwa tego sioła jest przekręceniem wyrazu z podwójnego, który oznacza mniej więcej „ohydne siedlisko”. Nikt nie wie, jak nazywają je destrachani i nikogo to nie obchodzi. W pozbawionych światła głębiach Kuragolomsh zawsze czai się od pięćdziesięciu do osiemdziesięciu tych stworów.

Destrachani to nieprzejrzyste stworzenia, które poświęca nawet własny interes dla popełniania przypadkowych złych czynów czy poznania innych istot. Typowy przedstawiciel tego gatunku inteligencją i nikczemnością dorównuje drowowi. Rzeczono potwory wykazywały zdolność rozumienia kilku różnych języków, jednak nigdy nimi się nie posługują.

Kuragolomsh leży w najdalszych wschodnich obszarach Głębokich Pustkowi, pod górami Ziemię Ostrogi w Vast. Samo sioło składa się głównie z serii dziur wydrążonych w tunelu długim na 96 metrów i szerokim na 4,5 metra. Jeden koniec tunelu wychodzi na płaski obszar, na którym destrachani wykuli sobie toporny amfiteatr.

Kilku drowich lordów z pobliskich placówek rozważało wysłanie oddziałów niewolników w celu wymordowania destrachanów, ale obawiają się, że stworzy w obliczu ataku mogłyby się zmobilizować. A więc zamiast napadu wolą wykorzystywać destrachany jako narzędzie – kogo chcą się pozbyć, tego wysyłają do Kuragolomsh.

Mimo talentu do czynienia krzywdy, destrachany zwykle nie atakują, jeśli nie zostaną sprowokowane. Czasami zabijają stworzenia, które zbyt blisko zbliżą się do ich siedliska, ale bardziej bawi je nieszczęście niż śmierć. Coś, co je interesuje, musi znajdować się w innym miejscu, bowiem stworzenia często opuszczają swój teren w drużynach (prawdopodobnie łowieckich) liczących od 10 do 20 osobników, które nie powracają przez całe dekadnie. Nigdy nie przynoszą z powrotem skarbów, ale czasami przypędzają garstki gnomów czy ludzi, których torturują przed śmiercią.

Rozmiar wydaje się być głównym czynnikiem decydującym u destrachanów o sprawowaniu władzy, co widać po tym, że w Kuragolomsh największy osobnik rządzi rykiem i groźbą. Patrole przechodzące blisko tego miejsca nazywały rzeczonoego stwora „Ooorooce”, bo taki dźwięk najczęściej wydaje. Ooorooce (NZ samiec rozwinęty destrachan o 20 KW) jest rozmiaru wielkiego i ma chyba kilka samiec, aczkolwiek zwykłe godowe tych istot są bardzo słabo znane. Władza osiedlem z bezwzględnością i drobiazgowością, jakie doceniałaby nawet kapłanka Lolth.

Labirynt

(Górny i Środkowy Północny Mrok)

Na południowy zachód od Mrocznego Jeziora w Górnym i Środkowym Północnym Mroku istnieje rozległy region zwany Labiryntem.

Rozpościera się dobrze ponad 160 kilometrów z północy na południe i ponad 80 kilometrów ze wschodu na zachód. Utrudnia podróż ze Skullport i innych lokacji Podmroku w okolicach Waterdeep do Gracklsthugh, Menzoberranzan i reszty Północnego Mroku.

Labirynt składa się ze stosunkowo niewielu niegdyś małych jaskiń, które dawno temu znacznie poszerzono, drążąc niezliczone tunele i przejścia. Cały obszar jest poprzecinany rozpadlinami, często więc korytarz kończy się nad wielką przepaścią, a dalej biegnie kilkadziesiąt metrów wyżej czy niżej po drugiej stronie. Gigantyczne schody wiją się wokół niektórych rozpadlin, ale inne – prawdopodobnie nowsze – nie posiadają łatwego przejścia. Kupcy kierujący się do Skullport, Gracklsthugh czy innych miast korzystają z paru bardziej bezpośrednich i dobrze oznaczonych tras, ale kto zboczy ze znanego szlaku, ten ryzykuje zagubienie się i śmierć z głodu.

Labirynt, co nie powinno dziwić, stanowi terytorium minotaurów. Groźne bandy tych dzikich wojowników to już spore zagrożenie, ale co gorsza, większości klanów przewodzą bafitaury – czarcie istoty łączące najgorsze cechy minotaurów i demonów. Dawnymi czasy minotaury utworzyły tu potężną krainę, ale dzikusy obecnie panujące w Labiryncie nie znają swej przeszłości.

Wygnańcy i samotnicy z przeróżnych ras znajdują w spokojniejszych zakątkach Labiryntu dobrą kryjówkę. Pięćdziesiąt lat temu wygnany z Menzoberranzan ród Jaelre utrzymywał małe lenno w centrum tego obszaru. Ale tej rodziny już nie ma – otworzyła *portale* do nowego domu w opuszczonej Elfim Dworze.

Llurth dreir, przeklęte miasto

(Środkowy Wielki Bhaerynden)

Prawie 15 kilometrów pod trawiastymi ruinami Shaar i daleko na zachód od Wielkiej Rozpadliny leży skupisko rozległych, płytkich kavern. Jaskinie te w minionych conach rzeźbiło wielkie podziemne jezioro zasilane przez bogatą w minerały rzekę, spływającą zakosami z powierzchni. Poziom wody stopniowo obniżał się przez tysiąclecia, aż pozostał dużo mniejszy akwen wodny otoczony wielkimi, żyznymi polaciami błot.

Llurth Dreir to ponure i straszne miejsce, pozbawione kultury i narcystycznej aury innych miast drowów. Przed wickami Dreirynowie obrazili czymś Lolth i bogini odwróciła się od tego miejsca. Wybułhe potem właśnie między rodami trwają do dziś dnia, nietemperowane żadnym poczuciem przyzwoitości czy szacunku. Różne rody czczą rozmaitych bogów, w tym Vhaerauna, Kiarsalee, a nawet Eilistracee – ale bóstwem wyznawanym przez większość Dreirynów pozostaje ohydne wynaturzenie imieniem Ghaunadaur. Gdy potworny awatar Czającego się podniósł się z głębin Llurthoghl, wiele rodów oddało hołd objawionemu bogu, żywiąc nadzieję (przeważnie płotne) na dostęp do mocy pozwalającej zniszczyć wrogów.

Llurth Dreir było dużym i potężnym miastem, gdy opuściła je Lolth. Trzy wielkie przestwory, które się nań składają, wciąż zamieszkują 60 000 drowów i ponad 100 000 nieszczęsnych niewolników. Mroczne elfy nie zwracają uwagi na niewolników, którzy muszą sami o siebie dbać, podczas gdy panowie siedzą w bezpiecznych czarnych wieżach. Drowie familie mają zwyczaj najeżdżania posiadłości wro-

gich rodów i porywania żywności, niewolników i ofiar dla Ghaundaura. Zapewniają przy tym minimum ochrony biedakom, którzy składają im trybut.

Gdyby Lurth Dreir leżało bliżej konkurencyjnego miasta czy cywilizacji, już setki lat temu zostałoby zniszczone. Jednak Lurthoghl znajduje się w stosunkowo mało dostępnej części Podmroku i nie istnieje blisko żadna wroga kraina, której mieszkańcy by poważnie rozważali napad na miasto. A poza tym Lurth Dreir być może już nawet nie warto zdobywać. W wieżach mrocznych elfów znajdują się jakieś bogactwa, ale po murami strzelistych budowli Przekłętę Miasta stoczyło się w kompletną nędzę. Ponadto chyba żadna armia zdobywców nie miałaby ochoty zmierzyć się z Czającym się, gdyby powstał w obronie swych wyznawców.

LoobliShar, miasto wyczekiwanej ciemności

(Górne Mroczne Ziemie)

Obywatele tego miasta kuo-toa porzucili kult Blipdoolpool na rzecz wiary w Shar. W na poły zatopionym mieście nie toleruje się żadnego światła, więc goście muszą zadowolić się widzeniem w ciemnościach. Istoty pozbawione wspomnianej zdolności, a także ślepowidzenia czy innych zastępczych organów czuciowych są nie tylko ślepe – stają się nadto łatwym łupem.

LoobliShar (małe miasteczko): Magiczne; Char PZ; Limit 800 sz; Zasoby 74 960 sz; Populacja 1974; Odizolowana (kuo-toa 97%, łupieżczy umysłów 2%, drowy 1%).

Przedstawiciele władzy: Iliboolop (NZ kobieta kuo-toa kapłan 15 /hierofanta 2 Shar). Najwyższa nocna arcypanna Shar i naczelnik kapłan miasta.

Ważne postacie: Kerl Ooil (CZ mężczyzna kuo-toa łotrzyk 14), arcydziep LoobliShar, Vrushnom (PZ łupieżcza umysłów psion 9 /kapłan 4 Shar), wyznawca Shar szpiegujący zarazem miasto dla Oryndoll; Xothéd Trizz'Lorllin (CZ mężczyzna drow czarodziej 11 /adept cienia 6), najlepszy miejski czarodziej i użytkownik Cienistego Splotu.

LoobliShar to małe tajemnic, leżące około 15 kilometrów pod południowym krańcem Jeziora Długiej Ręki. Religia Shar uczy, że mrok jest czasem działania, nie wyczekiwania. A więc w wiecznych ciemnościach kuo-toa z LoobliShar nieustannie gromadzą tajemnice, snują kłótnie i spiski, podobnie jak svirfneblńscy górnicy kolekcjonują klejnoty i zajmują się nimi.

Miasto przez cały czas tętni życiem, a w ciemnościach echem niesie się plusk wody, gdy kuo-toa przenoszą tajemnice po Faerunie. LoobliShar dzieli się na dwa poziomy – górny z budynkami z błotnej cegły wzniesionymi na szczytach tarasowych klifów górujących nad wielkim, czarnym jeziorem oraz dolny, który składa się z częściowo zalanych jaskiń nad i pod linią wody. Ze ścian klifów zwisają splecione z powiązanych wodorostów drabiny, ale generalnie używa się ich tylko do wędrówki w górę. Kuo-toa, aby dostać się na niższy poziom miasta, po prostu dają nura w zimną, czarną wodę.

Tajemnicą LoobliShar jest istnienie wielu *portali* wiodących na powierzchnię ziemi, większość skonstruowanych przez dawniejszych mieszkańców groty, którzy odeszli na długo przed pojawieniem się tu kuo-toa. Owe ukryte w najciemniejszych tunelach i korytarzach dolnego miasta wrota do innych miejsc otwierają się jedynie na dźwięk starożytnych, złowrogich modlitw do Shar. Cztery przenoszą na wody na powierzchni w różnych punktach Morza Spadających Gwiazd, jeden na Morze Księężcowe, pięć wzdłuż Wybrzeża Wielkiej, dwa do Jeziora Pary, jeden na Łśnacie Morze, a jeden na Miejskie Morze blisko ziem Halruaa. Nie ma w LoobliShar mieszkańca, który znałby położenie lub modlitwy konieczne do otwarcia wszystkich czternastu *portali*.

Kuo-toa nocą kontaktują się z wyznawcami Shar z powierzchni ziemi, wymieniając się sekretami i w ciągu godzin dostarczając małe, cenne przedmioty osobom na kontynencie. Za szybkie rozpowszechnianie się tych wieści częściowo odpowiada gorliwość kuo-toa w służbie bogini. Ze względu na to LoobliShar stało się schronieniem szpiegów kilku ras, między innymi drowów, łupieżców umysłów, a z rzadka również ludzi czających Shar.

Często w LoobliShar zatrzymują się karawany handlowe i drużyny wojskowe, jest to bowiem najlepsze źródło wody pitnej w promieniu dziesięciu kilometrów. Miasto przyjmuje wielu gości z Dolmroku i Śródmroku. Każdemu wolno odwiedzić Wielkie Studnie i zaczerpnąć wody ile tylko zapagnie. Ożywiony ruch ułatwia kuo-toa zdobywanie tajemnic, które przekazują innym wyznawcom Shar na powierzchni.

Mimo zmienny religii, tutejsi kuo-toa nie są mniej pobożni od kuzynów czcących Morską Matkę. Na codziennych ceremoniach odprowadzanych w amfiteatrze na dolnym poziomie blisko wody zbierają się wierni i ciekawscy, by wymienić się tajemnicami i kłuć spiski szkodzące dobrem istotom na świecie. Wielbiący Shar kapłani kuo-toa nie noszą przydomku bicze, ale zachowują tradycyjną zdolność ciskania błyskawicami.

Obronność LoobliShar wzmacniają przemysłne szantaje. Kuo-toa utrzymują mały oddział strażników do odpierania bezmyślnych napastników, jak purpurowe robale, nieumarli i sluzi. Niewolnicy umierają tak szybko, że próby utrzymania większej ich liczby są nieoptyczne. Całkowity brak światła i nadziei jest tak przynęcający, że tylko istoty wspierane wiarą w Mroczną Boginię potrafią przetrwać tutaj długo.

Krótką historia

W 531 RD plemię kuo-toa odkryło moc Cienistego Splotu. Podążając ku Shar, porzucili miasto w Górmroku i poszli za strużkami wody w dół w ziemie oraz rzadko odwiedzane miejsca południowych Mrocznych Ziem, poszukując najczarniejszej z ciemności. Prowadzeni podseptami Pani Nocy, dotarli do dawno opuszczonego miasta zbudowanego wokół sieci *portali* wiodących we wszystkie strony Faerunu.

Kuo-toa nazwali swe miasto LoobliShar, co oznacza „poświęcone Shar” i znaleźli swoje miejsce pośród ilithidów, abolethów, sluzów i innych mrocznych stworzeń żyjących w pobliżu. Przez 300 lat nieustannie wojowali o panowanie nad nowymi siedzibami. W końcu zgromadzili dość magicznych sekretów i nieznaną wiedzę, by utrzymać wrogów na odległość.

Lorosfyr, obłąkańcza ciemność

(Dolne Głębokie Pustkowia)

Pod Umęconą Ziemią na wschód od Anauroch leży otchłań o nazwie Lorosfyr. Biegnie zakosami prawie 150 kilometrów ze wschodu na zachód, a przeciętnie ma 15 kilometrów szerokości. Powiada się, że ziejąca szczelina ma miejscami prawie 65 kilometrów głębokości. Przenikliwe zimnej i nienaturalnie cichej czeluści Lorosfyru nigdy nie zbadali najśmielsi z poszukiwaczy przygód, bowiem w mroźnych przestrzeniach czai się nieznane szaleństwo. Budzące grozę szepcy odzywają się w głowach wszystkich, którzy zbyt długo przebywają w straszliwie ciszy tego miejsca.

Otchłań od zachodniej strony okraża dobrze utrzymana droga, wijąca się trzysta metrów pod sklepieniem. Gościńiec jest szeroki i ubity, a w nieregularnych odstępach odchodzą oden gigantyczne schody wiodące w dół – w ciemności pomiędzy ścianami otchłani. Jakis starożytny lud kuł tutaj skały biegle i odważnie, ale nikt nie wie, kim byli owi budowniczości. Nie ma żadnych innych śladów po ich cywilizacji.

Chociaż Lorosfyr łączy się z systemem jaskiń Zaspanych Królestw, leży poza Murem Sharnów i nie należy do krainy faerimów.

maerimydra

(Środkowe Głębokie Pustkowia)

Maerimydra, największe miasto drowów na Głębokich Pustkowiach, leży poniżej Krainy Dolin. W zamierzonych czasach maerimydrascy żołnierze podbili Cienistą Dolinę i założyli placówki na powierzchni ziemi, między innymi na Wzgórzu Haptooth. Niemniej Maerimydra nie stanowi już zagrożenia dla świata nazemnego (a przynajmniej rodzący zagrożenia zmienił się drastycznie). Nie tak dawno miasto podczas walk wywołanych zamilknięciem Loth uległo zniszczeniu.

Kontrolę nad centralną cytadelą przejęła potężna kapłanka Kiaransalec o imieniu Irae T'sarran, a resztę miasta opanowała horda gigantów ogniowych i goblinoidów pod wodzą półczarta Kurgotha Piekelnego Pomiotu. Większość maerimydrskich wyznawców Loth nie żyje albo poszła w niewolę. Nielicznym udało się zbiec z miasta i schronić się w rozmaitych kryjówkach Głębokich Pustkowi.

mantol-derith

(Górny Północny Mrok)

Miejsce takie jak Mantol-Derith po prostu musi istnieć – wystarczy mieć na uwadze niedostatek zasobów i czujną straż, jaką trzyma się nad zasobami w Podmroku. Położone jest ono niewiele ponad 5 kilometrów w dół i mniej niż dwie marsze od Mrocznego Jeziora. Stanowi zaś neutralny grunt, na którym stworzenia z całego Północnego Mroku spotykają się w interesach. Rasy, które poza targowiskiem z rozkoszą wymordowałyby się wzajemnie, w krętej kawernie Mantol-Derith regularnie wymieniają się towarami, niewolnikami i informacjami.

Mantol-Derith zajmuje dużą naturalną kawernę. Łukowe sklepienie wznosi się do wysokości 12 metrów na środku komory. Jednakże kawerna wije się zakosami setki metrów od tego punktu. Strużki wody ściekają z góry, rzeźbiąc malutkie koryta w dnie. Z topornie wyciosanych płyt ułożono chodniki wiodące przez kawernę, omijające zbiorniki wody i kolumny z kamienia. Potrzeba tu bardzo niewiele światła, bowiem ściany pokrywają odbłaskowe kryształ i półszlachetne kamienie.

Tutejsi kupcy reprezentują cztery główne frakcje – swirfebliny, duergarów, drowy i mieszkańców powierzchni. Każda kontroluje przylegającą wydrążoną boczną jaskinię przemienioną w obozowisko. Gaje ogromnych grzybów służą jako stragany, magazyny, sypialnie i sale handlowe. Niezależnym nabywców i sprzedawców utrudnia się życie, ale jeśli ktoś dotrze tutaj z czymś ciekawym na sprzedaż, może się wślizgnąć i spróbować dobić targu.

Tylko niektórzy kupcy czy gildie każdej rasy znają dokładne położenie Mantol-Derith oraz hasła pozwalające bezpiecznie przejść przez strażę. Hasła to cenny sekret kupiecki – każdy handlarz w Mantol-Derith ma dostęp do towarów, które gdzie indziej da się zdobyć tylko na drodze grabieży.

Zachowanie w Mantol-Derith regulują trzy zakazy poparte prostą groźbą śmierci: zabroniona jest kradzież, fałszowanie towarów i stosowanie w handlu magii czy psioniki. Każda z czterech delegacji kupieckich utrzymuje własny oddział sił porządkowych, które współdziałały w karaniu łamiących wspomniane nakazy. W takich wypadkach nie bierze się pod uwagę lojalności wobec pracodawców.

Handel w Mantol-Derith sprowadza się przede wszystkim do barteru. Kupcy przywożą ogromne ilości wyrobów swego miasta na wymianę za produkty z innych stron. Targowanie się przebiega w spokoju, a trwa nieraz godzinami czy całymi dniami. Negocjacje toczy się przy sklepikach, zwykle w prywatnych pokojach konferencyjnych. Proces targowania się jest bezwzględny i wyczerpujący psychicznie.

Cztery główne kupcy w Mantol-Derith to Kassawar Plickenstint, Murkol Szolt, Harymamyl H'tithet i Laral Kroul.

Kassawar Plickenstint (PN mężczyzna swirfeblin kapłan 10 Se-gojania): Kassawar z początku reprezentował Błędne kamienie, ale teraz stał się *de facto* przedstawicielem Srebrnych Marchii. Podziemi

miasto pajęczej królowej

Przygoda do Zapomnianych Krain pt. *Miasto Pajęczej Królowej* szczegółowo przedstawia drowie miasto Maerimydra i umożliwia bohaterom graczy powstrzymanie Irae T'sarran przed strasznym triumfem w imię Kiaransalec, który pociągnie za

sobą katastrofalne skutki dla całej Krainy Dolin. Przygoda jest przeznaczona dla drużyny 10-poziomowych postaci, ale jej trudność można obniżyć lub zwiększyć, wystarczającą odrobina pracy Mi-strza Podziemi.

gnom ubolewa nad losem rodzinnego miasta i całe dnie siedzi, tępo patrząc w przestrzeń. Uchodźcy podziemnych gnomów przebywający w Silverymoon i Mithrilowej Hali wytwarzają ledwie niewielką część towarów, jakie dawniej eksportowało Blingdenstone – w efekcie Kassawar nie ma tu wiele do roboty.

Murkołk Szolt (PZ mężczyzna duergar wojownik 8): Murkołk wyznaczono na stanowisko w zeszłym roku, gdy jego poprzedni zwierzchnik handlowy – Gradroc Skałoręki – został pojmany przez własne siły porządkowe i wtrącony przez Larala do Mrocznego Jeziora w ramach kary za potajemne posiadanie *medalionu wykrzywania myśli*. Murkołk słynie z niewzruszonego oblicza. Śpi niespełna 4 godziny na dobę i na pozór bez żadnego wysiłku maskuje swe preferencje oraz emocje.

Harammaml H'tithet (CZ kobieta drow wojownik 3/lotrzyk 6): Reprezentująca pomniejszego kupieckiego ród H'tithet Harammaml jest nowa w interesie, niedawno bowiem skrytobójczo zabiła poprzedniego przedstawiciela, Yyssisiryl H'tithet. Skrzętnie ukrywa naturalną pogardę swej rasy dla wszystkich nie-drowów. Odkryła, że udawanie pewnej życzliwości przydaje się w interesach. Harammaml znajduje się w podobnej sytuacji co Kassawar – nie ma wiele towaru na sprzedaż, bowiem wojna Grackstugh z Menzoberranzan uniemożliwia handel z Miastem Pająków.

Laral Kroul (NZ mężczyzna półtork wojownik 8/lotrzyk 10): Podłemu i chytremu Laralowi odpowiada rola szorstkiego w obejściu przybysza. Może dlatego jest agresywnym negocjatorem. Doświadczeniem dorównuje dwóm innym kupcom w Mantol-Derith i osiąga sporę zyski na każdej zwiędzonej umowie. Nie wiadomo jednak, gdzie przechowuje pieniądze.

menzoberranzan, miasto pajaków

(Góry Północny Mrok)

Menzoberranzan to archetypiczne miasto drowów, podzielone pośród kilku szlacheckich rodów i zarządzane przez kapłanki Lolth. Zdradą i skrytobójstwem są tutaj na porządku dziennym, a okrucieństwo i podejrzliwość znamienują dobre wychowanie.

Menzoberranzan (metropolia): Magiczna; Char CZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 159 495 000 sz; Populacja 11 439 wolnych; Odizolowana (drowy 98%, ludzie 1%, orkowie 1%); 20 460 niewolników (gobliny 17%, grimlokowie 17%, koboldy 15%, orkowie 13%, quaggothy 9%, niedźwiedziaki 7%, ludzie 7%, ogry 4%, svirfnebliny 4%, minotaury 3%, trolle 2%, zmierzchowcy 1%, diablęta 1%).

Przedstawiciele władzy: Triel Baenre (CZ kobieta drow kapłan 20 Lolth), matka opiekunka rodu Baenre; Mez'barris Armgo (CZ kobieta drow wojownik 9/kapłan 9 Lolth), matka opiekunka rodu Barrison Del'Armgo; Vadalma Tlabbar (CZ kobieta drow kapłan 9 Lolth), matka opiekunka rodu Faen Tlabbar; Zeerith Q'Xorlarrin (NZ kobieta drow kapłan 17 Lolth), matka opiekunka rodu Xorlarrin; Miz'ri Mizzrym (CZ kobieta drow kapłan 13 Lolth), matka opiekunka rodu Mizzrym; Byrtyr Fey (CZ kobieta drow kapłan 12 Lolth), matka opiekunka rodu Fey-Branche; Prid'eesoth Tuin (CZ kobieta drow kapłan 12 Lolth), matka opiekunka rodu Tuin'Tarl. Na Radę Władczyń normalnie składa się osiem czołowych rodów, ale ostatnia zdrada Agrach Dyrr (patrz dalej) zwolniła jedno miejsce.



Ryc. Joel Thomas

Skrytobójcy atakują mistrza Sorcerer

Ważne postacie: Gromph Baenre (NZ mężczyzna drow znawca poznać 16/arcymag 4), arcymag Menzoberranzan, obecnie zaginiony; Jarlaxle (NZ mężczyzna drow wojownik 18), wódz najemnego oddziału Bregan D'aerthe; Dyrn Liczdrow (NZ mężczyzna drow liczn zaklinacz 20/czarodziej 3/kapłan 1 Velsharoona), prawdziwy władca rodu Agrach Dyrn i sprawca popechionej przez ten ród zdrady.

Menzoberranzan cieszy się wątpliwym wyróżnieniem – jest jednym z niewielu drowich miast położonych w Górnmroku. Leży około 3 kilometrów pod doliną Surbrin, między Księżycowym Lasem a Mroźnymi Wzgórzami. Zajmuje nieregularnie ukształtowaną kawnę w najszerszym miejscu mającą ponad 3 kilometry. Sklepienie znajduje się na wysokości 300 metrów. Ponadto pełno tu stalaktytów, stalagmitów i kolumn. Wszystkie obrobiono lub ukształtowano, a widok krajobrazu całej kawnę byłby zdumiewający dla nieprzyzwyczajonych. Niektóre z większych stalagmitów zamieniono w zamki i domy drowich szlachetnych rodów. Jarzą się one permanentnymi *plómiennymi otoczkami*, co tworzy łagodną, wielobarwną poświatę wypełniającą pieczarę.

Niewolnictwo w Menzoberranzan jest legalne i społecznie akceptowane – występuje w każdej dzielnicy miasta. Zdumiewa różnorodność niewolników. Branie w niewolę innych menzoberranzańskich drowów jest nielegalne, ale z okrutną złośliwością praktykuje się kontraktową służbę.

odwiedziny w menzoberranzan

Drowy z Menzoberranzan są powszechnie znienawidzone i budzą lęk w całym Północnym Mroku. W zamian darzą sąsiadów pogardą i z ape-

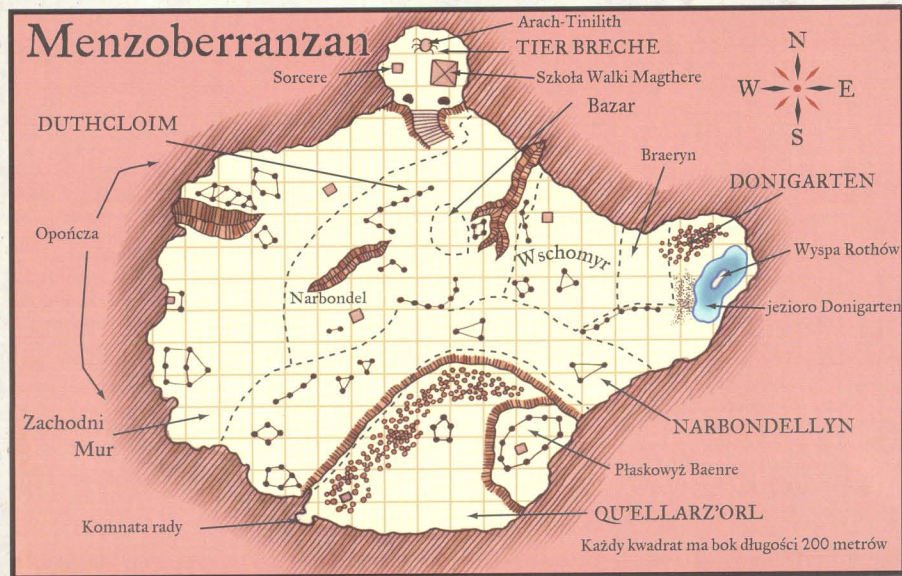
tytem spoglądają na ich włości. Niemniej system kupiecki tutejszych mieszkańców należy do najlepszych w Podmroku. Inne miasta miewają lepsze targowiska, niektóre posiadają nawet więcej cennych dóbr, lecz pod względem majątku w złocie żadne osiedle Północnego Mroku nie może się równać z handlową potęgą Menzoberranzan.

Nacisk kładziony na zyski finansowe sprawia, że miasto jest otwarte (czy wręcz strasznie gościnne) dla wszystkich, którzy chcą kupować czy sprzedawać. Przybywają tu nie-drowy wszelkiej maści, religii i światopoglądów. Miasto zaspokaja potrzeby obcych kupców na tyle, na ile trzeba, żeby wyjechać od nich pieniądze – ale nic ponadto. Kto tylko postawi stopę w mieście, staje się celem dla wujujących szlachetnych rodów. Goście często bywają pionkami w rozgrywkach o władzę. Wielu przybyłych do Menzoberranzan wprowadza w życie różne drowie plany, nie wiedząc nawet jak ani dlaczego. Oprócz korowodu kupców i nabywców z Planu Materialnego dzielnice Bazar regularnie odwiedzają demony i diabły (dzięki *zamianie planów*), aby sprzedawać i kupować przysługi.

Obszar wokół Menzoberranzan gęsto przenika *faerzress*, czyniąc teleportację w najlepszym przypadku trudną, w najgorszym zaś zabójczą. Kupcy z wielką ilością towaru muszą albo sprowadzić go z powierzchni karawaną (dwa tygodnie podróży, jeśli nie będzie napadów po drodze), albo przemieścić przez któryś z bliskich *portali*.

krótka historia

Menzoberra Bez Rodu, potężna kapłanka Lolth, w -3917 RD założyła miasto, które teraz nosi jej miano. Na żądanie Pajęcznej Królowej przywiódł do Północnego Mroku z posiadłości na południu Wielkiego



Bhaerynden siedem drowich rodów. Nie mając bezpośredniego wroga zewnętrznego, rody zaczęły atakować i podkopywać się wzajemnie – rzecz jasna ku większej chwale bogini. W –3864 RD, ledwie pięćdziesiąt lat od założenia miasta, straszliwa bitwa między familiami Nasadra a S'sril doprowadziła do wygnania pierwszej (wygnaćcy założyli następnie miasto Ched Nasad) i do awansu Baenre na pierwszy ród w Menzoberranzan.

Wewnętrzne machinacje trwały nieprzerwanie przez tysiąclecia. Osłabione rody są niszczone, nowe awansują i zyskują siłę w licznych oczach Lolth. Peln historia składałaby się z nieprzeliczonych tomów kronik zdrady, mściwości i nadmiernych ambicji. W ostatnim stuleciu procesy te jakby przyspieszyły. Do'Urdenowie z szybkością błyskawicy awansowali na Dziewiąty Ród Menzoberranzan, zniszczyli Czwarty Ród (DeVir) i mieli widoki na osiągnięcie wielkości. Niestety, wskutek serii klęsk podupadli i marnie skończyli. W 1359 RD Olborda, Trzeci Ród miasta, uległ zniszczeniu prawdopodobnie w manifestacji gniewu samej Lolth i ranking naczelnych rodów znów się zmienił.

Co gorsza, Menzoberranzan ostatnio poniósł pierwszą od niepamiętnych wieków porażkę na polu bitwy, gdy atak mrocznych elfów na Mithrilową Halę załamał się przy wielkich stratach, a ród Baenre stracił matkę opiekunkę. A zarządzała ona Menzoberranzan z okrutną sprawnością i doskonalsym złem od tak dawna, że dominacja jej rodu wydawała się nie do podważenia. Gdy głową rodu Baenre została jej najstarsza córka, Triel, sytuacja uległa zmianie.

Triel Baenre jest mądra i całkowicie oddana Lolth, ale brakuje jej niezłomnej pewności siebie, zdecydowania i siły matki. W rozgrywkach o zabezpieczenie poparcia w Radzie Władczyń i zmaganie płamy znaczącej porażki Baenre po klęsce pod Mithrilową Halą poprowadziła w 1371 RD morderczy odwet na Blingdenstone, miasto podziemnych gnomów. Na jej rozkaz setki kapłanek oraz czarodziejów przyzywały demony i pogały na je miasto sverfinelbinów. Blingdenstone zrównano z ziemią i Triel zdobyła niechętne uznanie pozostałych wielkich rodów.

Lecz Menzoberranzan niedługo cieszyło się triumfem. W ostatnich miesiącach Roku Dzikiej Magii w niepojęty sposób zamikła Lolth. Pozbawione zaklęć kapłanki Pajęczce Królowej ukrywały swą słabość najdłużej jak się dało. Jednakże po kilku dekadach utrata magii stała się oczywista dla wszystkich. Gdy dekadnie przeszły w miesiące, a siła Lolth nie powracała, wrogowie Menzoberranzan ruszyli na miasto. Najpierw uknuli spisek podburzający niewolników do powstania, któremu do sukcesu zabrakło tak niewiele, że drowy nigdy by w to wcześniej nie uwierzyły. Następnie, tuż po tym buncie, wyprawę przeciwko miastu podjęli duergarowie z Gracklsthugh.

Wciąż bezsilne matki opiekunki postanowiły wysłać armię poza Miasto Pajaków i zatrzymać pochod duergarów na trudnej do przebycia przełęczy zwanej Szupami Żaloby. Tam jednak armię Menzoberranzan spotkała klęska. Ród Agrach Dyr, potajemnie przekabacony przez wrogów, opuszcł kluczową pozycję w obliczu ataku duergarów. Co gorsza, na polu bitwy pojawili się także tanarukowie z Legionu Czystościeli Kaanyra Vhoka. Menzoberranryczycy pod Szupami Żaloby wpadli w pułapkę, a ich armia wycofała się w rozsypane.

Obecnie Menzoberranzan jest obleżone. Armia z Gracklsthugh i półdemony Kaanyra Vhoka nękają miasto, a Agrach Dyr trzymają się wewnątrz jego murów. Wrogowie potężają siły i Miasto Pajęczce Królowej znajduje się w krytycznym położeniu.

ważne miejsca

Mimo niedawnego buntu niewolników i klęski menzoberranzańskiej armii Miasto Pajaków jeszcze nie uległo wrogowi, a drowy starają się dbać o swe sprawy jak się tylko da w obliczu zagrożenia. Oto pobieżny przegląd kawern miasta.

DZIELNICE

Na Menzoberranzan składa się kilka niezależnych dzielnic. W interesach rozmaite osoby chadzają do różnych kwartałów, ale włączenie się w nieodpowiednie okolicy może skończyć się pobiciem i poranieniem.

Bazar: To w tym rejonie odbywają się ogólnodostępne targi. Pojawiają się tu przedstawiciele niemal wszystkich ras Faerunu – albo jako handlarze, albo niewolnicy. Każdy przedmiot czy usługę o jakiejś wartości można tu kupić, sprzedać, a przynajmniej zamówić. Kupcy z zewnątrz wiedzą, że handel z drowami bywa równie niebezpieczny jak walka z nimi.

Braeryn: W mieście na powierzchni ziemi ten rejon uznawano za „nieprzejemną” część miasta. Mieszkańcy tu drowy będące w nielaskie oraz nisko postawieni przedstawiciele innych ras. Ubodzy rzemieślnicy, domokraczy i lotrzykowie wszelkiej maści gnieźdzą się po suterenach i śmierdzących karczmach tej dzielnicy.

Donigarten: Ten obszar dostarcza miastu większą część żywności. W centrum Donigarteni miesi się małe, głębokie jezioro o tej samej nazwie, którego brzegi otaczają farmy grzybowe obrabiane przez niewolników. W jeziorze pełno węgorzy i ryb, a na wyspie na środku trzyma się podziemne rothy. Nie jest to w zasadzie rejon zakazany, ale straża bacznie obserwują, co się tutaj dzieje. Zwłaszcza od czasu buntu niewolników.

Duthcloim: Tutaj mieszkają pospolite drowy mające pieniądze i znajomości, a także ważni kupcy niebędący mrocznymi elfami.

Narbondellyn: Młodsze, śmielsze szlachetne rody palające żądzą władzy mieszkają wzdłuż ściany pod płaskowyżem Qu'ellarz'orl. To one podejmują najbardziej ryzykowne zagrywki i twierdzą, że zabijając lepszych od siebie pragną jedynie służyć swej bogini.

Płaskowyż Baenre: Najwyżej położony punkt miasta, leżący powyżej i poza Qu'ellarz'orl. Jest to posiadłość Baenre. Ród, mając widok na całe miasto, władza z niezrównaną finezją polityczną. Niedgdy był tak silny, że mógł zwyciężyć w walce jednocześnie z trzema pomniejszych familiami. Dopiero śmierć starej matki opiekunki postawiła ród słabszym niż kiedykolwiek w ostatnich stuleciach. Po raz pierwszy w papieżi żyjących wola matki opiekunki rodu Baenre nie wystarcza do zarządzania Menzoberranzan.

Qu'ellarz'orl: Płaskowyż na południowym krańcu kawerny nosi miano Siedziby Szlacheckiej. Toczące się tu wydarzenia przed wzrokiem widzów z niższych części miasta skrywa las ogromnych grzybów. Rody zamieszkałe w Qu'ellarz'orl są najstarsze i najbogatsze w mieście.

Wschomyr: Tutaj mieszkają drowy plebejusze, najemnicy i drobniejsi kupcy. Szlachetne rody są silnie zaangażowane w wiele interesów w tej dzielnicy i Wschomyr regularnie wypada i powraca do łask jako kryjówka lub baza operacyjna różnych operacji.

Zachodni Mur: Ten obszar zajmują starsze szlachetne rody. Kłopoty prowadziła tak dyskretne, że rzadko da się je powiązać z autorami. Rejon ten jest nieco cichszy, podczas gdy w reszcie grotty panuje niski szum.

TIER BRECHE

Akademia dumnie wznosząca się nad dnem miasta w bocznej kawernie. Wszystkie szlachetnie urodzone drowy o nadzwyczajnych uzdolnieniach

niach spędzają tu wiele lat na naukach – dopiero później mogą powrócić do swoich rodów. Tier Breche składa się z trzech odrębnych szkół: szkoły walki Magthere, czyli akademii wojskowej, Sorcere – szkoły czarodziejstwa, a także Arach-Tinilith, szkoły magii kapłańskiej. Obecna przełożona Arach-Tinilith jest Quenthel Baenre, a Sorcere przewodzi arcymag Gromph Baenre.

NARBONDEL

Gruba kamienna kolumna położona blisko centrum kawerny jest głównym punktem orientacyjnym w mieście. To także jedyny kawałek kamienia pozostawiony w naturalnym kształcie. Kolumna reguluje tempo codziennego życia. Arcymag, aby oznaczyć koniec dnia, rozświetla kamień ogniem pełzającym od podstawy do wierzchołka. Rytuał ten jest jedynym narzędziem mierzenia czasu w Menzoberranzan.

okolice

Położenie Menzoberranzan sytuuje je w pobliżu kilku ciekawych miejsc, ale dwa opisane dalej są najstarsze spośród wielu innych.

MROCZNE DOMINIUM

Mianem Mrocznego Dominium określa się korytarze w promieniu około 8 kilometrów wokół Menzoberranzan. Patrole drowów krążą po nich nieustannie, ale przepuszczają niemal wszystkie stworzenia, nawet wędrowne potwory. Mogą podjąć walkę z istotami napotkanymi w Mrocznym Dominium albo wręcz przeciwnie – zależnie od kaprysu. Mniej prawdopodobne, że będą nękać karawany, za to niemal na pewno napadną kogoś, kto przypomina elfa z powierzchni.

Mroczne Dominium z powierzchnią ziemi łączy ponad setka znanych tuneli. Najłatwiejsza jest droga, ale dość bezpieczna droga w górę do Miłorowej Hali w Srebrnych Marchiach, przechodząca tuż przed Główną bramą Blingdenstone. Kolejny szlak, na zachodnim krańcu Wysokiego Lasu, to wiecznie zmartwienie tropicieli i drzewców z tej puszczy.

GARDZIEL MARTWEGO SMOKA

Ze względu na *faerzress*, kto tylko chce się teleportować do miasta, zwykle za cel obiera Gardziel Martwego Smoka – dużą, wolną od rzeźzonego wpływu szczylinę odległą o jakieś sześć dni drogi piechotą od Menzoberranzan. Liczne tunele łączą gardziel z Podmrokiem, a pobliski wodospad zapewnia wody pod dostatkiem.

Z tej groty wychodzi kilka *portali*. Jeden dwukierunkowy z kluczem wiedzy do Sklepu Starych Potworów w Waterdeep, nadzorowany przez właściciela sklepu, Feldyna Goadolfiny (N mężczyzna człowiek to trzy 8). Inny pozwala przenieść się tam i z powrotem na targ w Skuld, w stolicy Mulhorandu. Menzoberranzanycy na pozór niezbyt interesują się ruchem przez gardziel, ale w rzeczywistości kilka szlachetnych rodów i kompanii kupieckich utrzymuje tutaj permanentne czujniki szpiegujące. Drowy zawsze wiedzą, kto przybywa w gościnę na długo przed tym, jak goście staną na progu.

Mroczne Jezioro

(Środkowy Północny Mrok)

Mroczne Jezioro to kompleks zatopionych jaskiń połączonych krótkimi, pochylonymi tunelami. Niektóre fragmenty tego obszaru są rozległe

i otwarte, sięgające dziesiątek kilometrów. Całość jeziora przekracza 160 kilometrów szerokości i 3 kilometry od szczytu do dna. Tysiące lat temu krasnoludy z Gracklsthugh poszerzyły wiele tuneli i wbudowały w nie system słuz, umożliwiając przepłynięcie wszystkich grot dużymi łodziami o płytkim zanurzeniu.

Ze względu na bliskość Gracklsthugh, Mantol-Derith i Menzoberranzan, Mroczne Jezioro stało się dużym szlakiem handlowym. Duergarskie miasto Gracklsthugh mieści się na południowo-zachodnim brzegu Mrocznego Jeziora. Menzoberranzan leży około 50 kilometrów na północ i jakieś 3 kilometrów powyżej, ale kilka uczęszczanych ścieżek schodzi stamtąd na brzegi jeziora.

Mroczne Jezioro zawdzięcza nazwę nienaturalnej ciemności wód. Magiczne źródła światła nie przenikają głębiej niż na 3 metry, a nawet widzenie w ciemnościach nie pomaga (wodę należy traktować jak czarną *głębszą ciemność*). Sklepienie nad jeziorem na ogół wznosi się około 9 metrów ponad linią wody, ale w niektórych jaskiniach oddala się nawet o 90 metrów, w innych zaś zniża się do 1,5 metra.

Grupka kuo-toa obsługuje prom na Mrocznym Jeziorze, transportując chętnych głównie pomiędzy Gracklsthugh a portami blisko Menzoberranzan. Docierają też do innych portów Głębinowego Królestwa i czasami zatrzymują się przy krawędzi jeziora blisko zamieszkanych terenów. Nikt nie wie, skąd pochodzą te kuo-toa, ale ich usługi są rzetelne i rozsądnie wycenione, a przy tym przewoźnicy unikają mieszania się w zdarzenia, które nie są ich sprawą.

Pod wodą w różnych częściach Mrocznego Jeziora żyje lawica izanów, rozproszone bandy skragów, kilka kapocintów i przynajmniej jeden kraken. *Portale* istniejące nad i pod linią wody podobno prowadzą w różne miejsca na powierzchni ziemi. Po oczyszczeniu wody z jeziora nadaje się do picia, ale pływanie w Mrocznym Jeziorze nie poleca się ze względu na stworzenia mieszkające w głębi.

Nuur Throth, wielkie wrota

(Dolny Północny Mrok)

Pod Górą Miecza na zachodnim skraju Północnego Mroku leży przestwór Nuur Throth. To jeden z najpotężniejszych węzłów ziemi, o jakich istnieniu wiadomo. W sercu tej kawerny mieści się skrócone, podobne do włócznie wyniesienie czy wypustka z czarnej, gęstej rudy żelaza – serce węzła ziemi klasy 6.

Nuur Throth jest połączone z sześcioma podobnymi węzłami, ciągnącymi się prawie w równej linii od Doliny Lodowego Wichru aż do Ogrodu Krypt. Wszystkie leżą na głębokości prawie 20 kilometrów i są stosunkowo dostępne z różnych miejsc Śródmroku, zwłaszcza z duergarskiego Głębinowego Królestwa. Pozostałe węzły mają siłę od klasy 2 do 5. Osoba dysponująca zaklęciem *drzwi węzłowe* może podróżować pomiędzy nimi wszystkimi, nawet jeśli nigdy ich przedtem nie odwiedziła.

Grota Nuur Throth to dziwne miejsce. Kurtyny ognia czardziejów nieustannie tańczą w górnych zakątkach, a okragłe gajniki drzew sussur otaczają dziwaczne, podziobane kamienie, nakrywające głębokie, czarne studnie. Niegdyś było tu uwiecznione coś potwornego, ale nikt nie jest pewny, co by to mogło być – ani czy na pewno stąd odeszło.

oaxaptupa, świat pod światem

(Górné Stare Shanatar)

Ruiny krasnoludzkiego królestwa Xothaerin opanowała wielka kolonia żądłowców (albo *tlincalli*, jak same siebie nazywają), z dnia na dzień stając się coraz większym zagrożeniem. Istoty te odbudowały krainę na swój potworny obraz. Co gorzej, jedno miasto im nie wystarczy. Wykorzystują teraz to miejsce jako bazę wypadową dla agresywnych ekspedycji w sąsiednie rejony Starego Shanatar w poszukiwaniu łatwej zwierzyny oraz miejsc nadających się na nowe kolonie.

Oaxaptupa (duże miasteczko): Magiczne; Char NZ; Limit 3000 sz; Zasoby 703 500 sz; Populacja 1690; Odizolowana (Żądłowce 94%, salamandry 3%, azerowie 2%, duergarowie 1%).

Przedstawiciele władzy: Tlupacal (NZ mężczyzna żądłowiec kapłan 10), pan poznań Gniazda.

Ważne postacie: Huitzolputl (CZ mężczyzna żądłowiec wojownik 4/tropiciel 5), wódz wojenny Oaxaptupa; Poaxala (NZ kobieta żądłowiec łotrzyk 6), dowódca drużyny łupieżczej Czarna Perła; Ahxalli (PZ kobieta żądłowiec wojownik 3/łotrzyk 4), strażnik Gniazda.

Znawcy poznań tlincalli: kapłan 9, kapłan 8 (2), zaklinacz 8 (2), kapłan 7 (2), zaklinacz 7, kapłan 6 (3), zaklinacz 6 (2), kapłan 5 (4), zaklinacz 5 (2), kapłan 4 (6), zaklinacz 4 (5), kapłan 3 (9), zaklinacz 3 (5), kapłan 2 (14), zaklinacz 2 (4), kapłan 1 (31), zaklinacz 1 (8). Wszystkie żądłowce rzucające czary, objawieni czy wtajemniczeni, są okreśani jako znawcy poznań. Istoty te pełnią rolę przywódców kolonii.

Niepełna pięć kilometrów pod Małymi Zębami w Amn tętni życiem Oaxaptupa, miasto-ul. Gdy tlincalli zajęli opuszczony Xothaerin, uznali budynki krasnoludów za zbyt małe jak na swe potrzeby i pełne zbędnych wymysłów typu schody. Natychmiast zaczęli więc przebudowę.

Wygoda w planach żądłowców ma drugorzędne znaczenie. Przede wszystkim budynki społeczności muszą pozostawać we właściwym stosunku jedne do drugich. Żądłowcy potrzebują idealnej geometrii architektonicznej do maksymalizacji magii poznań. A więc całe kwartały budynków wyburzono i przeniesiono albo wykorzystano na budulec w innych projektach.

Tlincalli chcą, by istoty z ich wzrostem swobodnie czuły się w budynkach, po prostu wyburzyły co drugie piętro. W parterowych żądłowcy podnieśli (a czasem tylko usunęli) sufity. Inne niezbędne modyfikacje objęły poszerzenie drzwi, zamiast dużych publicznych budynków na prywatne mieszkania, a prywatnych mieszkań na magazyny.

Efektem końcowym jest toporne skupisko chat pełne stosów gruzu ze zburzonych krasnoludzkich domów i warsztatów. Chociaż żądłowcy nie znają się na architekturze, dzięki magii poznań łatwo ustalić, które z budowli wytrzymują wielkie ciężary, więc mimo nieładnego wyglądu miasto-ul mocno stoi na ziemi. Żądłowce rutynowo sprawdzają postęp prac dodatkowymi czarami poznań, które ostrzegają przed groźbą zawalenia się budynku.

Tlincalli to fatalistyczny naród, który wielką wagę przykłada do omenów i wróżb. Ponieważ wierzą, że godzińa ich śmierci jest z góry ustalona, walczą z zajądłością rzadko widywaną nawet w Podmroku.

Żądłowcy uważają, że muszą jedynie wypełnić przeznaczenie pisane każdego dnia – i tak dzień po dniu. Skutkiem tego przywódcy miasta dużo czasu poświęcają na magię poznań.

Tlincalli nie podejmują większych prac dla obronności miejsca. Kolonia dzieli się na około trzydzieści odrębnych „klanów”, które goście mogą uznać za bandy czy drużyny wojskowe. Mniej więcej połowa klanów to najeźdźcy i zwiadowcy, którzy przetrzasną okoliczny Podmrok wypatrując wrogów i zwierzyny. Pozostali zajmują się rozbudową miasta żądłowców, zbieractwem i hodowlą, pilnowaniem więźniów albo służbą dla miejskiej kasty Znawców Poznań.

Żądłowcom niezbyt zależy na chwytaniu niewolników, bowiem nauczanie i motywowanie innych do posłuszeństwa jest kłopotliwe. Ale Znawcy Poznań robią dobry użytek z więźniów, regularnie składając ich w ofierze.

krótka historia

Gdy Amn rozpoczął handel z Maztką, najemnicy i kupcy przywieźli stamtąd wiele cudów nowego kontynentu, ale i pozostawili tam część siebie. Miasto-ul żądłowców widziało dziwnych gości z odległych stron, a ich przywódcy, odczytując pojawienie się Faerunńczyków, jako znak wróżben, zaczęli trzeźni zbiory rytuał przygotowujący do podróży śladem cudzoziemców i podboju ich ziem. Znawcy Poznań ukończyli rytuał w 1367 RD i udało im się przenieść ponad tysiąc żądłowców do jaskiń i tuneli pod Amn. Te siły ekspedycyjne szybko przeszły głębiej w Podmrok i rozpleniły się w opuszczonym krasnoludzkim królestwie Xothaerin, gdzie założyły Oaxaptupę.

Tlincalli odkryli w bliskości Xothaerinu pewną liczbę przybyszów oraz żywiłaków ognia i natychmiast przypuścili wściekły atak na żyjących nieopodal azerów, ifity i salamandry. Bezwzględnie mordercza taktyka walki żądłowców rychło wyniszczyła innych mieszkańców zrujnowanego Xothaerinu i wyгнаła ich z dawnego krasnoludzkiego miasta. Świątując zwycięstwo setkami ofiar i wielkich czarów poznań, tlincalli zaczęli przebudowę pozostałości krasnoludzkiego miasta według własnych wizji.

ważne miejsca

Oaxaptupa to niebezpieczne miejsce. Cudzoziemcy muszą przetrwać badania kapłańska magia poznań Tlupacala, a jeśli pan poznań wykryje zamiar szpiegowania tlincalli lub doniesienia niepowołanym o ich obecności, każe wtrącić gości do zagród więzących przyszłe ofiary. Tlupacal wie, że nie może sobie pozwolić, by mieć w Faerunie samych wrogów. Niemniej każdy gość musi przekonać tlincalli, że bardziej im się przyda żywy niż martwy.

plac wizji

W centrum ogromnego kamiennego placu stoi cudowna fontanna. Gorące źródło niegdyś napędzało koła młyńskie, poruszające maszynami w całym mieście, ale żądłowcy rozmontowali ów cud antycznej krasnoludzkiej inżynierii. Teraz mozaika z byszczących kaflí rozciąga się na 30 metrów we wszystkie strony od gorącego źródła.

Krag dzieli się na jedenaste odcinków, co odpowiada jedenastu kończynom skorpiona (dwoje szczytów, osiem nóg, jedno żądló), jedenastu znakom zodiaku tlincalli, dwięciu głównym i dwóm po-

mniejszym bogom tincalli, zwierzętom-awatarom każdego boga oraz sześciu cnotom i pięciu grzechom z legend tej rasy. Każda reprezentacja zabiega się z innymi w coraz bardziej złożony wzór, w którym kolejne symbole nie tylko dokładają coś do ogólnego znaczenia, ale i zmieniają wszystkie poprzednie.

Gdy woda w źródle zaczyna bulgotać, kropelki osiadają na różnych odcinkach mozaiki. Obserwacja gdzie i kiedy lądują to najpowszechniejsza forma poznać w mieście. Poszczególne żadłowce przez całe dnie przyglądają się bryzgom cieczy na mozaice, popijając jedynie siarkową wodę z fontanny i czekając na wskazanie symboli i znaczeń na powierzchni, z których odczytują swe przeznaczenie.

WARSZTAT CORANTLLILA

W dawnym xothaerińskim koloseum tincalli założyli ogromny warsztat kapłański, niemal co dzień wytwarzający eliksiry leczące. Corantllil to żadłowcowe bóstwo nieustającej aktywności. Eliksię są rozdawane między tincalli za symboliczny datek, ale obcy muszą płacić za nie normalną cenę.

ŚWIĄTYNIA HUOXOPICY

Prawie jedna piąta żadłowców jest kapłanami albo należy do klanów służących kaście duchowych. Żadłowce potrzebują znacznej ilości leczenia, magii poznania i wielu wyświęconych kapłanów do prowadzenia licznych codziennych ofiar w świątyni Huoxopicy.

Huoxopica i jego zona Ixtilli, dwoje głównych bóstw żadłowców, wiecznie żądają krwi oraz aktywnego działania, aby nasycić głód i mieć rozrywkę. Co do rozrywki, bogów zadowala każda produktywna działalność żadłowców, ale jeśli chodzi o krew, to tylko przelana w świątyni trafia prosto do boskich gardel. Dlatego niedaleko w zagrodzie znajduje się stały zapas ofiar. Goście, którzy potrafią skutecznie się bronić i nie stanowią zagrożenia dla Oaxauptipy, rzadko stają się ofiarami, bowiem atak na nich poza świątynią oznaczałby zmarnowanie cennej krwi. Jeśli jednak zapasy istot ofiarnych są szczupłe, goście nie mogą czuć się w Oaxauptipie bezpiecznie.

oghrann

(Górmrok, Beczkowe Równiny)

Kolejna starożytna kraina krasnoludów spoczywająca w ruinach. Oghrann był jednym z pierwszych krajów tarczowych krasnoludów założonym podczas ekspansji z Shanatar w Czeluści na północ. Leży poniżej wielkiej doliny między Odległymi Wzgórzami a Burzowymi Rogami Cormyru. Godło, czyli wizerunek rogu myśliwskiego i szesioramienniej gwiazdy, nadal widnieje w podziemnych jaskiniach w całym regionie.

Oghrann nie jest całkowicie opuszczone. W najdalszym zachodnim krańcu, pod Odległymi Wzgórzami, krasnoludy tarczowe wciąż utrzymują zespół pięciu wielkich „studni” – ogromnych przestworów z dużą populacją nietoperzy zwykłych i złowieszczych. Członkowie tego klanu są wysmientymi jeźdźcami nietoperzy. Podróżują też daleko po swych starożytnych grotach i komnatach.

Araulurrin, główne miasto dawnego Oghrann, leży poniżej Beczkowych Mokradł. Władą nim rodzina czarnych smoków pochodzących od Thaglorimorgusa Czarnej Zagłady, sławnego Purpurowego Smoka Cormyru. Nikt nie śmie naruszać ich terytorium.

ooltul, miasto Tyranów

(Górne Zasypane Królestwa)

Pod Anauroch kwitnie kraj beholderów, w tajemnicy władany przez faerimmskich satrapów. Niemniej większość mieszkańców powierzchni nie dożywa tutaj chwili, w której mogliby zauważyć wpływ tych ostatnich. Jednak trzy faerimmy zwane Triumwiratem mają pełną władzę nad każdym beholderem w mieście.

Ooltul (małe miasto): Potworne (magiczne); Char NZ; Limit 15 000 sz; Zasoby 5 475 000 sz; Populacja 444 wolnych; Odizolowana (behodery 71%, behodery magowie 28%, faerimmmowie 1%); 6852 niewolników (gobliny 44%, orkowice 30%, asabi 14%, ogry 12%).

Przedstawiciele władzy: Findoum Wynaturzy (NZ faerimmm zaklinacz 20); Scalmarel Mędrzec (PZ faerimmm zaklinacz 23); Ygnaroth Nekrowieszcz (CZ faerimmm zaklinacz 25).

Ważne postacie: Irixix Zaklikula (PZ beholder o 20 KW/beholder mag 4), który pełni funkcję asystenta Scalmarela i potajemnie knuje plany obalenia faerimmmów; Gourshnaxt (CZ wtypiacz o 22 KW), skrytobójca i stróż praw Triumwiratu; Zommist (NZ beholder o 18 KW), mistrz tajemnic.

Dzwonowego kształtu grotu Ooltul posiada setki wielkich, wydrążonych stalaktytów, w których mieszka populacja beholderów. Stalaktyty są nabijane jasnociemnymi klejnotami, które dają nieco światła, tworząc półmrok w całej kawernie. Zorx, piaszczystą wyspę na jej dnie, otacza „fosa” słodkiej wody zwana Piaszczystym Jeziorem. Goście mogą się tu dostać tylko płaskodennymi promami pchanymi *telekinetycznie* przez beholdery. Kursują one regularnie, a podróż w jedną stronę kosztuje 1 sz.

odwiedziny w ooltul

Zważywszy, że Ooltul to miasto złych geniuszów zdominowane przez potwornie nieudzielnych wynaturzenia, trzeba uznać je za dość tolerancyjne dla gości z zewnątrz. Wprawdzie trudno to miejsce nazwać przyjaznym, jednak podróżni i handlarze nie muszą obawiać się napaszczy, pożarcia czy niewoli, dopóki trzymają na widoku specjalne paszporty i nie prowokują beholderów.

Paszport to ciężki, prostokątny kawał brązu z runami rytymi na powierzchni. Wręcza się takie każdemu gościowi przy wejściu. Dopóki przybyły nosi paszport w widocznym miejscu, może swobodnie chodzić po Zorx, ale nie po Zorx-ka. Według lokalnego prawa gość, który zgubi bądź da sobie ukraść paszport, może zostać więziony w niewolę przez każdego, kto da radę go pojąć.

Głównym towarem w Ooltul jest informacja, skodyfikowana w formę waluty. Faerimmmowie opracowali skomplikowane zasady obliczania wartości informacji. Zasady opierają się na oszacowaniu przez sprzedawcę wartości informacji w złocie, na osobach, których sekret dotyczy, w rozmiarach skutków jakie wywoła publiczne ujawnienie informacji, na dotyczeniu lub niedotyczeniu magii, a co najważniejsze – czy Triumwirat już posiada te dane. Zommist, mistrz tajemnic, jest strażnikiem zbioru zasad i obsługuje szacując wartość w złocie każdej informacji, jaką poda mu się do oceny.

Każdy beholder kontaktujący się z obcymi z wielkim trudem hamuje obrzydzenie. Na szczęście dla wszystkich zainteresowanych dominacją faerimmów jest silniejsza niż nienawiść beholderów. Niemniej tym ostatnim nieustannie doskwiera obowiązek względnej uprzejmości. Nie rozumieją przyczyn, dla których muszą otworzyć miasto dla stworzeń tak wyraźnie niższych gatunków. Jednak wypełniają polecenia ze słabo skrywaną niechęcią.

Irixix Zaklikula, beholder mag asystujący Scalmarelowi, doskonale rozumie przyczyny. Knuje plan obalenia faerimmów poprzez wzniecenie powstania niewolników za pośrednictwem Kronnaka Oczogryza, niedawno pojmanego wodza orków, któremu jeszcze nie wybito z głowy prób oporu. Kilka innych beholderów także wylamało się spod dominacji faerimmów i może swobodnie spiskować przeciw nim. Faerimmowie są doskonale świadomi zdradzieckiej natury Irixisa, ale trzymają buntowniczego beholdera przy sobie i bawią się nim. Nie wiedzą jednak o Kronnaku, który w nagłym buncie niewolników może okazać się asem w rękawie.

krótka historia

Ooltul było dawniej wschodnią placówką Xun'Qoroth, wielkiego kraju beholderów pod dzisiejszym Anauroch. Gdy faerimmowie niszczyli dawne ziemie Netherilu czarami *wyszczenia życia*, czynili to z bezpiecznych podziemnych fortec. Istniało niebezpieczeństwo, że zaklęcia rozprzestrzeni się i zniszczą cały Faerun, ale sharnowie powstrzymali faerimmów i uwięzili ich za Murem Sharnów, magiczną barierą uniemożliwiającą im przejście i oddziaływanie na świat poza nią.

Mur Sharnów otoczył większość Xun'Qoroth z wyjątkiem Ooltul, więc przebiegli faerimmowie zniewolili beholdery z owego miejsca. Następnie za pośrednictwem niewolników porozumiewali się i przesyłali przedmioty do nielicznych faerimmów, jacy pozostali na zewnątrz. Pośród tej garstki niewięzionych za murem było trzech starszych tworzących obecnie Triumwirat. Ci potężni zaklinacze podporządkowali sobie beholdery z Ooltul w –350 RD i od tam żyją tam i panują.

Powrót miasta Pomrok poprzedził upadek Muru Sharnów, a wówczas Triumwirat wiedział już, że musi zmienić swoje cele. Wcześniej stanowił główne połączenie faerimmów uwięzionych za Murem Sharnów ze światem zewnętrznym. Po upadku muru szybko podjął działania zmierzające do zachowania Ooltul jako najłatwiej dostępnego z miast beholderów władanych przez faerimmów. Otwierając wrota dla mieszkańców Podmroku pod północną częścią Faerunu, Ooltul urosł do etapu, na którym może rywalizować z Sshamath jako rynek magiczny i ośrodek handlu informacjami.

ważne miejsca

Beholdery mieszkają w górnych partiach kawerny Ooltul, gdzie cudzoziemcy nie mają wstępu. Niewolnicy i targi miejskie znajdują się na podłodze jaskini.

BAZAR ZORX

Zorx to piaszczysta wyspa u podstawy dwuwonowego kształtu miasta. Większość powierzchni pokrywają chaty i przybudówki będące mieszkaniami niewolników.

Na wschodnim brzegu Zorx beholdery sprzedają oszałamiającą różnorodność rzeczy na małym bazarze. Oprócz standardowych przed-

miotów, jak nieszlifowane klejnoty, rzadkie rudy metalu, niewolnicy, tyranii śmierci (z dołączonymi amuletami kontrolnymi), woda i netherjska magia, na bazarze można znaleźć tak dziwaczne towary, jak wyroby z powierzchni ziemi, jedwab i dzieła sztuki. Beholdery nie tłumaczą, skąd biorą te rzeczy i najwyraźniej nie mają pojęcia o ich wartości, bowiem na ogół żądają kompletnie nieadekwatnych cen – za wysokich lub za niskich.

ZORX-KA

Zorx-ka to centralna kolumna wznosząca się z Zorx pod sklepienie kawerny. Potężny kamienny słup ma średnicę prawie 270 metrów. Zewnątrz pokryty jest runami, w środku zaś mieści się galimatias tuneli, pokoi i pionowych szczybów. Członkowie Triumwiratu żyją i władają w ukrytych komorach w środku kolumny, a w dolnej części trzymają armię tyranów śmierci.

KWATERY DLA GOŚCI

Spartańsko urządzone, ale suche i dobrze oświetlone mieszkania, niezbyt oryginalnie nazwane „kwaterami nierzędentów”, składają się z trzech rzędów po dziewięć ślepo zakończonych, umieszczonych jeden nad drugim tuneli, każdy o szerokości i wysokości 6 metrów, a długości 18 metrów. Właścicielowi, Xenixowi Zamkniętemu (PZ beholder), Triumwirat kazał przygotować dla przybyłych odpowiednie kwatery, ale jak wszystkie beholdery, tak i ten nienawidzi obcych. Dlatego wybiera najszybsze, najwłaściwsze środki zaspokojenia potrzeb klientów i kiedy tylko może, w obsłudze gości wyręcza się goblinskimi niewolnikami. Tak nazbyt narzeka albo gromi Xenixa za nieuprzejmą obsługę gości, temu może się przytrafić zakwaterowanie wspólnie z grupą illithidów, albo „przypadkowa” dezintegracja ważnych zwierząt jucznych.

PORTAL XUN'QOROTH

Wejście do *portalu* mieści się wewnątrz podstawy Zorx-ka, skrzętnie ukryte za skalną fasadą. Zbudowano go na poziomie ziemi, aby zapewnić łatwy przepływ niewolników i materiałów, a zarazem ukryto przed wzrokiem gości. Dwukierunkowy *portal* przenosi do Xunqaa, stołecznego miasta Xun'Qoroth. Co noc przez *portal* przepływa regularny strumień niewolników noszących zwoje, klejnoty, pomniejsze artefakty Netherjczyków i nowe odmiany beholderów. *Portal* byłby bardziej cenny, gdyby istniał Mur Sharnów, ale i dzisiaj jest użyteczny, a faerimmowie zawsze mogą go wykorzystać jako drogę ewakuacyjną w razie niebezpieczeństwa.

okolice

Pionowe szczyby w tunelach wokół Ooltul biegną w górę i w dół w ciemności. Bardzo niewiele bezpośrednio łączy się z powierzchnią ziemi, ale sporo z nich łączy się z korytarzami, które tam prowadzą. Zasypane Królestwa są gęsto zamieszkanym obszarem Podmroku – beholder-skie miasta Xun'Qorothu leżą na zachodzie, a orkowice, ogry, gobliny i rozmaite inne humanoidy panują w kopalniach Tethyamaru na północy i Skalistych Ziemiach na południu.

Triumwirat wysłał regularne patroly beholderów w tunele w promieniu 7-8 kilometrów z rozkazami zabijania wszystkich stworzeń, które nie mają interesów w Ooltul. Taktyka ta niemal dosłownie wyludniła okolice. Nado kręcąc się tu swobodnie łązące, niekontrolowane przez faerimmów wylupiacze szukające beholderów do zabicia.

Xun'Qoroth

Xun'Qoroth składa się z sześciu miast beholderów, a w każdym mieszka kilkuset tyranów. Znajduje się pod południowo-wschodnią częścią Anauroch. Inne miasta dawnego państwa beholderów to Axlinter, Ginsunlix, Qintaroth, Viksanmaq i Xunqaq. Zajmują one przestwory podobne do ooltulskiego, ale żadne inne nie ma fosy na dzień kawerny.

Marionetkowy władca Xun'Qoroth to wielki beholder imieniem Rilathdool mieszkający w Xunqaq. Jedyną istotną różnicą między Ooltul a resztą miast Xun'Qoroth jest to, że faerimmowie w Ooltul władają jawnie, zaś wszędzie indziej ukrywają swoją dominację. Stąd beholderzy z Xun'Qoroth uważają pobratymców z Ooltul za slugawio-nych i usiłują mordować ich przy każdej sposobności. Faerimmowie pozwalają na ten rozłam, bowiem „rywalizacja” to miły sposób roz-ladowania napięcia dla żeranych nienawistnych beholderów. Poza tym bitwy rzeczonych stworów zaaranżowane w dogodnym czasie mogą odwrócić uwagę od innych misteryjnych operacji.

oryndoll, miasto łowców wiedzy

(Dolne Mroczne Ziemie)

Ogarnięte obsługa gromadzenia niedostępnej wiedzy macki Oryndoll pełzną poprzez Podmrok i sięgają na powierzchnię ziemi. Nie ma

miejsca będącego poza zasięgiem tego potężnego i strasznego miasta łupieżców umysłów.

Oryndoll (metropolia): Konwencjonalne (potworne); Char PZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 129 470 000 sz; Populacja 7344 wolnych (łupieżcy umysłów 59%, póhillithidy 40%, inni 1%); 16 550 niewolnych sług (jaszczuroludzie 40%, troglodycy 25%, duergarowie 12%, grimlokowie 9%, ludzie 7%, quaggothy 5%, drowy 2%).

Przedstawiciele władzy: Encefalithid (wiekowy mózg psion 20), wiewoły miasta i przywódcą Zwiernictwa Starszyzny.

Ważne postacie: Nurr'Korzhag (PZ łupieżca umysłów czarodziej 7); Tharcereli (PZ łupieżca umysłów psion 18), mistrz misji Łowców Wiedzy; Cefalosk (PZ łupieżca umysłów kapłan 18 Ilsensine), mistrz misji Czcieli i arcykapłan Ilsensine.

Obrońcy: Główni obrońcy Oryndoll to łupieżcy umysłów z misji Spiskowców i Trenerów – ale miasto nie potrzebuje ich wielu. Typowy patrol to od 1 do 3 łupieżców umysłów (często trenerów ciała), od 6 do 10 niewolników, na przykład jaszczuroludzi czy troglodytów oraz 2 bądź 3 póhillithidy lub pożeracze mózgu wysoko-lone do rozpoznawania i unieszkodliwiania postaci władających magią oraz psioniką.

Oryndoll mieści się pod Lśniami Równinami, około 145 kilometrów na północny wschód od Ormathu, na głębokości nieco ponad 40 kilometrów. Jest to jedno z najpotężniejszych i najgroźniejszych miast Podmroku, którego zasięg rozciąga się daleko poza region bez-

misje oryndoll

Większość łupieżców umysłów tej społeczności wchodzi w skład różnych misji. Podział ten z grubsza odpowiada gildiom innych miast Faerunu, w tym jednak wypadku wszystko ma większy zasięg społeczny. Łączy także funkcje wojskowe i religijne. Większość społeczności ma dwie lub trzy silne misje walczące o dominację, lecz w Oryndoll istnieje dziewięć, całkiem dobrze współpracujących. Oto one.

Czcziciele: Kapłańska misja służy Encefalithidowi w Grocie Świąteli Myśli i prowadzi religijne ceremonie. Czcziciele rywalizują z Łowcami Wiedzy o tytuł największej i najpotężniejszej misji w Oryndoll.

Łowcy Wiedzy: Misja Łowców Wiedzy istnieje tylko w Oryndoll i być może jest najpotężniejsza w mieście. Jej członkowie zajmują się gromadzeniem wiedzy, której potem odmawiają innym. W swoich warsztatach (zwanych skryptoriami) nieustannie pracują nad katalogowaniem wszystkich nowo dostarczanych informacji.

Manipulatorzy: Za pomocą psionicznych jeziór szpiegujących Manipulatorzy obserwują inne społeczności Faerunu i ustalają, które z nich osłabić i zniszczyć szantażem czy dyskretnymi machinacjami. Blisko współpracują z Łowcami Wiedzy przy wydzielaniu poszczególnych obszarów wiedzy i wskazywaniu ich znawców, których następnie łatwo można zniszczyć, wymuszając ich doświadczenia z pamięci świata.

Ohdyd: Członkowie tej misji specjalizują się w wywoływaniu miążdzącej umysły grozy i wstępu u nie-illithidów. Ohdyd stosują swe techniki dopiero po mentalnym zniszczeniu dziesiątek niewol-

ników w testach z potwornościami tak plugawymi, że tylko illithidy są w stanie opisać słowami.

Spiskowcy: W innych miastach łupieżców umysłów Spiskowcy starają się zdominować świat na powierzchni ziemi. Oryndollska gałąź tej misji stara się ten świat zniszczyć – najpierw gromadzą o nim informacje, a potem omijają systemy obronne mieszkańców powierzchni.

Trenerzy: Ta chyba najmniejsza misja w Oryndoll nadzoruje fizyczne dyscypliny bojowe. Kilku Trenerów to doskonali wojownicy. Niemniej przeważnie członkowie tej misji zajmują się utrzymywaniem arsenałów i ćwiczeniem niewolników w technikach walki. Blisko współpracują z Żywiicielami.

Twórcy: Twórcy pracują w warsztatach nad analizą nowych informacji przypływających do miasta. Wykorzystują zdobytą dobrą oraz wiedzę do tworzenia nowych psionicznych dyscyplin i ekwipunku. Warsztaty są zwykle obłożone psionicznymi kryształami hodowanymi w celach eksperymentalnych.

Zbieracze: Zbieracze pracują wśród większej społeczności illithidów nad konsolidacją wiedzy i działalności łupieżców umysłów. Ci z Oryndoll wykonują swą pracę chyba aż za dobrze – większość społeczności rzęzionej rasy na przestrzeni kilkuset kilometrów od miasta została wchłonięta.

Żywiście: Ta misja opiekuje się populacją niewolników. Żywiście eksperymentują z hodowaniem i zbieraniem nowych, użytecznych niewolników z okolic w promieniu setek kilometrów, również z powierzchni ziemi.

pośrednich wpływów. Zwiadowcy i agenci Oryndoll działają niemal na całym obszarze Krain Poniżej.

Illithidy z Oryndoll żywią nie tylko obsesję na tle zdobywania wiedzy. Bardzo zależy im także na wyłącznym do niej dostępie. Gdy tylko zdobędą istotną ilość informacji, niszczą wszelkie zapiski jej poświęcone i morderują każdego, kto posiada daną wiedzę. Dosłownie wymazują owe wiadomości z powierzchni i podziemi Faerunu. Znajomości położenia miasta skrzętnie strzegą w ten sam sposób. Wprawdzie wiele istot w Podmroku wie, jak dotrzeć do Oryndoll, ale kto zanosí te wieść na powierzchnię, ryzykuje szybką i strasliwą śmierć.

Oryndoll posiada bardzo bogatą kulturę religijną, a spośród innych miast łupieżców umysłów wyróżnia je dwukrotne pojawienie się awatara Ilseinsine – raz zdarzyło się to podczas buntu duergarów (zwanego Powstaniem Niewolników), a drugi raz w Czasach Kłopotów. Oba objawienia pociągnęły za sobą gwałtowny przypływ geniuszu oraz przemiany w porządku społecznym i praktykach psionicznych, doprowadzając do obecnej wielości misji w mieście.

Łupieżcy umysłów są dobrze przygotowani na ewentualny atak. Specjalnie kryształ z różnymi czarami obronnymi rozmieszczono w promieniu nieco ponad 30 kilometrów wokół miasta, a także na przestrzeni 3 kilometrów w górę i w dół. Wiekowy mózg nieustannie telepatycznie skanuje obszar w promieniu 7,5 kilometrów. Wie o każdej inteligentnej istocie, jaka przebywa bądź wchodzi na ten teren. Jeśli buntownicze lub nieznane umysły pojawiają się w promieniu działania telepatii, mózg zawiadamia opiekujących się nim Czcieli. Wreszcie liczni niewolnicy z górnego poziomu miasta cały czas są gotowi do walki i posłuszni każdej myśli swych panów. Armia owych sług mobilizuje się i działa z budzącą grozę sprawnością dzięki wysiłkom nadzorujących ją Trenerów.

Niewolników Oryndoll przykuwa do miejsca nieodparta kontrola umysłowa tysięcy illithidów. Ta skrajnie inwazyjna forma zniewolenia jest tak głęboko zakorzeniona w kulturze, że łupieżcy umysłów nie rozumieją, jak istoty niższe mogłyby żyć, nie będąc pod ich władzą.

odwiedziny w oryndoll

W Oryndoll rzadko bywają goście, ale i tak częściej niż w innych społecznościach illithidów, gdzie obcych natychmiast się pożera. Wszyscy przybyli to jakieś maści kupcy – zwykle handlarze niewolników. Illithidy lubią nabywać nowych braciów, więc bardzo rzadko zdarza im się atakować handlarzy przywożących niewolników na sprzedaż. Łupieżcy umysłów zwykle w zamian oferują przedmioty magiczne i klejnoty, głównie zdobyte na stworzeniach pożartych podczas gromadzenia informacji.

krótka historia

Oryndoll, najstarszą illithidzką społeczność Faerunu, założyli 12 000 lat temu łupieżcy umysłów z odległych światów z drugiej strony nieba. Przybywszy do Faerunu, natychmiast zeszli pod ziemię najgłębiej jak się dalo.

Podczas wojen umysłowych macek z Shanaterem w Czeluści przed 10 000 lat łupieżcy umysłów z Oryndoll zniszczyli krasnoludzkie królestwo Barakuri i zniewolili klan Duergar. Eksperymentując na jeńcach w próbach stworzenia idealnego niewolnika, obdarzyli duergarów mocami psionicznymi i innymi zdolnościami, dając początek nowej pod-

rasie krasnoludów. Niestety – z illithidzkiego punktu widzenia – nie udało się wykorzystać z krasnoludów woli walki i duergarów w końcu powstałi przeciwko swym panom. Było to jakieś cztery tysiące lat przed rozpoczęciem Rachuby Dolin. Powstanie Niewolników niemal zniszczyło Oryndoll, ale łupieżcom umysłów udało się pokonać duergarów dzięki pomocy awatara Ilseinsine. Niemniej i tak większość przemienionych krasnoludów ucieka i zbudowała własną cywilizację w innych miejscach Podmroku.

Przez długie stulecia Oryndoll odbudowywał siłę. Łupieżcy umysłów stopniowo przeszli do subtelniejszych, mniej bezpośrednich metod osiągania celów. Żadna potęga w Mrocznych Ziemiach nie mogła poważnie zagrozić miastu illithidów, więc łupieżcy umysłów nie widzieli potrzeby powtarzania wcześniejszego błędu, polegającego na gromadzeniu zbyt wielkiej liczby niewolników pojmanych podczas rozległych podbojów. Skupili się na wykradaniu sekretów i szpiegowaniu sił sąsiadów.

Ta praktyka trwała aż do Czasu Kłopotów, kiedy to awatar Ilseinsine pojawił się ponownie i zainspirował powstanie misji Czcieli jako przeciwwagi dla dominacji Łowców Wiedzy. Pierwsz z wymienionych głoszą potrzebę bardziej bezpośrednich działań niż drudzy. Pod przewodnictwem wiekowego mózgu w ostatniej dekadzie popchnęli illithidów do bezpośrednich akcji.

Ostatnio uwagę Encefalithida zwróciły niepokojące częste zniknięcia zwiadowców w jaskiniach Starego Shanatar. Domyslił się, że coś nowego i niebezpiecznego zajęło stare krasnoludzkie królestwo Torglor, ale jeszcze nie podejrzewa prawdy – wtargnięcia gitjanki.

ważne miejsca

Jak wiele miast łupieżców umysłów, Oryndoll nie posiada potężnych fortyfikacji typowych dla duergarów ani mrocznego majestatu osad drowów. Górna warstwa składa się z rozgałęzionych siedzib troglodytów, a jedyne, co mogłoby tutaj wzbudzić podejrzenia przypadkowego gościa, to dziwne mieszanie tych istot z jaszczurkami. Niewolnicy innych ras są mniej widoczni, trzyma się ich bowiem w zamknięciu w dalszych zakątkach miasta.

Ukryte spiralne schody (ST Przeszukiwania 25) biegną 45 metrów w dół, do głównego miasta illithidów, gdzie większość łupieżców umysłów mieszka i pracuje w grotach pierścieniowych – tunelach obiegających kręgiem centralny, otwarty plac w kształcie półkuli. W większości przypadków w takich miejscach znajduje się płytki zbiornik wody lub odżywczy szlam. Illithidy często gromadzą się w kawernach w celach towarzyskich, a jedną grocie zajmuje rojny targ niewolników. Pierścienie jaskiń zabiegają się ze sobą, łącząc różne „osiedla” miasta.

Pod jaskiniami pierścieniowymi leżą Dolne Krypty, dostępne poprzez teleportację, moce psioniczne lub wykopanie tunelu. Tutaj zebrane informacje gromadzi się w basenach zwanych Zbiornikami Myśli, pełnych płynu mózgowego. Wiekowy mózg bytuje w centrum Dolnych Krypt, co ogranicza dość dostęp nawet illithidom. Ale Czciiele i Łowcy Wiedzy mają dostęp do wiekowego mózgu poprzez przedmioty magiczne, nawet jeśli nie dysponują mocami psionicznymi pozwalającymi na teleportację.

Na miasto Łowców Wiedzy składa się kilka miejsc ważnych dla łupieżców umysłów, ale dla nie-illithidów z oczywistych względów jest tu niewiele atrakcji.

GROTA ŚWIĘTYCH MYŚLI

W centralnej kawernie Dolnych Krypt znajduje się zbiornik z wielkowym mózgiem Oryndoli, Encefalithidem. Pojemnik składa się ze skamieniających mózgów, a otaczają go kamienne rzeźby wijących się macek. Wielkowym mózgiem cały czas opiekuje się przynajmniej dziesięciu hupepczów umysłów z misji Czcieli.

DOLNE KRYPTY

Płyn mózgowy w Zbiornikach Myśli zawiera psionicznie wpisaną wiedzę zebraną z całego świata. Aby uzyskać do niej dostęp, badacz musi użyć zdolności magicznych lub psionicznych, na przykład *wykrycia myśli* czy podobnej zdolności odczytywania umysłu. Jeśli jednak nie rozumie illithidzkiego systemu katalogowania – wykutego na ścianach pismem tej rasy o nazwie qulalit – zyska jedynie losowo wybrane informacje, niekoniecznie zresztą zrozumiałe. Nie-illithidów przyłapanych tutaj zabija się natychmiast, a ich pojawienie się budzi spore podejrzenia.

TARG NIEWOLNIKÓW

Plac tej pierścieniowej kawerny cechuje podwyższona centralna platforma, na której sprzedaje się i kupuje niewolników. Przewijają się przez to miejsce rozmaite stworzenia – kapłani Lathandera, giganci, wolni duergarowie, a z rzadka nawet jeden czy dwie gitjanki. Czasami nie-illithidzcy goście w mieście, którzy zapędzą się do tej jaskini, z przerażeniem odkrywają, że hupepczy umysłowie uznają każdego, kto nie ma sił się obronić, za potencjalnego niewolnika – albo za obiad.

Mentalne wtargnięcia są w tym pomieszczeniu na porządku dziennym, bowiem illithidzi zawsze chcą sprawdzić towar. Każdy niewolnik wykazujący mentalne moce obronne staje się przedmiotem wielkiego zainteresowania.

podziemny Imaskar, miasto wielkiej pieczęci

(Dolny Korzeń Ziemi)

Imaskarska cywilizacja odkrywa się za wymiarą przed tysiącami lat, ale w rzeczywistości niedobitki jej twórców ukryły się głęboko pod ziemią, gdzie założyli królestwo Podziemnego Imaskaru, w którym żyją ich potomkowie. Za pomocą potężnej magii zdołali ukrywać swe istnienie przed resztą świata przez prawie czterdzieści wieków. Nawet teraz – po złamaniu Wielkiej Pieczęci, która izolowała ich miasto od reszty Podmroku – unikają kontaktu z obcymi. Wysłali w szerszy świat tylko najbardziej zaufanych i dyskretnych szpiegów, wymazując z ich umysłów pamięć położenia miasta.

Podziemny Imaskar (metropolia): Magiczna; Char PN; Limit 100 000 sz; Zasoby 92 374 000 sz; Populacja 46 187; Odizolowana (podziemni Imaskari 100%).

Przedstawiciele władzy: wielkordplanista IllisKhendarhine (PN mężczyzna podziemni Imaskari zaklinacz 4/czarodziej 20/arcymag 6); lord informator Ebrul Naramixna (N mężczyzna podziemni Imaskari zaklinacz 10/czarodziej 15/arcymag 4); lady wykonawca Furiya Selovan (PZ kobieta podziemni Imaskari lotrzyk 11/czarodziej 15/arcymag 1).

Ważne postacie: Jubal Thetisjemja (CD mężczyzna podziemni Imaskari czarodziej 8/mistrz wiedzy 4), największy uczony i ekspert od spraw zewnętrznego świata; Dryleh Blueslrol (PD mężczyzna podziemni Imaskari zaklinacz 6/lotrzyk 10), strażnik granic i zwierzchnik zwiadowców oraz szpiegów wysyłanych w głąb świata.

Podziemny Imaskar jest całkowicie samowystarczalnym miastem ukrytym głęboko w północno-wschodnim rejonie Korzenia Ziemi. Choćby populacja jest duża (jak na Podmrok), mieszkańcy nie prowadzą handlu z nikim z zewnątrz i dodają wszelkich starań, aby zchować istnienie miasta w tajemnicy przed sąsiadami.

Rzqd

Podziemnym Imaskarem włada wielki lord planista – lub wielka lady planistka. Osoba ta kontroluje miasto poprzez zgromadzenie czarodziejów zwanych Planistami. Rozważają oni długofalową politykę, kwestie rozwoju miasta i jego zarządu.

Lord informator i lord wykonawca (lub lady) podlegają bezpośredniemu wielkiemu lordowi planiście. Pierwszy z wymienionych nadzoruje całą procedurę zbierania informacji i zasobów w mieście, a jego słudzy utrzymują także magiczne linie obronne. Lord wykonawca z kolei ma za zadanie wprowadzać w życie edykty lorda planisty, a podległa mu organizacja pilnuje przestrzegania prawa. Wprawdzie wielki lord planista sam sprawuje władzę, ale dwaj wymienieni lordowie mogą blokować jego decyzje poprzez zaniechanie działania, jeśli nie zgadzają się z wolą przełożonego.

Na przestrzeni ostatnich 600 lat rządy przebiegały stosunkowo bezkonfliktowo, ale ostatnie zdarzenia skłóciły troje rządzących. Wielki lord planista był stanowczo przeciwny otwarciu Podziemnego Imaskaru i wysłaniu mieszkańców w świat zewnętrzny. Niemniej lord wykonawca Naramixna postanowił, że już czas zacerpnąć informacji o krainach leżących poza pieczęcią, dlatego też złamał ją i wysłał agentów w Podmrok przy milczącym poparciu lady wykonawcy Selovan.

społeczeństwo podziemnych imaskari

W Podziemnym Imaskarze niemal zapomniano czym jest żołnierska sprawność. Biegiłość w broni przerodziła się w stylizowaną formę tańca praktykowaną wyłącznie w teatrze. Jeśli do powstrzymania agresywnego, trafiającego się czasami przestępcy niezbędna jest siła, wykonawcy (konstabile Podziemnego Imaskaru) posługują się magią.

Ogromne magiczne ogrody Podziemnego Imaskaru rodzą jadalne rośliny, ale nie ma tam zwierząt. Zatem wszyscy podziemni Imaskari są wegetarianami, a zwierzęta (nawet chowańce) są niebywałą rzadkością. Większość mieszkańców ma przynajmniej jednego permanentnego niewidocznego służącego (zwanego *uskara*), który wykonuje podstawowe prace i zajęcia. Woda rośnie nieczym owoce na specjalnych magicznych roślinach trzymanych w każdym domu. Każdego dnia jej kropkę o średnicy około 5 centymetrów zwisając z liści dorosłej rośliny i można je zbierać do naczynia jak pomarańcze. Kropelki pękają tylko przekłute ostrym przedmiotem (na przykład zębem). Powietrze jest magicznie filtrowane i odświeżane przez długie, jaskrawo ufarbowane płótna zwieszające się ze sklepienia grotu.



Podziemny Imaskar

Gdy podziemny Imaskari chce opuścić miasto, pamięć o tymże ulega wymazaniu z umysłu, co uniemożliwia wszelkim obcym odkrycie istnienia i położenia krainy. Po wyjściu poza pieczęć nie może on powrócić, chyba że specjalnie zostanie przywołany potężnymi zaklęciami. Niektórzy umawiają się na przywołanie po wykonaniu konkretnej misji albo po prostu po upływie umówionego czasu. W interesie samowystarczalności i ochrony Podziemnego Imaskaru, osoby odchodzące biorą ze sobą tylko te magiczne przedmioty, które osobiście wykonali. Ma to uchronić przed podejrzeniami napotkanych istot, że istnieje gdzieś większa społeczność podziemnych Imaskari.

krótka historia

W -2488 RD imaskaryjskie imperium chiwało się w posadach. Miasta stały w płomieniach, armie rozproszyły się w walkach z wcieleniami bogów zbuntowanych Mulan i Untherczyków. Wiele najpotęż-

niejszych lordów-czarodziejów walczyło do ostatka, ale potężny lord imieniem Ilfemon postanowił opuścić upadające imperium. Powiódł małą grupkę krewnych, czeladników i domowników do dzikiego, niezbadanego zakątka Podmroku w nadziei na ucieczkę przed mściwymi armiami mularskich niewolników.

Ilfemon wraz ze świtą wybrali wielką jaskinię potężnie nasączoną *faerzres* i odkryli przestwór, który później stał się Podziemnym Imaskarem. Wypędziwszy mieszkające tam potwory, lord-czarodziej osobiście zapieczętował przejście. Wraz z czeladnikami przez długie lata pracował nad podwalinami Wielkiej Pieczęci i nad zamianą jaskiniowej siedziby w żywy ogród oświetlony jasnym, promiennym blaskiem.

Potomkowie Ilfemona władali Podziemnym Imaskarem przez wiele wieków jako królowie i królowe. W -634 RD kabała dumnych, złych nekromantów obaliła prawowitego dziedzica i wymordowała ród dawnego lorda-czarodzieja, kładąc kres dynastii starożytnych władców. Przez ponad sto lat Podziemny Imaskar jęczał pod jarz-

uskura

Te magiczne przedmioty nosi większość dorosłych podziemnych Imaskari. Zawierają one potężniejszą wersję czaru *niewidoczny służący*. Niemal każdy przedmiot może być *uskura*, ale preferuje się amulety i kamienie *ioun*. Typowy *uskura* tworzy efekt identyczny z zaklęciem *niewidoczny służący* (10. poziom czarującego), ale efektywna wartość Siły wynosi 6, szybkość zaś 9 metrów. *Uskura*

może aktywnie działać przez 100 minut dziennie, ale czas ten nie musi być ciągły. Wiele Imaskari ma po kilka *uskura* albo tworzy je na wyższym poziomie czarującego, aby zapewnić sobie działanie przez okragłą dobę.

Umiarkowane przywoływanie; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, *niewidoczny służący*; Cena 36 000 sz.

mem bezwzględnych nekromantów, aż w –511 RD charyzmatyczna przywódczyni imieniem Chaschara wzniciła bunt przeciw rządcom i wyzwoliła region. Sama odmówiła przyjęcia korony, obwołując się Protektorką Krainy. Oficerów mianowała na stanowiska nowych urzędowników, informatora i wykonawcy, które przetrwały po dziś, choć protektorat ostatecznie zniszono.

Podziemny Imaskar kilkakrotnie podejmował próby ekspansji, szczególnie w gościnniejsze rejony Planów Żywiołów. Protektorzy miasta podbili kilka małych obszarów na Planach Żywiołu Powietrza i Wody, a także połączyli swe imperium wielkimi bramami międzyplanarnymi. Niemniej w 799 RD wskutek ataku czcizemek utracili posiadłości na Planie Powietrza. Ohydne wynaturzenia najechały też Podziemny Imaskar poprzez planarne *portale* i wywołały znaczne спустoszenia – w końcu udało się je jednak przepędzić. W następstwie tego zdarzenia protektor krainy Stilofer poszedł na wygnanie. Wówczas także zniszono instytucję protektoratu, a bramy planarne rozsebrano.

Przez ostatnie pięćset lat podziemnego Imaskaru żył spokojnie we własnym towarzystwie, nie pragnąc poszerzać swej władzy ani ulegać cudzej. Wygodnie mu się żyło w izolacji.

miasto

Podziemny Imaskar zajmuje przestrzeń długi na 5 kilometrów, szeroki na 1,5 kilometra, a wysoki na prawie kilometr. Dolne krawędzie miasta zaokrąglono, co sprawia wrażenie, jakby wybudowano je w połowie rury. Stary styl architektoniczny imperium wciąż żyje w pękatach kopułach budowli, często połączonych łukowymi mostami. Sztuczna gravitacja wytwarza magiczne baterie, którym nadano kształt posagów sławnych starożytnych czarodziejów Imaskari i które rozmieszczono co mniej więcej 170 metrów. Pozwalają one miejscowym budować na ścianach, co niemal podwaja obszar miasta. Schody i chodniki również wykorzystują tę dziwną architekturę, przecinając przestrzeń w miejscach na pierwszy rzut oka wręcz niemożliwych.

Dzięki magii pozawymiarowej przestrzeń wewnątrz budynków często są większe niż widać z zewnątrz. W oczach podziemnych Imaskari budynek, w którym wewnątrz nie jest większe niż obrys zewnętrzny, to marnowanie miejsca. Kilka ogólnodostępnych parków i kolosów leży w różnych punktach miasta pod kopułą o średnicy 24 metrów i w innych budowach podobnych rozmiarów. Realnej powierzchni miasta w metrach praktycznie nie da się obliczyć, bowiem planiści miejscy mogą ją zmieniać (i czasami to robią).

WIELKA PIECZĘĆ

Wielka pieczęć miasta to ogromny magiczny krag o średnicy 600 metrów. Wewnątrz niego umieszczono warstwowo dziesiątki tysięcy mniejszych zabezpieczeń i ochronnych kół, tworząc siatkę o niesamowitym stopniu komplikacji. Zabezpieczenia chronią miasto przed zaawansowaniem i wtargnięciem z każdego kierunku oraz niemal każdymi środkami. Krag między innymi wykorzystuje niezwykle potężny efekt *sugestii* zmuszający wszystkich w Faerunie (i na sąsiednich planach), którzy myślą o losie starożytnego imperium Imaskaru, do powzięcia przekonania o jego ostatecznym końcu.

Na północnej ścianie miasta dominuje wielki krag. Jego magiczne świetlne emanacje rozjaśniają chyba 1/3 Podziemnego Imaskaru, a promienie docierają aż do południowej ściany. Choć światło pene-

truje ciemności, nie jest zbyt jaskrawe, więc szczegóły widać dopiero z dość bliskiej odległości.

Pieczęć niedawno została złamana, by kilku Imaskari udało się w Podmrok (i teoretycznie wypuścić gości z zewnątrz). Mimo to wciąż funkcjonuje z pożytkiem. Studenci nauk magicznych przez całe lata badają jej złożoność, szkicują linie i uczą się wymowy starożytnych słów wyrytych w kamieniu.

DZIEDZINIEC WYKONAWCY

Pod kopułą 9-metrowej średnicy mieści się rozległa, dobrze oświetlona polna trawa – tu zbierają się domownicy lady wykonawcy. Czarodzieje stoja w małych grupkach dyskutując o swoich sprawach, a czasami używają *kuglarstwa* lub drobnych czarów iluzyjnych do ilustrowania słów rysunkami w powietrzu. Tutaj projektuje się budowle oraz obiekty. Tutaj też wykonuje się niezbędne elementy, a to przy użyciu zaklęć tworzenia. Elementy konstrukcyjne zwykle składa się obok miniaturowego modelu końcowego projektu.

Co może zdziwić, tu również na miękkiej trawie przetrzymuje się przestępców. Drobnisi siedzą w magicznie wyciszonych *klatkach mocy*, a zatwardziali pod poziomem ziemi zaklęci *uwiecznieniem*.

Reeshov

(Dolny Północny Mrok)

Ta społeczność grimloków jest miastem-fortecą, której mieszkańcy żyją w wiecznym poczuciu zagrożenia ze strony straszliwych wrogów. Po zniszczeniu nadzorców, czyli łupieżców umysłów, założyciele miasta przysięgli, że ani oni, ani ich dzieci nigdy więcej nie będą niewolnikami. Obywatele Reeshov kurczowo trzymają się wolności, nie tylko z zajądłością, ale i z siłą woli zdumiewającą jak na grimloków.

Reeshov (małe miasteczko): Konwencjonalne; Char N; Limit 800 sz; Zasoby 73 520 sz; Populacja 1838; Mieszana (grimlokowie 79%, quaggothy 15%, jaszczuroludzie 4%, troglodyci 2%).

Przedstawiciele władzy: Grenel Przegrzacz Gardel (N mężczyzna grimlok barbarzyńca 12), wódz miasteczka.

Ważne postacie: Shepsurletts (CZ mężczyzna jaszczuroludź tropiciel 7), przywódca frakcji jaszczuroludzi; Zlurpunft (N kopacz), przyjaciel i sojusznik miasta; Churt Kłusowniczka (N kobieta grimlok lotrzyk 8), naczelną wytwórcą pułapek.

Prawie 20 kilometrów pod Węzowymi Wzgórzami mieści się miasteczko i zarazem forteca grimloków. Tutejsi przedstawiciele owej rasy nie mają zamiaru oddać się w niewolę komukolwiek, a na dowód tego pozatykali wokół na wódcach głowy illithidów. Społeczność cechuje paranoja i niechęć do względu obcych.

Miasteczko położone jest w przestronnej, okrągłej kawnery wysokiej zaledwie na 6 metrów. Wodę dostarcza rzeka spadająca pionowo z dziury na środku sufitu. Sieć akweduktów ponad głównymi rozprowadza wodę do zbiorników w różnych punktach miasteczka. Nadmiar trafia zaś do płytkiej, wspólnej łaźni położonej w samym centrum. Budynki wzniesione z wielkich sztab kamienia poukładanych jedne na drugich pomiędzy słupami wspornikowymi. Sufitów jest niewiele, ale niskie sklepienie grot skutecznie zastępuje dach.

Korytarze w promieniu około 0,5 kilometra wokół miasteczka są wypłnione pułapkami. Granicę tej strefy wyznaczają płaskorzeźby przedstawiające grimloków wbijających włócznie w leżących illithidów. Wewnątrz oznaczonego obszaru ukrywa się oszalała liczbą zapadnię, wilczych dołów i zawałających się sufitów. Mieszkańcy opuszczający miasteczko uczą się strefy na pamięć, aby móc bezpiecznie wrócić. Obcy przechodząc przez nią musi przez długie godziny szukać i rozbrajać pułapki.

Reeshov nie posiada bram, ma jednak wąskie mury od podłogi do sufitu, które zachodzą jeden na drugi. Każdy, kto wchodzi, musi przeдрzeć się przez ten wązowy „przełaz”. W obliczu napasli grimloko- wie polewają podłogę przełazu oliwą i podpalają.

Lud Reeshov w przybyłych z zewnątrz widzi zagrożenie. Mieszkańcy miasteczka spotykają się z obcymi i handlarzami poza strefą pułapek. Tylko ktoś, kto wyświadczył im wielką przysługę, bywa zapraszany do środka. Łupieżcy umysłów usiłowali zinfiltrować miasto za pośrednictwem zdominowanych niewolników, więc mieszkańcy podejrzliwie traktują wszystkich, których nie znają.

Nowi obywatele przynajmniej przez dwa pokolenia są obserwowani. Wszyscy tutejsi grimlokwie i większość quaggothów to zaufani obywatele z rodzinami osiadłymi od kilku pokoleń. Dość dobrze ze sobą żyją. Jaszczuroludzie są w miasteczku dopiero od dwóch pokoleń, a troglodyci od jednego. Pozwala im się tu mieszkac, ale wciąż są uważani za cudzoziemców, którzy mogą okazać się szpiegami czy zdrajcami. A jednak gadom udaje się zarabiać na utrzymanie i niechętny szacunek grimloków. W społeczności jaszczuroludzi przetrwanie stoi na pierwszym miejscu, a niektóre najsukcesywniejsze (i skrajnie pragmatyczne) taktyki przetrwania wywodzą się z mądrości plemiennej. Troglodyci, chociaż z natury zli, używają magii kapłańskiej dla dobra całego miasteczka.

Głównym wkładem jaszczuroludzi w obronność osiedla jest pojęcie zbędności poszczególnych osobników. Zapewnienie bezpieczeństwa miasteczka można osiągnąć poświęcając kilku towarzyszy, nawet jeśli trzeba ich zdradzić bądź okłamać. Poza tym miejska armia (większość

sprawnych mężczyzn i wiele kobiet) jest gotowa w obronie osady na samobójcze przedsięwzięcia. Grimlokwie są skłonni poświęcić życie jednego ze swoich za życie dwóch czy kilku wrogów. Shepsurlets pierwotnie wprowadził tę ideę w interesie oceniając ją najwięcej jaszczuroludzi i poki co plan się sprawdza. Dziesiątki grimloków poświęcono różnym zagrożeniom bez straty choćby jednego jaszczuroludzi.

Przegryzacz Gardel cieszy się lojalnością grimloków i quaggothów, ale z gadzimi mieszkańcami miasteczka musi postępować ostrożnie. Wódz posługuje się obietnicami bogactwa, żywności czy specjalnych przywilejów, aby naczelni jaszczuroludzie i troglodyci byli zadowoleni. Ostatnio nawiązał sojusz z kopaczem imieniem Zlurpunv. W zamian za okazjonalną pomoc Reeshowczy karmią go monetami i klejnotami, jakie znajdują. Ekonomia miasteczka opiera się na wymianie towarowej, ale Przegryzacz Gardel namawia obywateli do sprzedawania za pieniądze, aby zadowolili grimloków i quaggothów.

Niewolnictwo w Reeshov jest więcej niż nielegalne – to ostateczna zniewaga. Kto tylko przywiedzie tu niewolników, natychmiast zostaje zabity. Nowo wyzwoleni jeńcy otrzymują wodę i żywność na kilka dni i wskazuje im się kierunek do miasta, w jakie chcą się udać. Agresywnych bądź obłąkanych wyzwolenców zabija się z litością.

krótka historia

Społeczności Północnego Mroku z czasem zaczęły obawiać się placówki łupieżców umysłów o nazwie Suruptik. Gdy w 1099 RD w niegroźnej niegdyś społeczności znacząco wzrosła populacja niewolnych quaggothów i grimloków, wielu uznało to za przygotowanie do wojny.

I wojna faktycznie wybuchła, ale innego rodzaju niż planowali illithidzi. Wojna zerwania okowów (jak zwą ją grimlokwie) była powstaniem niewolników. Jeńcy z Suruptik wymordowali wszystkich panów, w sposób tyłz widowiskowy, co barbarzyńscy. Dosłownie pozalili każdego illithida i spalili co tylko dało się spalić. I dalej tak czynią.

pułapki reeshov

Większość pułapek wokół miasta i w nim samym jest mechaniczna, a nie magiczna. Przewaga tych pierwszych tylko częściowo wynika z małej liczby osób rzucających zaklęcia. Główną przyczyną jest przekonanie grimloków o tym, że magiczne pułapki można rozbroić na odległość. Niemagiczne zaś zmuszają wrogów do rozbrajania ich w zasięgu działania innych pułapek. Oto trzy typy pułapek istniejących na obszarze miasta.

Zawałające się budynki: Mniej więcej 40% budynków jest podkopana i ma się zawałić po wsunieniu do środka ciężkiego kamienia. Po odniesieniu początkowych obrażeń ofiary ulegają przyspieszeniu i wciąż mogą odnosić rany, jak opisano w części „Zawałające się jaskinie” *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Runicie budynku: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejsza o połowę; spadający kamień (8k6, miadźnienie); ST Przeszukiwania 15; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

Jamy: Normalnie doły z palami wewnątrz przełazu przykrywają metalowe kraty. Gdy tylko grimlokwie usłyszą uruchomienie pułapki w zabezpieczonej strefie, natychmiast zdejmują kraty.

Wilczy dół z palami (głębokość 6 m): SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; bez przeładowania; rzut obronny na Refleks o ST 22 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek), ata +10 wręcz (1k6 pali po 1k4+2 obrażeń po traśnięciu); ST Przeszukiwania 13; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

Zatrute strzałki: Czują na wibracje pułapka ukrywa się obok kępy wrzaskunów blisko przełazu. Gdy światło albo ruch ożywia grzyba, wibracje spowodowane krzykiem uruchamiają strzałki, które zasypują tunel deszczem zatrutych kółców.

Zatrute strzałki: SW 6; atk +15 dystansowo (2k6 i trucizna, strzałka); wielokrotna (wszyscy w promieniu 3 metrów); trucizna (Wytr ST 18 neguje, 1k6 Zr/1k6 Zr); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25.

Grzyboświatła: Skłепienie grotu porastają czule na dotyk jasniejące grzyby. Po poruszeniu grzyby świecą jasno przez 10 minut, tworząc efekt odpowiadający *światłu dnia*, po czym przegaszają. Grimlokwie mają przygotowane długie drągi w różnych punktach miasta, aby wyciągnąć grzyby w razie ataku stworzeń wrażliwych na światło.

Ostatnie 270 lat było dla zwyczajnych grimloków i ich potomków niemal nieustanną bitwą o przetrwanie. Kolejne fale łupieżców umysłów, abolethów, dęro i drowów usiłowały wziąć Reeshowczyków w niewolę, ci jednak odparli wszystkie próby napadów. W ostatnim dziesięcioleciu udało im się nawet poszerzyć tereny łowieckie i wzrosnąć w siłę.

Prawie pięćdziesiąt lat temu do populacji miasteczka dołączyli jaszczuroludzie i troglodyci. Grimlokomm udało się wtedy pozabijać sprawujących kontrolę nad niewolnikami łupieżców umysłów i odeprzeć kolejny atak. Zajadłość, z jaką wyzwoleni jaszczuroludzie i troglodyci bezczęścili szczątki dawnych nadzorców przypominała grimlokomm ich własną historię.

ważne miejsca

Ponieważ napady na miasteczko często kończą się już w jego granicach, na całym obszarze, które zajmuje, istnieje mnóstwo pułapek przeciw najeźdźcom. Mieszkańcy traktują domy jako elementy pola bitwy, a życie wśród śmiertelnych pułapek jest normalnością. Poza tym na ścianach każdego domu wiszą włócznie, zaś na zewnątrz budynków zamocowano łatwo dostępną broń drzewcową, aby każdy mógł w dowolnej chwili stanąć do walki.

Oto ważne miejsca miasteczka.

WSPÓLNA ŁAŹNIA

Akwedukty dostarczają wodę do mniejszych basenów w całym Reeshow, ale w centrum miasteczka znajduje się największy zbiornik wodny, gromadzący nadmiar z akweduktów. Łaźnia publiczna jest miejscem spotkań towarzyskich. Gospodynie domowe

regularnie przyprowadzają tu dzieci i robią pranie. Przegrzacz Gardel spotyka się w łaźni z radą wojenną, a troglodyci odprawiają swoje ceremonie religijne w wilgotnej grocie poniżej basenu.

SKLEP Z PUŁAPKAMI

Jednoizbowy warsztat, zaśmiecony zdumiewającą liczbą najróżniejszych narzędzi i solidnych materiałów – dziesiątkami sprężyn, kilkoma zwojami drutu i imponującą kolekcją trucizn. Tu grimlokowie oraz quaggothy wspólnie projektują i naprawiają pułapki z okolicy oraz miasteczka. Dzięki ich wysiłkom wszystkie mechanizmy działają bez zarzutu.

Robaczce przełazy

(Górny Północny Mrok)

Duży region krętych tuneli na północ i zachód od Blingdenstone. Podobno są to korytarze wyryte na przestrzeni wielu lat przez dziesiątki purpurowych robali. Mieszka tu kilka dużych band koboldów. Gdzieś w pobliżu źródła Gobliniej Rzeki istnieje połączenie ze światem na powierzchni.

Rringlor Noroth, miasto szubujących cieni

(Górne Stare Shanatar)

Tę społeczność płaszczowców, położoną pod Górami Granicznymi w Calimshanie oraz w Rozpadlinie Dhalnadara, można nazwać miastem tylko w najszerszym znaczeniu tego słowa. Niemniej jednak jest to najlepiej znana osada płaszczowców w Faerunie i największa poza Dolnmrokiem.

Rringlor Noroth (duże miasteczko): Potworne (magiczne); Char CZ; Limit 0 sz; Zasoby 0 sz; Populacja 3921; Odizolowana (płaszczowcy 99%, płaszczowcy szlachcice 1%).

Przedstawiciele władzy: Konklawe Cienistej Kuli, zgromadzenie 12 płaszczowców szlachciców; Emisariusz (CZ półkzart rozwinięty płaszczowiec szlachcic o 20 KW), mroczna istota, która najwyraźniej doradza tu tejszym płaszczowcom szlachcicom.

Ważne postacie: Saibh yi Saelmur (CN męczyzna człowiek czarodziej 8/adept cienia 3), mędrzec studiujący naturę cienistej materii.

Kasty: Płaszczowcy z Rringlor Noroth dzielą się na cztery główne kasty: Myśliwych, którzy polują na zwierzynę w okolicznym Podmroku; Cienistych, którzy polują na Planie Cieni; Orbitujących, którzy utrzymują istnienie struktur z materii cienia; wreszcie Tkaczy, którzy tworzą przedmioty

Atak płaszczowca



z surowej materii cienia. Myśliwi, liczący około 1500 osobników, pełnią rolę miejskiej straży.

Płaszczowce z Rringlor Noroth wiele czasu spędzają po prostu zataczając w powietrzu bez końca wielkie koła. Nieustannie skowyczą, unosząc się wokół mostu z cieniokamienia – substancji ze skały i z cienia, jaka powstaje w miejscach, w których Plan Materialny i Plan Cieni sąsiadują ze sobą. Ów cieniokamienny most, zwany Cienistym Przesłem, ma około pół kilometra długości, 30 metrów szerokości i tyleż głębokości. Setki wykultych w nim pomieszczeń tworzą Rringlor Noroth.

Most istnieje dzięki skowytowi. Cienistą część mostu konserwuje wieczne zawodzenie płaszczowców, które utrzymuje cień w półstałym stanie na Planie Materialnym. Zawodzenia, szyszalne na całe kilometry w Podmroku, mogą budzić lęk u nieprzyzwyczajonych.

Wejście do miasta to seria pęknięć i płaskich przejść w Cienistym Przesłach, nie szerszych niż 10 centymetrów. Płaszczowce w losowych odstępach czasu odrywają się od wirującej masy i wciskają ciała w szczeliny, by wypełnić do miasta. Pomieszczenia wewnątrz mostu mają półkoliste sufitu i splekane podłogi, pełne ostrych, nierównych wypukłości. Z jednym wyjątkiem (Cienistą Sferą), pomieszczenia różnią się tylko rozmiarem.

Płaszczowce wewnątrz miasta mogą na życzenie przyzywać przedmioty cienia. Gdy uzyskają taki obiekt, wyją na niego przez pewien zmienny okres czasu, potem zaś rozpraszają go lub kładą na podłodze pomieszczenia. Czasami tylko leżą na suficie i gapią się godzinami w podłogę, kiedy indziej przerywają orbitowanie, by iść na towy, z których powracają z żywnością.

Płaszczowców badać próbowała garstka mędrców, ale nikt nie podjął się tego tak gruntownie czy z taką determinacją jak Saibh yi Sael'mur (CN męczyczna człowiek czarodziej 8/adept cienia 3), czarodziej z Galinshanu marzący o nieśmiertelności w formie żywej istoty cienia. Mieszka on w Rozpadlinie Dhalnadara pośród płaszczowców. Usiłuje przenikać do chaotycznych, obcych umysłów i nawet udaje mu się rozmawiać z niektórymi z nich. Saibh nie jest obłąkany, ale tak bardzo zagłębił się w umysły płaszczowców, że nie jest mu łatwo powrócić i przejść do normalnej rozmowy we wspólnym czy podwspólnym.

Terminologia opisująca kasty płaszczowców jest autorstwa Saibha, ale nawet on przyznaje, że słowo „kasta” stanowi niedoskonałe przybliżenie. Każdy z tych stworów przez jakiś czas wykonuje wszystkie zadania, ale niektóre objerają specjalizację. Kasta Myśliwych poluje na mięso na Planie Materialnym w tunelach sąsiadujących z Rozpadliną Dhalnadara i poniżej w Jeziorze Promiennych Mgieł. Kasta Cienistych poluje na Planie Cieni i powraca ze stworzeniami cienia na pożarcie. Kasta Orbitujących nieustannie krąży wokół Cienistego Przesła i skowyczą. Kasta Tkaczy przetwarza surową materię cienia w kształty przydatne dla humanoidów poza Rringlor Noroth. Płaszczowcy generalnie wymieniają towar na żywność, ale czasami przyjmują w zamian dziwaczne przedmioty, które w nieznanym celu zanoszą na Plan Cieni.

Przedmioty z materii cienia zwykle poza Rringlor Noroth rozwiewają się w ciągu dekadnia, ale według Saibha, płaszczowce potrafią wytwarzać przedmioty o dłuższym okresie trwania, jeśli poświęca na produkcję odpowiednio więcej czasu. Przedmioty z materii cienia nie nie wazą. Broń z rringlornorothskiej materii cienia działa tak, jakby posiadała cichy oręża widmowego i ośniewającej energii, ale w promieniu 6 metrów zamiast światła tworzy ciemność.

Saibh opowiada także o istocie cienia nazwanej przez niego Emisariuszem, która pojawia się mniej więcej co pół roku. Płaszczowce szlachcice są temu bytowi posłuszni, ale zwykle zachowują się, jakby nie zauważały jego obecności. Saibh podejrzewa, że Emisariusz jest jakimś reprezentantem Planu Cieni, ale żaden płaszczowiec nie chce o tym rozmawiać.

krótka historia

Według powszechnej wiedzy, płaszczowce występują w Podmroku dopiero od kilkuset lat, ale krasnoludzkie opowieści o odkryciu Rozpadliny powiadają, że Rringlor Noroth istniało w dzisiejszej postaci już 10 000 lat temu. Sprzeczność ta każe niektórym mędrcom twierdzić, że miasto istnieje poza czasem.

ważne miejsca

Rringlor Noroth nie jest miastem, które wędrowcy w Podmroku mogą normalnie odwiedzać. Jego typowy dla płaszczowców układ nie służy obcym. Brak tu sklepów, gospod i rozpoznawalnych instytucji. W rzadkich okazjach bardzo ciekawsza osoba podgląda wewnętrzne życie miasta w eterycznej postaci, ale nie zauważa to wiele. Częściej przybywają do Rringlor Noroth goście na handel, kupując od płaszczowców przedmioty i broń z materii cienia. Ale do tego typu transakcji nie ma potrzeby wchodzić do miasta, więc zwykle odbywają się one poza nim.

CENISTA SFERA

Jedyną komnatą w Rringlor Noroth wyraźnie różniącą się od pozostałych jest Cienista Sfera – idealnie kulisty pokój w centrum Cienistego Przesła. Dwunastu rządzących płaszczowców szlachciców zbiera się tu w nieregularnych odstępach czasu na konklawe. Na takich spotkaniach zlewają się w cienistą sferę – dziwaczne stopienie umysłów oraz fizycznych ciał – i wspólnie podejmują decyzje dotyczące miasta.

okolice

Obszar wokół Miasta Szybujących Cieni często bywa ciekawszy dla poszukiwaczy przygód niż społeczność płaszczowców.

ROZPADLINA DHALNADARA

Ogromna szczelina zawdzięcza miano złotemu krasnoludowi, który odkrył ją tysiące lat temu, gdy krasnoludzkie królestwo Shanatar w Czeluści zagarnęło ten obszar. Wyrywa w najszerszym punkcie ma około kilometra, 3 kilometry głębokości, a długość 400 kilometrów. Kaskady wody spływają setkami wodospadów, dając życie rozmaitym roślinom i zwierzętom skupionym wzdłuż koryta rzeki. Na dnie woda przechodzi w delikatną mgiełkę, gromadzącą się poniżej w Jeziorze Promiennych Mgieł.

Do Rozpadliny Dhalnadara docierają setki, nawet tysiące korytarzy, ale przecinają ją tylko dwa mosty – Cieniste Przesło i Przesło Dhalnadara, zbudowany przez krasnoludy z Shanatar w Czeluści. Przejście przez Cieniste Przesło bywa niebezpieczne – czasami płaszczowce atakują, a czasami nie. Poza tym zdarza się, że most w niespodziewanych miejscach staje się niematerialny.

Leżące jakieś 1,5 kilometra niżej i dziesiątki kilometrów dalej na zachód Przesło Dhalnadara to 15-metrowy most z kamienia. Na południowym krańcu prowadzi do przestronnej komory, zwanej przez krasnoludy Komnatą Lśniącego Topora. Dawniej mieściła się tu sala tronowa Shanatar w Czeluści, wielkiego państwa złożonego ze wszystkich królestw shanatarskich. Teraz jednak mieszka tu Dheubpurcwenpyl, znany też jako Malla Harl Valsharss (CZ wielki jaszczur-podziemny smok). Smok i płaszczowce zajadłe rywalizują o zwierzyń w okolicznych tunelach, ale atak którejkolwiek ze stron w najlepszym razie byłby pyrrusowym zwycięstwem. W efekcie obie siły żyją w niepokojnym zawieszaniu broni.

Osoby regularnie przekraczające Rozpadlinę Dhalnadara wolą korzystać z *portalu* albo transportu powietrznego niż wędrować mostami.

JEZIORO PROMIENNYCH MGIEŁ

Ogromne, owalne, naturalne jezioro leży w Śródmroku, bezpośrednio pod Rozpadliną Dhalnadara. Zajmuje gigantyczny przestrzeń o długości +80 i szerokości 320 kilometrów, ale sklepienie na ogół wisi niżej niż 60 metrów nad lustrem wody. Jezioro rzadko przekracza 45 metrów głębokości. Liczne kolumny tu i ówdzie formują otoczone rafami wysepki, tworząc labirynt archipelagów niespotykany na powierzchni ziemi.

Nazwa Jezioro Promiennych Mgieł pochodzi od niebieskiej powłoki rosnących tutaj koralu, podświetlającej na błękitno snujące się mgły. W jeziorze żyje wiele małych stworzeń wodnych, a także kilka bardzo dużych. Mieszkańcy miasta izxanów (groźnej rasy inteligentnych, płaszczopodobnych istot) o nazwie Malydren uważają ten zbiornik za swe terytorium i nie ani nikt nie śmie rzucić wyzwania tym stworom.

Brinnoroth, wymarłe miasto krasnoludzkie

(Górne Stare Shanatar)

Opuszczona twierdza krasnoludów tarczowych to wymarłe, splądrowane miasto. Leży u szczytu długiego korytarza, biegnącego zakosami w dół do Drakkaloru, jednego z dawnych miast Shanatar w Czeluści. Antyczny czerwony smok, Charvekanathor Szkarłatny, jedyny mieszkaniec Brinnoroth, wybierał wszystkie posiadające jakąś wartość przedmioty. Ogromne miasto-legowisko otacza wiele warstw zabezpieczeń, a jeszcze więcej chroni osobistą kryptę smoka, gdzie spoczywają zagrabione skarby. Część zabezpieczeń wybuchu i zadaje rany, ale większość to dezorientujące pułapki z *teleportacją* lub efektami *strachu*. Samo miasto jest nienaturalnie pozabawione życia.

Charvekanathor nie życzy sobie nikogo w pobliżu skarbcza. Zamiat zwracać sobie głowę łowami w pobliskich tunelach, poluje na powierzchni, ponad 150 kilometrów od miejsca zamieszkania. Na Ziemię Powyżej dostaje się okrutną drogą przez Podmrok. Kto chciałby śledzić go podczas powrotu, musiałby przejść przez osiedla trolli, gigantów i złowrogich niepoterpy, a także przez grotę podobno zamieszkane przez bardzo duże thooquy.

schronienie płaszczowców

(Dolne Mroczne Ziemie)

Ta społeczność zajmuje dużą, nieregularnie ukształtowaną grotę o wysokości ponad 60 metrów w najwyższym punkcie i przekątnej 150 metrów w najszerszym miejscu. Stalaktyty i stalagmity wyciągają się tu ku sobie, z rąk łącząc się w kolumny. Obszary wokół naturalnych formacji wydzielono niewolniczą pracą, tworząc publiczne komnaty i prywatne mieszkania płaszczowców. Brak tu prostopadłych kątów typowych dla ludzkich budowli. Tutejsze pomieszczenia są otwarte po bokach, a kształtem naśladują naturalne formacje skalne. W Schronieniu Płaszczowców nie ma też schodów.

Płaszczowce w Dolmroku zwykle gromadzą się w grotach-miastach takich jak opisywane miejsce. Zawsze można tu napotkać jakieś dwie setki tych stworzeń. Niewielu humanoidów ma okazję się zastanowić, po co płaszczowce szukają towarzystwa pobratymców. Są jednak bardzo społecznymi istotami. W dużych wspólnotach zakładają dziwne, nietrwałe grupy, zajmujące się zalotami, kontaktami z płaszczowcami o podobnych zapatrywaniach i budowaniem kastowych hierarchii. Najbardziej lubiane okazy są większe niż zwykle, mają ciemniejszy ubarwienie lub wykazują inne wyjątkowe cechy fizyczne. Co ciekawe, płaszczowce zyskują także status pośród współbraci trzymające zwierzęta domowe w rodzaju mrocznowłoków i czatowników.

Schronienie Płaszczowców nie nadaje się do odwiedzania przez humanoidy. Każdy nie-płaszczowiec na tym terenie jest zwierzyzną łowną, niczym wściekły. Płaszczowcy rzucają się chmarą na intruzów i walczą z dzikim szaleństwem nieczęsto widzianym u przedstawicieli tego gatunku.

Niewielki obszar ruin skupionych na podłożu groty blisko południowej ściany to pozostałości obozu niewolników. Płaszczowcy dawno temu pożarli ostatnich budowniczych, krótko po ukończeniu miasta. Ruiny, obecnie porośnięte fosforyzującym grzybem, milcząco upamiętniają wielu nie-płaszczowców, którzy żyli i zginęli, budując dziwaczne cudo Schronienie Płaszczowców.

shanatar w czeluści

(Górne Stare Shanatar)

Shanatar w Czeluści, założony w –8100 RD przez ośmiu synów Tarkana Shanata Krzyżowca, jest dla krasnoludów tym, czym Gormanthor dla elfów z powierzchni ziemi. Krasnoludy z Ilktazaru mawiają, że dopóki ich miasto trwa, Shanatar w Czeluści wciąż żyje. Ale prawda jest taka, że wielkie królestwo upadło ponad tysiąc lat temu po serii wyniszczających wojen z drowami, illithidami i duergarami.

W większości jaskiń dawniej zajmowanych przez wielkie królestwo Shanataru w Czeluści nie ma już krasnoludów – pełno tu natomiast osiedli innych stworzeń. W większości wypadków krasnoludzkie skarby i wyposażenie wciąż pozostaje tam, gdzie pozostawili je właściciele.

Dalej znajdziesz opis ośmiu królestw składających się na Shanatar w Czeluści – wraz z tym, które zastąpiło jedno z pierwotnie ósemki.

Barakuir

Barakuir – leżący pod zachodnim skrajem Rozszczepionych Gór w Przesmyku Vilhon – był pierwotną ojczyzną klanu Duergar. Królestwo upadło ponad 7000 lat przed początkiem Rachuby Dolin, gdy illithidzi z potężnej krainy Oryndoll napadli na i zniszczyli większość mieszkańców. Z pojmanych krasnoludów wyhodowano psioniczną podrasę zwaną duergarami, którzy wprawdzie z czasem wywalczyli sobie wolność i wyrwali się z więzów łupieżców umysłów, lecz Barakuir nigdy nie podniósł się po klęsce.

W 1101 RD do tego obszaru z miejsca blisko Saclmur dotarło gniazdo tkaczy zaklęć uciekających przed beholderami. Stworzenia wciąż czają się w starożytnych krasnoludzkich tunelach. Czasami beholdery przychodzą tu ich szukać. W międzyczasie kilka frakcji duergarów z różnych rejonów Podmroku zaczęło z nostalgią spoglądać ku dawnej ojczyźnie. Ostatnio ambitni przedstawiciele owej rasy z Dunspeirrin organizują regularne wycieczki do grot Barakuiru w ramach trwającej wojny z krzyżowcami złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny o kontrolę nad jaskiniami Shanatar w Czeluści.

Drakkalor

Podróżnicy przez obszar znany dawniej jako Drakkalor – leżący pod ziemią niczymi na wschód od Tethyru – często mówią o duchach i nawiedzeniach w tunelach starego królestwa. Region ten aktualnie zamieszkuje luźna konfederacja cichaczy, których klany są rozrzucone po terenie dawnego królestwa. Stworzenia te pilnie starają się pozostać niezauważone, część jednak służy potężniejszemu doppekgangerowi, którego schronienie mieści się w dawnym skarbcu drakkalorskiego pałacu. Cichacze potrafią obsługiwać mechaniczne krasnoludzkie zabezpieczenia w pałacu i robią co konieczne, aby powstrzymać intruzów przed wejściem do środka.

Holoragar

„Zapomniane” królestwo składowe Shanatar w Czeluści powstało po upadku Barakuiru, aby dopełnić liczbę królestw składowych do ośmiu. Kraina szybko stała się ośrodkiem handlu całej ósemki, ale miała mało bogactw mineralnych i nigdy nie wytworzyła własnej, odrębnej tożsamości. Holoragar wyłudnił się, gdy Shanatar w Czeluści wreszcie rozpadł się w wyniku bratobójczych batalii.

Od kilku stuleci w Holoragarze panują różne plemiona hobgoblinów i innych goblinoidów. Dziesiątki plemion, liczących tysiące zbrojnych hobgoblinów, nieustannie wojują ze sobą w czeluściach królestwa. Od czasu do czasu potężnemu wzdowi udaje się na krótko zjednoczyć goblinoidy obietnicami spłądowania pobliskich naziemnych krain Tethyru i Calimshanu, ale sojusze takie nigdy nie utrzymują się długo.

Iltkazar

Jedynie ocalale królestwo Shanatar w Czeluści. Teraz jego granice sięgają niewiele dalej niż mury samotnego miasta. Iltkazar poświęcono odrębną opis w wcześniejszej części rozdziału.

Korolnor

Położony na samym dole Górmroku (a może już nawet w Śródmroku) Korolnor pozostał w większej części nienaruszony, ale teraz panują tutrolle, które nazywają ten rejon Wiecznym Królestwem Stommheim. Ich władca, Ursummogh Nietykálny (CZ mężczyzna troll barbarzyńca 10) blisko współpracuje z grupą tajemniczych derro, którzy twierdzą, że sam Diinkarazan przemawia przez ich mądrego przywódcę, Kursha Zlamroga (CZ mężczyzna derro zaklinacz 8).

Diinkarazan to dla derro tajemniczy bóg szaleństwa, którego według legendy uwięziło bóstwo illithidów Ilsensine. Nie wydaje się prawdopodobne, żeby Kursh faktycznie był w kontakcie z owym bogiem, ale nie ma innej prawdopodobnej przyczyny, dla której wiedzący derro mogłby sprzymierzyć się z królestwem trolli w celu regularnych najeżdów na osiedla łupieżców umysłów.

Co ciekawe, derro nie dominują mentalnie tego sojuszu. Kursh i Ursummogh prowadzą ciągłą grę wzajemnych manipulacji. W zamian za wsparcie Stommheim w zabijaniu łupieżców umysłów, derro pomagają trollom poszerzać i bronić terytorium.

Sondarr

Ostatni klan Sondarru, Ghlamrin, nadal wiezie skromne życie w małym miasteczku Morndiver, położonym bardzo blisko powierzchni. Ariudk Obar Ghlamrin (PN mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 12) włada ostatnim klanem sondarrczyków z ostrożnością graniczącą z paranoją. Co kwartał wysłał karawany handlowe do Zazesspur i sporadycznie handluje z innymi zamieszkanymi przez ludzi pobliskimi miastami w Tethyrze. Ghlamrin powoli przekonuje się do zacieśnienia kontaktów z powierzchnią, ale każde nagłe, nieoczekiwane posunięcie może skłonić go do natychmiastowego wycofania się.

W Sondarrze mieści się także kilka swirfneblinów, którzy zasiedlili ten teren w ciągu długich stuleci, jakie upłynęły od upadku krasnoludźkiego królestwa. Podziemne gnomy zamieszkują głębsze groty Sondarru, gdzie pracują w dawnych kopalniach i starają się tepić złe humanoidy. Ale jest ich niewiele, więc rozmyślają nad pozyskaniem pomocy w tepieniu potworów.

Torglor

Najgłębiej położone królestwo leży już w Śródmroku, poniżej Gór Śnieżnych. Tamtejsze krasnoludy najczęściej i najsukuteczniej wojowały z łupieżcami umysłów z Oryndollu. Miały arsenał nietypowego antyllithidzkiego sprzętu i stosowną wiedzę – a znaczną część obu tych dóbr pozostała w opuszczonych komnatach królestwa.

Od kilkudziesięciu lat w stołecznym mieście Torgloru bytuje społeczność gitanki. Ich obecne machinacje przedstawiono w opisie Gatchorofu.

Ultoksamrin

Leżący poniżej Gór Granicznych w Calimshanie Ultoksamrin był w swych najlepszych latach najbogatszym i najsławniejszym królestwem Shanatar w Czeluści. Przeróżni mieszkańcy Podmroku Podzieli na kawalki – i wciąż wojują o prawo do tamtejszych tuneli.

Pośród tych najeźdźców największe sukcesy odnieśli drowi hecetycy, wyznawcy Vhaerauna. Małe klany mrocznych elfów osiadły w skupisku ufortyfikowanych twierdz klanowych wokół starej krasnoludzkiej stolicy. Ich przywódca, Vokkrzyr Rualfren (CZ mężczyzna drow kapłan 19 Vhaerauna) podkreśla stale zaproszenie dla elfów z powierzchni do odwiedzin i skorzystania z jego gościnności w dawnej krainie krasnoludów. Tak naprawdę poszukuje drużyn zainteresowanych udziałem w strasliwym uderzeniu w wyznające Lolth drowy z Guallidurth. Oferta Vokkrzyra jest szeroko znana w jaskiniach Starego Shanatar, ale dotąd nie słyszano, by skorzystały z niej jakiegokolwiek elfy z powierzchni.

xothaerin

Północny kraniec tego królestwa, leżące pod Chmurnymi Szczytami Amn, zamieszkują rozproszone plemiona fomorów i innych potworów. Południowe tunele i jaskinie, położone pod Małymi Zębami w Amn, opanowało agresywne gniazdo żądłowców z Maztiki (Oaxaptupé – nową krainę opisano we wcześniejszej części rozdziału). Żądłowce są obecnie zajęte badaniem i kolonizowaniem reszty okolicy, ale jak na razie rozproszonym osiedlom trolli, gigantów, żywiołaków ognia oraz salamander udaje się powstrzymać ich zapędy.

sloophilmonopol, miasto stawów

(Środkowe Stare Shanatar)

Święte miasto kuo-toa całego Podmroku jest ośrodkiem życia religijnego wyznawców bogini Blipdoolpoolp. Miejskie stawy pełne są słodkiej, choć czasem mętnej wody pochodzącej z dwóch źródeł. Sklepienia, rozjaśnione świecącymi koralami i rybami, odbijają niesamowity, wodnisty blask.

Sloophilmonopol (małe miasto): Potworne (magiczne); Char CN; Limit 25 000 sz; Zasoby 13 596 250 sz; Populacja 8339 wolnych; Odizolowana (kuo-toa 92%; drowy 5%, duergarowie 2%, chytrak 1%); 2538 niewolników (troglodyci 69%, kuo-toa 29%, gobliny 2%).

Przedstawiciele władzy: król-kapłan Va-Pool-gol Dagagur (CZ mężczyzna kuo-toa lotrzyk 5 / kapłan 13 Blipdoolpoolp); Cefalopolop (NZ samica kraken czarodziej 14).

Ważne postacie: Urg-Pool-Gup Vibulkugur (NZ mężczyzna kuo-toa lotrzyk 6 / kapłan 9 Blipdoolpoolp), książę-kapłan handlu; Oorg-Pool-goop Gibupgagool (CN mężczyzna kuo-toa lotrzyk 7 / kapłan 9 Blipdoolpoolp), książę-kapłan wojny; Kurplarhagoon (PZ mężczyzna kuo-toa mnich 13), główny poganacz; Villezzenet Magry-Tzornyl (NZ kobieta drow lotrzyk 5 / zaklinacz 6), mistrz ku-piecki drowów.

Sloophilmonopol to największe miasto kuo-toa w Podmroku, położone prawie 15 kilometrów w dół pod Zatoką Ognistego Smoka tuż przy wybrzeżu Tethyru. Pielgrzymi kuo-toa przybywają tu z różnych stron Faerunu, by w kaplicy w centrum miasta oddać cześć Morskiej Matce Blipdoolpoolp. Sloophilmonopol leży przy

uczęszczanym skrzyżowaniu korytarzy Śródmroku, którydy podróżuje wiele karawan.

Miasto wydaje się puste. Jest w dobrym stanie, ale doświadczyło lepszych lat. Gdy śpi, najsłabszy plusk wody odbija się wyraźnym echem. Być może z tej przyczyny gościom pozwala się swobodnie poruszać po zewnętrznym pierścieniu, a tutejsi praktycznie ich ignorują. Strażę poganaczy wpuszczają głębiej do miasta wyłącznie kuo-toa, tam bowiem w prężnie działających świątyniach odprawiane są codzienne ceremonie religijne.

Bogactwo wody w Sloophilmonopol i zupełne zaniedbanie ochrony jej zasobów ze strony kuo-toa przyciąga rozmaitych wędrowców oraz kupców. Sezonowe siedziby w mieście lub jego pobliżu posiada pięć różnych kompanii handlowych, a ich obecność znacząco zwiększa ilość dostępnych bogactw. Drowy kontrolują większość tutejszego handlu pod surowym okiem Villezzenet, ale regularnie pojawiają się tu również duergarskie kompanie handlowe.

Król-kapłan Dagagur ma umysł jasny, ale jest kompletnie oślupiany. Mnóstwo czasu poświęca na dyskusje ważnych spraw z głosami, które mówią w jego głowie. Czasami wydaje podwładnym niezrozumiałe rozkazy. Jego przypadłość to skutek kontaktu z tutejszą wodą, wywołującą u niektórych kuo-toa rozkojarzenie (co jest postrzegane tutaj jako boskie dotknięcie). Sprawę pogarsza jeszcze Cefalopolop, kraken mieszkający w głębokim, dużym stawie miasta. Telepatycznie porozumiewa się on z królem-kapłanem, dodając swój głos do tych już brzmiałych w głowie Dagagura. Czasami kraken przemawia nawet jako Blipdoolpoolp. Z punktu widzenia Cefalopolopa, Dagagur jest idealnym naiwniakiem do wykorzystania – można mu wszak bezkarnie wydawać polecenia, które w innej sytuacji uznano by za kompletne szalone.

Przed bezrozumnymi zagrożeniami miasto chroni stała armia znacznych rozmiarów. Większość inteligentnych mieszkańców Śródmroku docenia wartość Sloophilmonopol jako neutralnego gruntu i nie nęka kuo-toa. Nieliczni, którzy nie szanują suwerenności miasta (zwłaszcza żądłowce z Oaxaptupa), szybko odkrywają, że kuo-toa ze Sloophilmonopol nie zapomnieli wojskowych tradycji.

Niewolnictwo jest tutaj pospolite, a kuo-toa nie mają skrupułów przed braniem w niewolę własnych pobratymców za długi czy w ramach kary. Obecnie większość niewolników stanowią troglodyci, co wynika z udanego najazdu sprzed kilku lat, osobiście prowadzonego przez Urg-Pool-gupa Gibupgagula.

krótka historia

Ponad cztery tysiące lat temu prorok kuo-toa Sloophilmonopol założył miasto, teraz noszące jego imię. Miał to być ośrodek kultu umiłowanej bogini. Sloophilmonopol zapoczątkował arystokratyczną linię królów-kapłanów (wielu oślupianych). Tak powstało królestwo kuo-toa pleniących się w jaskiniach na kilometry wokół centralnej świątyni. W różnych miejscach pojawiło się wiele innych miast i miasteczek tej rasy, ale mieszkańcy co kilka lat powracają do Sloophilmonopol, by oddać hołd bogini.

W końcu kuo-toa osiągnęły taką potęgę, że zwróciły uwagę krasnoludów z Shanatar w Czeluści, które leżało powyżej. Krasnolud z Xothaerinu i Sondarru zdołały odeprzeć najazdy wodnolubnych stworów na ich terytoria, przetrzebiły wraży armię i wyparły ją z powrotem do Sloophilmonopol. Populacja miasta nigdy nie powróciła do liczby z tamtego okresu, ale jego znaczenie religijne nie umniejszało się wcale.

ważne miejsca

Miasto Stawów to ciąg kawern wykutych w układzie trzech pierścieni, których ścianom i sklepieniom nadano naturalny wygląd. W środku każdego pierścienia znajduje się duży, kwadratowy basen otoczony płaską, kamienną podłogą. Nad centrum każdego zbiornika wznosi się z kolei świątynia w kształcie zigguratu. Wszystkie baseny łączą podwodne tunele.

ŚWIĄTYNIA MORSKIEJ MATKI

Nikt oprócz kuo-toa nie ma prawa nawet spojrzeć na centralną świątynię Blipdoolpoolp. Ogromną budowlę w całości wykuto z tutejszej skały, a wieńczy ją 12-metrowy posąg Morskiej Matki. Podłoga wokół stawu ma schodkowy układ, niczym w amfiteatrze, a mieści kilka tysięcy kuo-toa (oprócz tych pływających w samym basenie). Tutaj kapłani przez całą dobę odprawiają ceremonie, w których cały czas uczestniczy kilkaset kuo-toa.

W świątyni mieszka król-kapłan, który w odosobnieniu oddaje się medytacjom i modłom zanoszonym bogini. Znajduje się tu też miejski skarb – skorupy pokryte rzeźbieniami i rysunkami zbyt misternymi oraz szczegółowymi nawet dla wzroku elfa.

PAJĘCZA SIEĆ

Gospoda obsługująca przede wszystkim drowów, ale także inne osoby posiadające pieniądze, choć te już z pewną pogardą. Na menu składają się obficie przyprawione owoce morza pochodzące z pobliskiego stawu oraz gęste drowie wina. Właściciel, Veskan Magry Tzornyl (NZ mężczyzna drow wojownik 3/lotrzyk 3) jest bratankiem drowiej mistrzyni handlu, a to pokrewieństwo dodaje mu we własnych oczach znaczenia w mieście.

Odwiedzając miasto elfy z powierzchni są tutaj obsługiwane, ale miejscowe drowy starają się jak mogą sprowokować je do ataku, aby dokonać „obrony koniecznej”.

sphur upra

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Miasto Sphur Upra – istniejące pomiędzy Planem Materialnym i Planem Cieni – to największe zbiorowisko zmierzchowców w Faerunie. Obszar ten pełen jest *portali* łączących wspomniane wymiary.

Sphur Upra (duże miasto): Niestandardowe; Char N; Limit 40 000 sz; Zasoby 40 500 000 sz; Populacja 18 906 wolnych; Mieszana (zmierzchowcy 85%, płaszczowce 15%); 1350 niewolników (grimlokowie 69%, gobliny 25%, koboldy 6%).

Przedstawiciele władzy: Inpri Dzień Ksenogi (CN kobieta zmierzchowiec bard 13); Harfarha (CD mężczyzna zmierzchowiec bard 14); Piórkowiec Młown (ND mężczyzna zmierzchowiec tropiciel 11); Ju-xxel Płytki (CN mężczyzna zmierzchowiec lotrzyk 9/tancerz cieni 5); Dar-Gar-Uus Om (CD kobieta zmierzchowiec zaklinacz 16).

Ważne postacie: Szeptownik (NZ płaszczowiec o 10 KW), przedstawiciel płaszczowców; Luruf Jęk (N mężczyzna zmierzchowiec wojownik 16), kapitan Tarcz; Toom VariVul (CD kobieta zmierzchowiec



Sphur Upra, widok z Planu Cieni

kapłan 7 Shaundakula), arcykapłanka miasta; Apsal Aspa (CN mężczyzna zmierzchowcie czarodziej 14), zdolny wynalazca.

Kompania Tarcze: Aspa Spuhr Upa składa się z około 900 zmierzchowców zbrojnych, wojowników i lotrzyków, wspartych wieloma portafiliowymi rzucaczami.

Materiałna Dzielnica Spuhr Upa leży ponad 15 kilometrów na południe od Miedzianych Gór, między Murghomem a Mulhorandem, prawie 15 kilometrów pod powierzchnią. Cienista Dzielnica istnieje na Planie Cieni w mniej więcej analogicznym miejscu.

Miasto jest przykładem sprawnie działającego chaosu, odrobine podobnym do drużyny poszukiwaczy przygód, tyle że liczy prawie 19 000 członków. Każdy tutejszy zmierzchowcie najwyraźniej jest niezależnym specjalistą od rozwiązywania problemów, a większość ma choćby kilka rang w artystycznym Rzemiośle, takim jak umiejętność rzeźbiarstwa czy taktwa. Niemal nikt nie planuje poświęcać się jedynie pracy oraz spokojnemu życiu. W efekcie mieszkańcy nie raz przez całe dnie pracują nad sobie znanymi zamierzeniami.

Rząd Spuhr Upa to oligarchia o zmiennym składzie. Najpotężniejsi i najwładzniejsi stają się tak zwaną Oligarchią Rodziną. Jej członków dobiera się spośród pięciu rodzin założycielskich. Co pięć lat wszyscy kandydaci podejmują wyprawę mającą na celu zdobycie jakiegось potężnego przedmiotu. Kto powróci w ciągu roku, składa zdobycz przed zespolem sędziów, ci zaś określają, które spośród trofeów przewyższają pozostałe. Właściciele wybranych przedmiotów otrzymują stanowiska w oligarchii na kolejną kadencję.

Zmierzchowcy są dość chaotyczni, ale nie głupi. Wiele stanowisk w mieście stale zajmują wykwalifikowane osoby, a nie zwyczajcy rytykratycznej loterii cudzących magicznych przedmiotów. Obronnością zajmuje się czynny i kompetentny Luruf Jek. Życie religijne – takie jakim jest – nadzoruje Toom Vari Vul, przewodząca ekumenicznemu kultowi wszystkich bogów, nawet tych złych czy odrażających. Uwzględniła specjalne wymagania, ale nie posuwa się do składania ofiar z rozumnych stworzeń.

Budynki w Materiałnej Dzielnicy wykuto z kamienia w dziwne, czasem fizycznie nieprawdopodobne kształty. Członkowie Cechu Rzeźbiarzy kształtują kamienie na podobieństwo przedmiotów, jakie widzieli podczas wędrówek lub o jakich słyszeli od innych dużo podróżujących zmierzchowców. W efekcie budynki może przypominać grzyb, morskiego anemona, gigantycznego sznurowca, a nawet wiatrak. Cała kawerna wygląda bardziej na ogromny ogród rzeźb niż na miasto. Brak kolorów, półmrok i pewne niedociągnięcia w wyobrażeniu wizerunków sprawiają ponure, nieco abstrakcyjne wrażenie. W Cienistej Dzielnicy budynki są zwykleszymi konstrukcjami ze szupów i belek poprzecznych wykonanych z materii cienia. Chociaż nieostre, czasami niematerialne, jak na Plan Cieni są całkiem konkretne. Po stronie Cienia miasto otacza gruby na prawie metr, wysoki na 9 metrów mur. Bariere wzniesiono częściowo ze skały o wysokiej wytrzymałości, importowanej z Planu Materiałnego.

Choć zagrożenia z Podmroku czasami zawiązują nad miastem, znaczna część wysiłku wojskowego idzie na obronę Cienistej Dzielnicy. Nieregularnie obsługują ten obszar cienie nocy – potworności gorsze niż wszystko, co wypęzało z Krain Poniżej. Dlatego Materiałna Dzielnica wydaje się niedostatecznie bronić i czasami tak jest w istocie. Statyczna obrona na Planie Materiałnym składa się głównie z małych, dobrze ukrytych szafców w okolicz-

nych tunelach. Gdy pojawiają się napastnicy, na przykład zgraja illithidzkich niewolników czy banda grimloków, zmierzchowcy uciekają przez *portale* do wymiaru cieni, pozostawiając puste budynki.

Miejscowe płaszczyznowe żyją głównie na Planie Cieni, ale na żywność polują w materialnym wymiarze, w pobliskich tunelach żerując na grimlokach i goblinach. A owe istoty nie mają pojęcia o miejscu zamieszkania drapieżników – większość po prostu zakłada, że są to stworzenia nadnaturalne, zdolne wtopić się w cienie.

Wędrócy poza miasto mają wolny wstęp pomiędzy budynki. Tutejsi zmierzchowcy chętnie rozmawiają z obcymi, a wielu stara się bez zaproszenia angażować gości w osobiste projekty – natychmiast po zapoznaniu się proszą o potrzymanie czegoś albo wyświadczenie przysługi. Za prośbą stać może zwykły kaprys, ale i przemyślana złośliwość, zależnie kto prosi.

Ostatnio tutejsi czarodzieje pod przewodnictwem magicznego wynalazcy Apsala Apsy eksperymentują nad rozszerzeniem Spuhr Upa na jeszcze inne plany. Luruf uważa, że to stworzy miasto na zbyt wiele frontów – w końcu nie wszystkie wymiary są tak łatwe do patrolowania jak materialny. Zdania Oligarchii Rodzinnej są podzielone. Juxxel i Dar-Gar-Uus mocno popierają projekt, Inpri i Piórkowiec zaś zgadzają się z kapitanem. Harlfharfa, decydujący głos, często ma problemy z podjęciem decyzji, bowiem dostrzega dwie strony zagadnienia. Jak zwykle bard znajduje się pod naciskiem z obu stron i nie ma pojęcia, po której się opowiedzieć.

Krótką historia

Spuhr Upa powstało w –2954 jako osiedle zmierzchowców, gdy pięć rodzin na Planie Cieni zjednoczyło siły z powodu obronnych. Gdy rodziny rozrosły się i dołączyli do nich inni stosunkowo pokojowi mieszkańcy Planu Cieni, miasto się rozwinęło. Zmierzchowcy mają bardzo chaotyczną naturę, więc rodziny nie próbowały spętać społeczności żadnymi zasadami oprócz niezbędnych dla wspólnej obrony.

Miasto rozszerzyło się na Plan Materiałny w 534 RD, gdy drużyna poszukiwaczy przygód z Faerunu udała się do Spuhr Upa z misją dyplomatyczną, aby otworzyć *portal* między tym miastem a Mulhorandem. Wówczas Oligarchia Rodzinna nie wyraziła zgody, ale pomysł zaciekał ich na tyle, że podjęli eksperymenty z *portalami* mniej ryzykownymi politycznie. W ostatnich paruset latach zmierzchowcy powoli przenosili się na Plan Materiałny, zanosząc z powrotem opowieści o tamtejszym dziwnym, nowym świecie.

Ważne miejsca

Niemal każdy punkt miasta może być ciekawy dla gościa z Planu Materiałnego. Oto szczególnie ważne miejsca.

POSTERUNEK TARCZ

Kamienny budynek o średnicy 9 metrów wykuto na kształt hełmu. To główny posterunek straży w Materiałnej Dzielnicy. Goście chcący wejść do Cienistej Dzielnicy muszą się tu zarejestrować i podać cel podróży. Nie ma ożywionego ruchu, więc straża zadają wiele osobistych, czasem niewygodnych pytań.

DZIELNICA HANDLOWA

W Handlowej Dzielnicy miasta na targu sprzedaje się towary z różnych miejsc Planu Cieni i kupuje za duże sumy dobrej jakości produkty z Materialnego. Goście z Planu Materialnego przeważnie bywają zasypani ofertami nabycia wszystkiego, co posiadają po cenie półtora czy dwa razy wyższej niż normalna cena rynkowa.

DOM GILDII POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Gospoda położona w Cienistej Dzielnicy obsługuje gości z Planu Materialnego, których wita się klejąc po plecach i pojąc darmowym piwem. Tutajsi zmierzchowcy chcą słuchać historii o przygodach z Planu Materialnego, ale również dzielić się własnymi opowieściami przygodowymi z Planu Cieni i wciągać gości w kolejne wielkie projekty.

DOM OLIGARCHÓW

Imponująca budowla w Cienistej Dzielnicy to miejsce spotkań Oligarchii Rodzinnej. Stoi tu w gwieździstym układzie wokół stołu 6-metrowej średnicy pięć ozdobnych krzesel, a inne siedziska wnosi się dla gości, jeśli oligarchowie chcą udzielić audyencji. Ze względu na ogrom budynku krzyczenie nikogo tutaj nie razi, nawet jeżeli czynią to służący. Bywa to bardzo głośno.

sshatham, miasto mrocznych knowań

(Śródmrok, pod Odległymi Wzgórzami)

Sshatham to miasto drowów, gdzie władają czarodzieje i gdzie kapłanki Lolith odgrywają mniejszą rolę. Religia jest tu marginalizowana, a nawet nieco lekceważona, co stanowi jaskrawy kontrast z wieloma miastami Podmroku, zwłaszcza kontrolowanymi przez drowy. Tutaj panuje Sztuka, a czarodzieje uważają swą wyłączność za usprawiedliwioną. Dążenie do osobistej potęgi uczyniło miasto tym, czym jest obecnie i nadal napędza jego rozwój. Zrodzone z tego dumy i postawa wyższości zaskarbiły Sshatham podejrzliwość ze strony innych drowich społeczności, ale nie można nie doceniać potęgi tego miasta. W Sshatham mieści się ponadto jeden z najlepiej zaopatrzonych targowisk Podmroku z magicznymi przedmiotami.

Sshatham leży w regionie zwanym Grotami Gauthów, około 50 kilometrów na południe od Mrocznej Twierdzy i nieco ponad 10 kilometrów pod nią. Blisko grot zaczynają się Zasypane Królestwa, Mroczne Ziemię oraz Północny Mrok, jednak nie są one bezpośrednio połączone.

Sshatham (metropolia): Magiczna; Char NZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 127 160 000; Populacja 12 047 wolnych; Odizolowana (drowy 98%, ludzie 1%, podziemi Imaskari 1%); 13 385 niewolników (gobliny 39%, grimlockowie 19%, orkowie 12%, ogry 10%, minotaury 9%, ludzie 6%, przybysze 5%).

Przedstawiciele władzy: Miastem zarządza Konklawę Sshatham. Członkami tej grupy są Masoj Dhuunyl (PZ mężczyzna

drow znawca odrzuca 18); Urrilryn Khalazza (NZ mężczyzna drow znawca przywołań 19); Seldsazar Elpragh (CN mężczyzna drow znawca poznań 18); Malaggar Xarann (CZ mężczyzna drow znawca oczarowań 20); Felyndiira T'orgh (CZ kobieta drow iluzjonista 17); Krondorl Waeglossz (NZ mężczyzna drow znawca wywoływań 19); Tsabrak Krwawy (CZ mężczyzna drow wampir nekromanta 18); Shurdiirra Helviiryn (CN kobieta drow znawca przemian 17); Guldor Zauviir (NZ mężczyzna drow czarodziej 20/arcymag 2), mistrz magów; Antatlab od Drżących Kamieni (PZ mężczyzna drow czarodziej 13/mistrz żywotu 7).

Ważne postacie: Nurissa Vyllshan (NZ kobieta drow iluzjonista 8/adapt cienia 6), główna propagatorka Szkoły Cienistego Splotu; Nym Mlezziiir (CZ mężczyzna drow wojownik 6/czarodziej 7), mistrz bitew Wschodnich Marchii, a zarazem zwierzchnik miejskich patroli w Grotach Gautha i ruinach Oghrann.

Obroncy: Każda reprezentowana w konklawie szkoła czarodziejstwa utrzymuje własną stałą armię drowich zbrojnych, liczącą od 100 do 800 wojowników, wojowników/czarodziejów i czarodziejów. Większość żołnierzy jest na poziomach od 1. do 5.

W Sshatham rządzi konklawę złożone z reprezentantów każdej szkoły specjalizacji wtajemniczeń oraz jednego przedstawiciela czarodziejów niespecjalistów (zwanymi też magami) i zwolenników dziwniejszych ścieżek magii (jak podziemi znawcy poznań, mistrzowie żywiołów itd.).

Ostatnio kolegium adeptów cienia złożyło petycję o własnego przedstawiciela w konklawie, ale dołączenie kolejnej osoby osłabiłoby pozycję obecnych członków rady, więc wszyscy z zasady są temu przeciwni. Co gorsza, niektórzy adepci cienia czczą Shar, a większość członków zgromadzenia uważa, że eksponowanie religii jest w złym guście. Jednak dostępna adeptom cienia moc wtajemniczeń jest niezaprzeczalna i niektórzy w konklawie woliliby już mieć czarodziejów Cienistego Splotu na oku niż poza zasięgiem wzroku.

W Sshatham nie ma szlachetnych rodów typowych dla miast drowów, ale kolegia magii wtajemniczeń spełniają tu bardzo podobną rolę. Każda szkoła przyjęła pewne przywileje i obowiązki w mieście, a układ ten wytworzył spletaną sieć odpowiedzialności, którą nieraz trudno rozkładać. Na przykład, Szkoła Odrzucania odpowiada za bezpośrednią obronę miasta, więc utrzymuje straż miejską i wystawia żołnierzy do garnizonu przy bramach Sshatham. Szkoła Wywoływania ma za zadanie eliminować zagrożenia poza murami miasta, opłaca więc żołnierzy patrolujących okoliczne tunele. Szkoła Oczarowania podlega targ niewolników i nadzorcy, więc sponsoruje oddziały strażników, które przeczesują Sshatham wewnątrz i na zewnątrz, wypatrając oznak niepokojów lub ucieczek niewolnych.

Zaden z publicznych wrogów nie stanowi dla Sshatham zagrożenia, więc obronność zajmuje niewiele uwagi Konklawie. Skutkiem tego stała armia jest nieduża w porównaniu z innymi społecznościami Podmroku o podobnych rozmiarach. Niemniej każda szkoła magii przeznacza część członków do obrony i dla każdej z nich sprawą ambicji jest prześcignięcie innych w środkach defensywnych. Warstwy systemów obronnych magii wtajemniczeń rozsuntane wokół Sshatham czynią miasto niemal niedosiężnym. Najgroźniejsze

składają się z epickich czarów, które utwardzają kamień, zamykają miasto trwałym *zakotwiczeniem w wymiarze*, przekierowują czary *teleportacji* rzucane przez obcych i wywołują paraliżujący ból u każdego w promieniu 1,5 kilometra, tak choćby pomyśli o zaatakowaniu miasta lub jego mieszkańców.

Niewolnictwo w Sshamath jest bardzo rozpowszechnione, ale mieszkańcom wolno trzymać w niewoli tylko rasy, które drowy uważają za zbyt „prymitywne” na praktykę czarodziejstwa, a więc chityniaków, gobliny, grimłoków, minotaury i ogry. Osobniki z tych ras zdolne do magii wtajemniczeni są uważane za anomalie albo tresowane zwierzątka. Bynajmniej nie dostrzega się w tym dowodu na zdolności czarodziejskie danej rasy.

Niemal na każdym kroku w mieście można spotkać golem, mechanicznych strażników, żywiolaki, przyzwanie stworzenia, ożywione przedmioty, nieumarłych czy homunkulusy. Najlepsi czarodzieje danych szkół zwykle mają po kilka takich istot na służbie.

Elfy z powierzchni, ludzie i podziemni Imaskari nigdy nie zostają niewolnikami obywateli Sshamath. Co więcej, każda taka osoba władająca magią czarodziejską ma status osoby wolnej – i to bez względu na to, czy ktoś rości sobie do niej prawo, czy nie. Ponieważ tylko drowy mogą być obywatelami Sshamath, ta polityka stworzyła ghetto mieszkańców drugiej kategorii – ludzi i podziemnych Imaskari – którzy są wolni, ale nie mają obywatelstwa. Konklawe pilnuje, aby ta grupa społeczna nie rozrastała się zbyt, ale milcząco uznaje ich przydatność jako kosztów ofiarnych.

Bardowie, zaklinacze i praktycy magii objawieni są w Mieście Mrocznych Kłnowań obywatelami drugiej kategorii. Mroczne elfy z Sshamath uważają moc uzyskaną naturalnie lub wskutek służby innemu stworzeniu za podrzędną wobec potęgę zdobytej na drodze osobistego doskonalenia.

Niemal zupełna nieobecność *faerzres* wokół miasta czyni Sshamath łatwym celem dla zaklęć *teleportacji*. Teleportowanie się do miejskiej kawerny jest zwykle karane konfiskatą magicznych przedmiotów, ale niektóre ważne osobistości mają pozwolenie na takie podróżowanie. Niemniej większość wędrowców przybywa do kawerny wejściowej położonej nad miastem i schodzi przez główne wejście wokół kolumny o nazwie Zorr'bauth.

Krótką historia

Tradycyjnie czczące Lolth drowy z rodu Sshamath założyły miasto swego imienia w –4973 RD. Przez dwa tysiące lat stanowiło ono typowy przykład społeczności drowów zdominowanej przez rody. Później jednak czasowa zbieżność wydarzeń wywołała radykalną zmianę. Po pierwsze, *faerzres* wokół miasta znikła, potężnie osłabiając obronność Sshamath. Po drugie, wzrosło w siłę pokolenie z wielką liczbą czarodziejów i stonunkowo niedużym kapłanek. Oba zdarzenia doprowadziły do krwawej wojny domowej, w wyniku której śmierć poniosły wszystkie matki opiekunki, a czarodzieje rodu przejęli władzę.

Z czasem wpływ czarodziejów na społeczeństwo wyniósł do znaczenia szkoły magii wtajemniczeni, zaś system rodów przestał się liczyć. Rody Sshamath istnieją do dzisiaj, ale tutaj rodzina drowa interesująca jest bardziej niż jego krawcem – może jest wart uwagi, ale również nieistotny.

Jak można się spodziewać, zamilknięcie Lolth nie miało większego znaczenia dla miasta. Garstka czarodziejów z innych miejsc uciekła swoim rodowi do Sshamath, gdy przekonali się, że ich przełożone, matki opiekunki, nie będą w stanie im tu przeszkodzić. Tych obcych przyjęto, ale powierzono im tylko pomniejsze role w różnych szkołach. Zakłada się, że część z nich to szpiedzy lub skrytobójcy, więc są uważnie obserwowani.

ważne miejsca

Wielkie kawerny tworzące Sshamath porównywano do wnętrza dyni. Tysiące kolumn zwisa w mieście niczym nici, słabo oświetlone *phi-miennymi otoczkami*. Na różnych wysokościach kolumny są połączone mostami, co tworzy płataninę pionowych i poziomych kamiennych konstrukcji.

Z'ORR'BAUTH

Centrum miasta zdominował kamienny słup średnicy niemal 600 metrów. Dookoła biegnie długa, spiralna rampa, schodząc od sifitu jaskini wejściowej aż na dno kawerny poniżej. Od rampy do kolejnych kolumn odchodzą setki kamiennych mostków.

BAZAR MRO CZNYCH KŁNOWAŃ

Targowisko na podłodze kawerny przypomina bazar z powierzchni ziemi. Pod setkami namiotów sprzedaje się teoretycznie nieskończoną różnorodność przedmiotów. Kilku bogatszych handlarzy posiada sklepy w wydrążonych stalagmitach.

Można tu dostać niemal wszystko, czego mógłby sobie zażyczyć czarodziej. Jeśli czegoś akurat brak, jeden czy dwa ekskluzywne sklepy specjalizują się w lokalizowaniu dowolnych obiektów. Potem, za ogromną opłatą, również wysyłają kogoś po daną rzecz. Czasami do takich misji wynajmują drużyny poszukiwaczy przygód złożoną z nie-drowów.

SŁUPY MRO CZNEGO OGŃA

Przy południowej granicy Sshamath rozpościera się region stalagmitów i jaskiń. Nazwa pochodzi od słupów wiecznie płonącego mrocznego ognia, wydobywającego się ze stalagmitowych kominów. W tym rejonie mieszkają najlepsi kowale w mieście. Podobnie jak szkoły magii grupują czarodziejów, tak gildie rzemieślnicze zrzeszają inne profesje. Cechy nie podlegają bezpośredniemu nadzorowi szkół magii, a każda handluje z kilkoma z nich, tymi bezpośrednio zainteresowanymi danym rzemiosłem. Na przykład, płatnerze i miecznicy zrzeszeni w Gildii Mrocznego Ognia blisko współpracują ze Szkołami Odrzucania i Przemian.

tethyamar

(Górne Zasypane Królestwa)

Legendarne Kopalnie Tethyamaru leżą pod Ustami Pustyni, blisko północnej Krainy Dolin. Niedługo było to potężne państwo krasnoludów, rozbite przez stu laty przez hordy orków, ogrów i demonów. Grupki ocalałych z pierwotnej krasnoludzkiej populacji wędrują po Księżycowym Morzu i Krainie Dolin wraz z rodzinami.

mi, marząc o dniu, w którym dane im będzie wypędzić najeźdźców z ojczyzny.

W Tethymarze panuje teraz wewnętrznie skłócona grupa plemion orków, gigantów, ogrów, fomorów i potężnych czartów. Nie istnieje żadna siła zdolna zebrać te potwory w groźną horde, jaka zniszczyła krasnoludzkie królestwo sto lat temu. A więc kłótnie o łupy i najlepsze siedziby są tu na porządku dziennym, zaś jakkolwiek prawdziwy postęp jest niemożliwy.

Throrgar, skrzecząca otchłań

(Dolmrok pod Chionthar)

Pod doliną rzeki Chionthar, pomiędzy Północny Mrokiem a północnymi ziemiami Starogo Shanatar, rozciąga się ogromna otchłań o nazwie Throrgar. Ziejąca szczelina ma szerokość około 80 kilometrów, ale potężne wsporniki wznoszą się nieregularnie z bezkresnej ciemności aż do sklepienia. Kilku śmiazków zeszło w głąb Throrgaru, a ci co powrócili, powiadają, że niewielki zbadany przez nich skrawek dna leży ponad 20 kilometrów pod sklepieniem.

W Throrgarze nieustannie wieją zaciekle wichry – tak potężne, że silni ludzie zbrojni stojący blisko krawędzi bywali porywani i znikali z krzykiem w potwornym mroku szczeliny. Świsł powietrza na szarpających wiatrem kamieniach powoduje piszczanie, głębokie jęki i niepokojące skowytu o wysokim tonie, jak gdyby wydawane przez świadomą istotę. Wiatr w Throrgarze nigdy nie spada poniżej silnego, a często osiąga potęgę huraganu.

Głębie Throrgaru kryją mnóstwo planarnych połączeń z Kokytusem, drugą warstwą Pandemonium. W sercu otchłani wznoszą się wielkie, wykute w kolumnach wielkości gór zamki slaadów, demonów i dziwnych przedwiecznych istot.

T'lindhet

(Środkowy Wielki Bhacrynden)

Pod Górąmi Gnollowej Straży czai się drowie miasto T'lindhet. W odróżnieniu od innych społeczności mrocznych elfów, ta posiada rozległe posiadłości na powierzchni Ziemi – przede wszystkim państwo Dambrath na Lśniącym Południu. Sześć wieków temu drowy podbiły Dambrath, a wielkie rody z T'lindhet ochoczo podzieliły kraj między siebie i rozkoszowały się owocami podboju. Z czasem jednak mroczne elfy stopniowo przekazały powierzchniowe włości w ręce pomniejszych krenwych i zarządców, zadowolając się władzą sprawowaną pośrednio.

Wprawdzie teraz mroczne elfy rzadko odwiedzają nadziemne posiadłości, ale wcześniejsze zainteresowanie tym obszarem zaowocowało pojawieniem się półelfów pochodzących od drowów. Takie półdrowy zarządzają większością wielkich majątków i folwarków w Dambrathu (z rzadka zdarza się drow pełnej krwi), nominalnie podległych którymś z wielkich rodów T'lindhet. Dopóki półdrowi zarządcy składają stosowne hołdy ojczystym rodom (zwykle wysytając co jakiś czas zło-

to, niewolników i produkty z powierzchni ziemi), mogą swobodnie spiskować i knuć przeciw sobie wzajemnie. A ich przodkowie czynią to samo.

Traaski Thorog

(Środkowe Mroczne Ziemie)

Oto rozległa płatanina jaskiń luźno kontrolowana przez nieznana liczbę troglodytów. Znajduje się na głębokości od 5 do 10 kilometrów pod Chessentą. Miejscowy wódz Drukul (CZ mężczyzna troglodyta barbarzyńca 7/kapłan 2 Laogzed) nie ma ambicji zjednoczenia pobratymców w jedno plemię, czy choćby w sprawnie działającą bandę. Rzadko wznosi się ponad zwierzęcą inteligencję, ale jest nadzwyczaj silny, szybki i bezwzględny.

Gdy Drakul zapagnie coś zdobyć, po prostu zbiera odpowiednią liczbę troglodytów i najeżdża powierzchnię ziemi. Łupią na bardzo rozległym obszarze, od jeziora Akana do Rzeki Zmija, rzadko powracając w to samo miejsce częściej niż raz na rok. Nie mają żadnego planu grabieży, ale w zasadzie najeźdźców nie interesują kosztowności. Zwykle zabierają wyroby stalowe, żywność i ludzi na pożarcie.

Troglodcy znają bardzo szybkie drogi na powierzchnię prowadzące przez male szczeliny i wysokie, niebezpieczne kominy. Ponieważ żyją w Podmroku, nikt z mieszkawców powierzchni nie miał dość umiejętności czy odwagi, aby pójść ich śladem i wytopić siedziby. A nawet gdyby jakaś śmiała drużyna poszukiwaczy przygód przyszła za nimi aż tutaj, troglodcy rozprzestrzenili się na tak dużym obszarze, że znalezienie wszystkich to zadanie na całe tygodnie – a zdobyć przy tym mizerna.

undrek'thoz, segmentowe miasto

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Ta metropolia to w istocie skupisko dziesięciu drowich miast (zwanych segmentami) rozciągniętych w Śródmroku pod Thay i połączonych *portalami*. Władającą społecznością matki opiekunki muszą się liczyć z drowimi mnichami, którzy pełnią rolę służ swoich rodów, ale także są winni lojalność zakonowi, do jakiego należą.

Undrek'Thoz (metropolia): Magiczna; Char CZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 302 015 000 sz; Populacja 20 748 wolnych; Odizolowana (drowy 94%, ludzie 2%, derro 1%, illithidzi 1%, kuo-toa 1%, diabła 1%); 39 655 niewolników (orkowie 39%, niziołki 29%, ludzie 19%, gobliny 5%, hobgobliny 4%, krasnoludy tarczowe 2%, ogry 1%).

Przedstawiciele władzy: Jesthflert Trun'zoyl'zl (CZ kobieta drow kapłan 20 Lolth), matka opiekunka rodu Trun'zoyl'zl; Harthel Vrasl (NZ kobieta drow liczą kapłanka 18 Lolth), matka opiekunka rodu Vrasl; Zorratha Drezl (CZ kobieta drow kapłan 14 Lolth), matka opiekunka

rodu Drezz'Lynur; Oryssta Shshurlynder (CZ kobieta drow wojownik 8/kapłan 9 Lolth), matka opiekunka rodu Shshurlynder; Uphrezza (NZ kobieta drow lotrzyk 6/kapłan 11 Lolth), matka opiekunka rodu Nanitarin; Varr'ga Zek (CZ kobieta drow kapłan 15 Lolth), matka opiekunka rodu Fyrek'Zek; Ithrylda Phaundal (CZ kobieta drow zaklinacz 8/kapłan 10 Lolth), matka opiekunka rodu Phaundal; Jazmyn-deera Brundag (NZ kobieta drow kapłan 17 Lolth), matka opiekunka rodu Brundag; Loxxa Jenner'Yxir (CZ kobieta drow kapłan 11 Lolth), matka opiekunka rodu Jenn'Yxir; Qgemm Mezryl (NZ kobieta drow bard 6/kapłan 10 Lolth), matka opiekunka rodu Mezrylornyl.

Ważne postacie: Haznyn Tellen'hez (PZ mężczyzna drow mnich 18), przywódca Czarnej Pięści; Nuryimm Zek (CN mężczyzna drow znawca przywołań 15/arcymag 4), arcymag miasta.

Czarna Pięść: Organizacja zrzeszająca około 200 mnichów, w większości co najmniej 6-poziomowych. Przyjmuje także wieloklasowych tanecznicy cieni i skrytobójców. Niektórzy jej członkowie posiadają pozio-
my w tych klasach prestiżowych.

Wszystkie segmenty tworzące Undrek'Thoz są rozrzucone po Śródmroku na różnej głębokości pod Plaskowyżem Thay. Każdy z nich to

de facto samodzielne małe miasto. Sprawne *portale* łączące te miejsca zacierają geograficzną odległość i czynią z nich jedną wielką metropolię.

Początkowo układ ten miał za zadanie umożliwić sojusze między miastami bez wyczerpywania zasobów tylko jednego z nich. Niemniej każdy dorosły drow wie, że dzisiejszy przyjaciel jest jutrzyszym wrogiem w skomplikowanej grze politycznej tej rasy. Dlatego też mroczne elfy postarały się o środki bezpieczeństwa i zbudowały *portale* nieprzepuszczające żadnego metalu. Ograniczenie to wprowadzono, by ściśle kontrolować przepływ pieniędzy z miasta do miasta, ale przede wszystkim dla zapobieżenia skrytobójstwom oraz najazdom – broni i pancerzy nie można było bowiem przetranszować przez *portale*. Zatem gdy wędrowiec przekracza taki *portal*, wszystko, co ma przy sobie metalowego, spada z brzękiem na podłogę w mieście, które właśnie opuścił.

W rzeczywistości ograniczenie nie powstrzymało ani przepływu dóbr o znaczeniu ekonomicznym, ani prób skrytobójczych – po prostu w istotny sposób zmieniło jedno i drugie. Teraz każdy segment emituje własne welinowe banknoty, pozwalające regulować płatności między miastami. Banknoty wszystkich segmentów są honorowane



w całej metropolii, chyba że sprzedawca uzna za stosowne postąpić inaczej. Klejnoty i przysługi również są powszechnie używanymi środkami płatniczymi.

Sztuka skrytobójstwa rozwijała się w bardziej okrutny sposób. Broń z kamienia i rogu uważana jest za śmieszna oraz w skrajnie złym guście, ale żywy oręż – to już inna sprawa. Wszystkie rody hodują także niebezpieczne zwierzęta służące za bojowe wyposażenie. Ważne osobistości zawsze mają przy sobie takie groźne stworzenia. Naturalnymi ulubieńcami są potworne pająki, ale węże, elektryczne jaszczurki i jadowite robactwo również często się zdarzają. Ostatnio modne stały się żądłaki, ale trudno je odnaleźć w ciemnościach Śródmroku.

W Undrek'Thoz narodziła się także nowa tradycja sztuk walki – Czarna Pięść. Członkowie tego zakonu stanowią osobną klasę społeczną, oprócz tradycyjnych grup, czyli kapłanek, czarodziejów, kupców i żołnierzy. Mnich Czarnej Pięści pokrywa prawą rękę do przedramienia sadzą lub henna, zamazując resztki ubarwienia typowego dla drowów (różnicę mroczne elfy widzą na pierwszy rzut oka, ale przedstawiciele innych ras muszą wykonać udany test Sposrządzawczości o ST 30 – dopiero on pozwala im zauważyć coś dziwnego na prawej ręce mnicha). Wszystkie rody oddają małe dzieci do zakonu, aby mieć kadrę lojalnych zabójców, którzy mogą podróżować przez *portale* w misjach skrytobójczych. Mnisi Czarnej Pięści zaprzysięgają także drugorzędną wierność swemu zakonowi w Domu Beźświatłej Prawdy, położonym w segmencie Brundag.

Powstanie w Undrek'Thoz klasztornej tradycji praworządności znacznie wpłynęło na lojalność członków zakonów. Kontemplujący mnisi, choć rozumieją żądze władzy, często zaczynają kwestionować autodestrukcyjny pęd do niej, jaki przejawiają ich zwierzchnicy. Zwykle nie obnoszą się z lojalnością wobec współbraci, bo nie ulega wątpliwości, że matki opiekunki rodów zniszczą ich, jeżeli nabiorą podejrzenia, że zdominowany przez mężczyzn praworządny zakon mógłby zagrozić pozycji tradycyjnej elity. Jednak trwające milczenie Lolth oznacza dla Czarnej Pięści zbyt kuszącą okazję, by z niej nie skorzystać.

Na razie mnisi są związani przysięgami lojalności wobec rodów i Pajęczej Królowej. Ale przywódcy zakonu potajemnie badają bardziej obiecujących czarodziejów i wojowników w Undrek'Thoz pod kątem powstania przeciw matkom opiekunkom. Czarna Pięść przygotowała plan przejścia kontroli nad miastem i sprawowania rządów z klasztoru, na wypadek gdyby pojawiła się stosowna okazja.

krótka historia

Ponad tysiąc lat temu segmenty Undrek'Thoz były niezależnymi miastami drowów, rozproszonymi po wschodnim Podmroku. W pojedynkę były słabe i podatne na ataki różnych wrogów. Dlatego też w 114 RD przedstawiciele kilku segmentów spotkali się i postanowili połączyć miasta siecią *portali*, mającą na celu ułatwić wzajemną obro-

nę. Rozumnie uznali, że najlepsi sojusznicy to sojusznicy mieszkający daleko.

Przez kolejne dwieście lat kolejne drowie miasta zachodu, jak Mezrylornyl i Sshurlynder, przyłączyły się do pączęzny, wnosząc swój wkład w wielką metropolię Undrek'Thoz. W potrzebie różne segmenty pomagały sobie wzajemnie w obronie przed wrogami, a metropolia rosła w siłę. Ponieważ *portale* umieszczono w środkach miast, wrogi rzadko się domyślają, że kilkutyśięczny korpus posiłkowy przybędzie w ciągu kilku minut.

Mimo że miasta zachowały częściowo pierwotne cechy charakterystyczne, wskutek politycznych machinacji i mieszaniny małżeństw zatraciły sporo indywidualności. Dzisiaj raczej stanowią jedną wielką metropolię niż federację miast sprzymierzonych.

ważne miejsca

Każdy segment Undrek'Thoz to jakby dzielnica dużego miasta położonego na powierzchni, choć są to miejsca o wiele mniej homogeniczne. Poszczególne części wyglądają podobnie, ale lokalna



Ryc. Matt Faulkner

Drowie towarzyszy niewolników pozuje za najnowszą zdobyczą

polityka i obyczaj kształtują preferencje danej matki opiekunki oraz fizyczne położenie segmentu. Goście mogą dowiedzieć się o zasadach i wyjątkach danej „dzielnicy” dopiero wtedy, gdy kilka z nich zlamia.

Undrek'Thoz składa się z następujących segmentów.

Brundag (pod Amrutlar): Tutejsze mroczne elfy zdobyły miasto rozbijając plemię rozwiniętych hobgoblinów. Z racji tego dziedzictwa architektura i układ miasta są wybitnie nie-drowie. Tutejsze mroczne elfy są bardziej wojownicze i mniej chaotyczne niż przeciętna dla tej rasy. Tu mieści się główny klasztor Klanu Pięści, a kojący wpływ jego członków jest odczuwalny w szcziści kavernach tworzących segment. Hulaśliwi, kłopotliwi bądź arogancy goście są odprowadzani do granic miasta (nie do *portalu*). Groźąc mieczem udziela się im ostrzeżenia o grożącej im karze za ponowne wejście – śmierci.

Drezz'Lynur (pod Surthay): W tym segmencie światło jest zakazane, aby chronić światłoczułe grzyby rosnące na ścianach i sklepieniu centralnej groty. Pod wpływem blasku bieleją one i tracą wartość jako cenny halucynogen. Popolite kary za zniszczenie grzybów to grzywny i więzienie, zależnie od wielkości wyrządzonych strat.

Fyryek'Zek (pod górą Thay): Szczeliny geotermiczne utrzymują w Fyryek'Zek temperaturę 32 stopni przez cały rok. Sprawiają też, że wonieje tu siarką. Wiele drowów chodzi prawie nago lub w skąpych, wyzywających strojach. Tutejsi mieszkańcy wykorzystują zarę za szczeliny przemieniające go w energię mechaniczną, zupełnie jak krasnoludy. Ale niektóre szczeliny cały czas pozostają otwarte, a gościom zdarzało się „przypadkowo” wpaść do wrzasku.

Jenn'Yxir (pod Pyrarosem): Tutaj króluję targ niewolników. Jenn'Yxir dostarcza niewolników większości rodów na obszarze metropolii po rozsądnych cenach. Mrocznych elfów nie można brać w niewolę, ale nie-drowy wchodzące do tego segmentu bez dozwolenia zamieszkania czy własności czegoś w Undrek'Thoz stają się łatwym łupem handlarzy niewolnikami.

Mezrylornyl (pod jeziorem Thaylambar): Czarodziej z Mezrylornylu chronią i utrzymują międzymiastowe *portale* w całym Undrek'Thoz. Aby przyczynić się finansowo do tego zadania, goście podróżujący po Segmentowym Mieście w taki sposób muszą wnieść opłatę za pierwsze przejście i każde kolejne. Wysokość opłaty zależy od kaprysu pobożyci, ale dla poszukiwaczy przygód cena zazwyczaj jest wysoka. Mezrylskie pobożyci opłat czasy biorą w nadzór *portale* z innych segmentów, jeżeli wiedzą, że bogaci goście będą dużo podróżować po mieście.

Nanitaran (pod Delhumide): Ten segment przenika kultura bardów. Publiczne sztuki wystawiane w ulicach Nanitaranu bywają równie skuteczne, co nóż wbity pod zebro. Tutejsze drowy otwarcie obrażają się wzajemnie, a nasilające się wojny na wyzyska często słychać na ulicach lub widać na kartach zapisanych wymiślnymi pomowieniami, jakich pełno wywieszonych na mieście. Bezpośrednia przemoc fizyczna w odpowiedzi na zniewagę jest karana zakuciem w dyby na jeden lub kilka dni w centrum segmentu. Mroczne elfy szczególnie uwielbiają łżenie i prowokowanie nie-drowów przybywających przez *portale*. Tylko czekają, aż goście złamią powyższe prawo.

Phaundakulzan (pod górąmi Thesk): Najdalej wysunięta na zachód część Undrek'Thoz leży w pół drogi między górą Thay a górąmi Thesk. Tutejsze szlachetne rody mają potężnych za-

klinaczy, co nietypowe u drowów, bowiem władanie magią wta jemniczeń na ogół spoczywa w rękach mężczyzn czarodziejów. Niektóre wysoko postawione kobiety z Phaundakulzan to wied- lokasowe kapłanki/zaklinaczki, a kilka poświęciło się wyłącznie sztuce zaklinania. Ród Phaundal, Pierwszy Ród segmentu, dobrze wykorzystwał zamikniczeń Lolth, wymierzając parę skuteczných ciosów rywalom pozbawionym potęgi magii wta jemniczeń. Mają nadzieję, że Pajęzca Królowa nagrodzi ich inicjatywę i śmiałość, gdy jej moc powróci – jeśli to kiedykolwiek nastąpi.

Sshurlynder (pod Wyżyną Thay): Orkowie i ogry z powierzchni i Górmroku zmuszają drowy z Sshurlynder do walki przez okragły rok. A jakby tego było mało, przez miasto przepływa stały strumień poszukiwaczy przygód. Drowy nauczyły się wykorzystywać nadmiar śmiół jako pionków przeciw wrogim rodowi w innych segmentach, wysyłając głupców przez *portale* z misją zrywania, zdeorientowania lub zniszczenia wrogów. Skutkiem tego niektóre mroczne elfy są wręcz zadłonię na widok poszukiwaczy przygód wędrujących po mieście.

Trun'Zoyl'Zi (pod Tyraturosem): Tutaj zakazany jest wstęp kapłanom jakiegokolwiek bóstwa oprócz Lolth. Oczywiście, za- den drow z Undrek'Thoz jawnie nie wielbi innego boga czy bogini, ale nawet goście nie są wyłączeni spod zakazu. Kapłani i druidzi znalezieni w tym segmencie zostają najpierw pojmani, a potem skazywani na śmierć za herezję. Uratować ich może tylko wręczona odpowiednim władcom łapówka kilku tysięcy sztuk złota.

Vras (pod Górąmi Wschodzącego Stońca): W tym segmencie najpopularniejszą odmianą Sztuki jest nekromancja. Szkieletów jest więcej niż niewolników, a nieumarli studzy tutejszych mieszka- kańców czasami atakują nie-drowów. Zabicie czy zniszczenie takiej istoty równa się zabiciu niewolnika, a winowajca musi zapłacić wła- ścielowi odszkodowanie.

DOM BEZŚWIELTNEJ PRAWDY

Siedziba Czarnej Pięści to duży, kwadratowy budynek w Brundag. Nadal jest w nim wiele posagów hobgoblińskich wdzów, którzy mieszkali tu przed wiekami. Uczniowie używają ich jako mane- kinów do bicia, utwardzając własne ciała uderzaniem w granito- we rzeźby. Wnętrze klasztoru to nieoświetlone mieszkanie ponad trzystu mnichów. Dach jest szeroki i płaski, na wysokości czterech piętér od podłogi groty. Mnisi na dachu ćwiczą walkę, a kto czyni to blisko krawędzi, ten zalicza także dodatkowe ćwiczenia w po- wolnym spadaniu.

ZNAK STOPY

Gospoda w Sshurlynder, której architektura nie pasuje do otocze- nia. Jej właściciel to Mernen Halfred (CN mężczyzna człowiek wo- jownik 4/lotrzyk 4) – przyjazny, lecz ostrożny mieszkaniec miasta. Przybytek zbudowano z drewna i wyposażono w kamienny kominek. Wygląda dokładnie jak gospody z powierzchni ziemi. Mernen ob- służył przebywających w mieście poszukiwaczy przygód, udzielając przyjaznych (choć niebezpośrednich) porad co do podróżowania po metropolii. Zdarza mu się także informować miejscowe drowy, gdy pojawiają się odpowiedni kandydaci do realizacji jakiegoś planu.

wielka rozpadlina

(Górny Wielki Bhaerynden)

Wielka Rozpadlina, siedziba Królestwa w Czułości złotych krasnoludów, to największa, najsilniejsza i najbogatsza dziedzina rzeźnionej rasy na powierzchni i pod ziemią Faerunu. Wielka Rozpadlina stanowi pomost między Krainami Poniżej a regionalną powierzchnią. Nie jest szczególnie głęboka (najniższe położone miejsce leży niespełna kilometr poniżej okolicznych równin), ale grotty, miasta i kopalnie wydrążone w ścianach ciągną się głęboko w czeluście Podmroku.

Złote krasnoludy niechętnie widzą gości, którzy przybywają w innym celu niż na handel, a prowadzący karawany kierując się do Królestwa w Czułości powinni trzymać się dobrze oznakowanych i strzeżonych szlaków. Na powierzchni większość karawan zatrzymuje się w mieście Młot i Kowadło, które wznosi się na równinie na szczycie Wielkiej Rozpadliny. Kupców przybywających spod ziemi obserwuje się jeszcze uważniej. Z prawa wstępu do Wielkiej Rozpadliny korzystają handlarze drowów, duergarów i innych ponurych ludów, a złote krasnoludy traktują ich uciążliwie, pod takim jednak warunkiem, że goście odwzajemniają tę grzeczność.

DZICZ W CZELUŚCI

Wielką Rozpadlinę otaczają miasta złotych krasnoludów, przyspinające mieszkania w kamienicy z widokiem na wspólne podwórze. Wokół każdego miasta ciągną się kilometry kawern-zagród, grotty przeznaczone pod uprawę grzybów i podziemne jeziora pełne ryb jaskiniowych, tworząc otoczkę gęsto zaludnionych i kwitnących podziemnych twierdz na przestrzeni kilkunastu kilometrów od samej rozpadliny. Poza tą strefą cywilizacji leży Dzicz w Czułości, rozległy region dzikich jaskiń patrolowanych przez złote krasnoludy, ale nieprzynależny do królestwa i niezasiedlony.

W głębiach Dzicy w Czułości czai się wiele niebezpiecznych potworów. Ambitni osadnicy złotych krasnoludów czasami zakładają farmy czy placówki z zamiarem wydobycia kopalni z bogatych obszarów tego regionu, ale po roku czy pół roku wycofują się do domu pod naporem zajadłych potworów.

KATARAKTY W CZELUŚCI

Na północnym skraju Wielkiej Rozpadliny rzeka Shaar znika w gąrdzieli i płynie jeszcze ponad 160 kilometrów pod ziemią, tysiące metrów pod równinami Shaar. Wylania się spod ziemi u podnóża Wyniesienia, później zaś wije się na zachód po powierzchni przez wiele kilometrów, aż wreszcie wpada do rzeki Channath i wpływa do Łśniącego Morza. Na podziemnym odcinku stanowi największą rzekę Podmroku. Po drodze wydrążyła ogromne jaskinie, tworząc potężny labirynt, niezbadany do końca nawet przez złote krasnoludy.

Około 65 kilometrów na północ od Wielkiej Rozpadliny rzeka Shaar gwałtownie opada w wielkim, prawie 90-metrowym wodospadzie o kształcie podkowy. Grzmący huk Katarakt w Czułości, jak zwie się ów wodospad, jest ogłuszający na przestrzeni kilku kilometrów dokoła. Rzeka nadto niestannie rzeźbi i zmienia katarak-

ty, przez co wędrowka tędy jest trudna i niebezpieczna. Niemniej wodospad uważa się za miejsce poświęcone Dumatholnówi, a na małej wyspce rozdzielającej strugi wody stoi kapliczka tego krasnoludzkiego boga.

yathchol

(Środkowy Północny Mrok)

Yathchol to największe, najbardziej zwarte skupisko chityniaków i choldritów w Podmroku. Wciąż jest mrocznym, ponurym miejscem, gdzie włada straszny gniew Loth. Chityniaki żyją z dnia na dzień, bez ładu i składu, niemniej ich liczba powoli ciągle rośnie. Rządzące choldrity muszą wkrótce zająć się sprawami przeludnienia i ekspansji.

Yathchol (osada): Magiczna; Char CZ; Limit 40 sz; Zasoby 844 sz; Populacja 422; Odizolowana (chityniaki 92%, choldrity 8%).

Przedstawiciele władzy: Shelwen Czarnosięciowa (CZ kobieta choldrit kapłan 7 Loth), matka opiekunka Chortoj; Qed Słabożęcza (NZ kobieta choldrit kapłan 6 Loth), matka opiekunka Yiechit; Cruanyl Trupowij (CZ kobieta choldrit kapłan 6 Loth), matka opiekunka Vłorsk; Lurawen Ostrzoliz (CN kobieta choldrit kapłan 5 Loth), matka opiekunka Lortch; Roaswen Czyhasięc (CZ kobieta choldrit kapłan 5 Loth), matka opiekunka Othmo; Nelwen Podcinaczka (CZ kobieta choldrit kapłan 4 Loth), matka opiekunka Athkaratch; Quor Jedwabnica (CZ kobieta choldrit totrzyk 4/kapłan 4 Loth), matka opiekunka Temchor.

Ważne postacie: Krellum Trójrejk (mężczyzna chityniak fachowiec 3/totrzyk 2), chortojski treser gnilych pelczacy.

Zbrojni: W każdej z siedmiu wiosek Yathchol mieszka od 3 do 6 choldritów i od 40 do 80 chityniaków. Wszyscy walczą w obronie rodzinnych osiedli.

Jakieś 7 kilometrów pod południowym krańcem Odległego Lasu i dzień drogi od Ched Nasad jak pajak w sieci gnieździ się skupisko wiosek pod zbiorową nazwą Yathchol. Nazywa się je zwykle osadą, ale praktycznie jest to siedem oddzielnych sió chityniaków, skupionych blisko siebie, wszystkie w promieniu 8-10 kilometrów. Łączna populacja odpowiada średniej osadzie, ale siola mają osobne ekonomie, więc realna wartość szuk złota i mąjaktu jest niska.

Każde siolo to kompleks połączonych, bliskich sobie jaskiń i tuneli niemal całkiem pokrytych pajęczynami, z wyjątkiem przestrzeni około pół metra nad podłogą. Nie ma tu stałego oświetlenia, ale każdy mieszkaniec zna rozkład siola i porusza się za pomocą widzenia w ciemnościach. Centralne siolo, zwane Yiechit, mieści największą tutejszą świątynię Loth – jest to ogromna, mroczna, naturalna jaskinia z kolumnami na każdej widocznej powierzchni skał, nie wytłaczając otarza. W świątyni znajduje się wspólna pajęczyna-spiżarnia. Obecnie wisi tu w kokonach czternastoro żywych nasadrańskich drowów – czekają na pożarcie.

Niewiele wiedząc o funkcjonowaniu normalnych miast drowów, siola podzieliły się na „rody”, w których choldrity wladają niczym kapłanki mrocznych elfów. Nasadrańców początkowo to bawiło, ale po upadku Ched Nasad się to zmieniło. Ponieważ chityniaki przestały żyć w strachu przed nasadrańskimi najazdami, zaczęły chwytac tamtejsze drowy na pożarcie – zatruli i zawieszili w kokonach już trzy tuziny.

Choldrity utraciły kontakt z Lolth jak kapłanki, ale nie wstrząsnęło to społecznym porządkiem Yathchol, w odróżnieniu od miast mrocznych elfów. Choldrity są naturalnymi przywódcami społeczności chityniaków – z zakłębieniami czy bez.

Każdym siółem wspólnie włada od trzech do sześciu choldrichich kapłanek. Te z większą liczbą choldritów stoją wyżej w wewnętrznej hierarchii osady. Najstarszy choldrit, Shelwen Czarnosięciowa, służy także jako mediator w sporach i ma opinię stojącej najbliżej Lolth. Oczywiście nie prowadzi ona mediacji uczciwie, a inne choldrity wiecznie starają się zaskarbić sobie jej względy. Skrytobójstwo i inne formy usunięcia rywali przemocą nie są wśród choldritów akceptowane. Na swoją kolej u władzy trzeba czekać, wyrażając frustrację na niższej kaskadzie –chityniakach.

System obronny Yathchol jest żałośnie słaby w porównaniu z lepiej zorganizowanymi społecznościami Podmroku. Osada nie ma stałej armii, za to wszystkie chityniaki mają walczyć na każde wezwanie. Poza tym sióła posiadają garstkę gnilych pęłaczy służących za strażników i czyszcicieli odpadków. Opieka nad tymi strażnikami zabiera chityniakom wiele czasu. Dla każdego sióła pracuje dobry treser z kilkoma pomocnikami. Pęłacze jednak zarabiają na utrzymanie – nawet stworzenia bardzo odporne na trucizny i paraliż w końcu padają pod atakiem kilku tych istot.

Niewolnictwa w Yathchol się nie praktykuje, głównie dlatego, że mieszkańcy nie mają sprzętu ani struktury społecznej pozwalającej na utrzymanie takiej kasty. W miarę wzrostu populacji, choldrity zaczęły rozważać kwestię wprowadzenia niewolnictwa. Jednak nim to nastąpi, złapanych obcych wolą obdzierać ze skóry i pożerać. Gości przyjmuje się w wyjątkowo rzadkich okolicznościach.

krótka historia

Chityniackie miasto Yathchol istnieje jako świadectwo drowsiej pogardy. Nasadrańskie mroczne elfy, które stworzyły chityniaków, uznały ich za zbyt kłopotliwych, jak na niewolników i zbyt ospałych, jak na żołnierzy. Jakies siedemdziesiąt lat temu wypędziły te stworzenia z miasta, pozwalając im wieść prymitywne, nieistotne życie po swojemu, pod warunkiem niewchodzenia w drogę.

Od tego czasu chityniaki nauczyły się wieść całkiem dostatnie życie i znalazły własną niszę w cieniu Ched Nasad.

ziemie sharnów

(Dolny Północny Mrok)

Okolo 25 kilometrów pod dolną doliną Delimbiyr leżą dziwne przestwory zwane Ziemiami Sharnów. Rozgałęzione kawerny biegną całymi kilometrami przez najgłębsze czeluście Północnego Mroku. Powszechne są tutaj całe jaskinie zbudowane z kryształów, przypominające wnętrza ogromnej geody. Region ten nawiedza więcej sharnów niż widuje się gdziekolwiek indziej na czy pod powierzchnią Faerunu. Ale nawet tutaj nieczęsto można się natknąć na wspomniane istoty, skryte z natury. Poszukiwacze przygód badający to miejsce rzadko są nękanymi przez sharnów, ale w dziwnym świecie czają się także inne, mniej gościnne stworzenia.

W wielu tutejszych kryształowych kawernach mieszczą się węzły ziemi (zwykle w klasach od 2 do 4).

PRZYGODY W PODMIROKU

W

Podmroku istnieją niezliczone legowiska potworów, ponure miasta, zapomniane ruiny i anomalie planarne.

Krainy Poniżej oferują mnóstwo okazji do przygód. Niezależnie od tego czy bohaterowie są śmiałkami z powierzchni schodzącymi w nieznane czeluście, czy rodowitymi mieszkańcami Podmroku, którzy starają się tylko bronić swych domostw i dokopać sąsiadom.

przygody w podmroku

„Podziemia” tradycyjnie mieszczą się pod ziemią, co oczywiście dotyczy wszystkich regionów Krain Poniżej. W podmrocznych przygodach podziemiami będziemy nazywać każdą lokację czy wydzielony obszar, w którym jest miejsce na przygodę, niebezpieczeństwo i skarby. Według tej definicji w Krainach Poniżej znajdują się dosłownie setki podziemi. Dalej opisano kilka owianych najgorszą sławą czy najbardziej niebezpiecznych.

Cytadela Czarciego Zabójcy: Stara duergarska forteca położona na wyspie w niższych partiach Migoczącego Morza. Cytadela wzięła nazwę od innoplanarnego pasożyta, który napadł szare krasnoludy w 1312 RD, zabijając jednego, a drugich przymuszając do służby. Zewnętrzne warstwy fortecy są patrolowane przez duergarskich zbrojnych pod wodzą bafitaura imieniem Rumin (CZ mężczyzna bafitaur wojownik 5 / zaklinacz 6). Jego maruderzy nękać zarówno żeglarzy na bezstónczym morzu, jak i podróżnych wędrujących okoliczny-

mi tunelami. Rumin wie, że jego pozycja jest stabilna tylko dopóty, dopóki zanosi odpowiednie ofiary do wewnętrznych komnat cytadeli, gdzie Czarcie Zabójca utorbia się w ciałach dawnych ofiar.

Dom Mrocznego Wyniszczenia: Tego złowrogiego obszaru Głębokich Pustkowi unikają wszystkie rozsądne stworzenia – żywe, konstrukty i nieumarli. Większość nieroztropnych osób i grup, które się tu wybrały, umiera na miejscu. A kto nie umiera, ten wychodzi tak osłabiony, że staje się łatwym łupem dla każdego mieszkańca Podmroku. Dom niegdyś poświęcono staremu i ponuremu aspektowi Shar, a garstka niesamowicie potężnych nieumarłych wciąż wędruje jego korytarzami. W środku krywa się podobno fantastyczny skarb, ale mało kto miał odwagę pójść go poszukać.

Na pierwszy rzut oka dom nie wydaje się groźny. Drzwi wiodą do lodowatego korytarza z ciemnego, nieciekawego kamienia. Krótki spacer uzmysławia każdemu gościowi, że przestrzeń jest pozawymiarowa. Ale, paradoksalnie, dom to jednocześnie strefa martwej magii. Wnętrze jest niczym labirynt, posiada wiele korytarzy, pokoi i zakrętów. Na zabójczość tego miejsca składają się następujące czynniki:

- Ściany regularnie (co 1k4 godziny) przemieszczają się, przez co bardzo łatwo zgubić drogę.
- Światła przgasają, rzucając blask o połowę słabszy niż zwykle. Na przykład, latarnia górnicza oświetla tylko stożek długości 9 metrów i szerokości 3 metrów, a pochodnia jedynie promień 3 metrów.
- Nietrzymane przedmioty gniją w tempie 1 punktu trwałości na godzinę. Gdy trwałość spada do 0, obiekt rozkłada się dalej w tempie 1 punktu wytrzymałości na godzinę. Dlatego wszelkie znaki malowane farbą (by znaczyć drogę) szybko znikają, a utrzymanie bazy wypadowej, z której grupa może wychodzić na wyprawy co jakiś czas, staje się problematyczne.
- Trzymane przedmioty gniją w tempie 1 punktu trwałości na dzień. Gdy trwałość spada do 0, obiekt rozkłada się dalej w tempie 1 punktu wytrzymałości dziennie.
- Po całym dniu spędzonym w Domu Mrocznego Wyniszczenia stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wolę o ST 20 – nieudany oznacza, iż pada ofiarą zaklęcia *obłąd*.

Filock Ruiny tego starożytnego netheryjskiego miasta leżą w Górmroku, w regionie zwanym Jaskiniami Netheryjskimi. Jak Anauria i Hlondath, Filock był państwem powstałym po rozpa-

dzie Netherilu, założonym lata po upadku wielkiego imperium. Miasto zbudowano w wielkiej rozpadlinie w sercu kompleksu jaskiń. Budynki wzniesiono na krawędzi kanionu, wspinając się także na jego niższe zbocza.

Dawne zawały sklepień i osunięcia ziemi pogrzały większość Fillock pod tonami skał. Nieustraszeni poszukiwacze przygód usiłowali odzyskać części ruin, ale bez rezultatu. Dopiero niedawno ekspedycja drowów dysponująca dużą niewolną siłą roboczą osiągnęła pewne sukcesy, ale po odgrzebananiu nienaruszonej klatki schodowej niewolnicy prowadzący prace zachorowali od wdechania zabójczej trucizny (gnilec płucny – patrz „Choroby” w rozdziale 7). Ochłodziło to zapal mrocznych elfów do kontynuowania wykopalisk.

Porteca Gurzz’oth: Pierwotnie była to placówka drowiego miasta Sshamath zbudowana dla obrony przed potężnymi królestwami duergarów z Mrokziemi. Porteca i jej wszyscy mieszkańcy padli ofiarą złośliwej choroby nekromantycznej. W 1279 RD opuszczoną warownię zajął przybyły z powierzchni ziemi czarodziej Mamprusi (PZ mężczyzna diabła czarodziej 9) z kompaniami – dwoma braćmi półtokami o imionach Dag i Omba (obaj CZ mężczyźni półtokowie wojownicy 7). Mamprusi stara się otworzyć najniższe położone skarbec Gurzz’oth, które prawdopodobnie zawierają nigdy niewykorzystaną w bitwie magiczną broń tajemniczną. W międzyczasie czarodziej odnowił magiczne i zwyczajne środki bezpieczeństwa.

Ireański Most: Ireański Most zbudowano nad szczeliną szeroką na prawie kilometr, łączącą dwa odcinki starego handlowego szlaku duergarów. Przystano go użytkować, gdy od spodu napłynęła płynna skala. Most popękał, a środkowy fragment runął do parującej niższej lawy. Teraz jego pozostałości po obu stronach szczeliny wyciągają się ku sobie niczym para rąk. Oba kawałki mostu wydrążono, tworząc pokoje dla podróżnych, koszary dla krasnoludów, magazyny i cele więzienne. Po tym, jak rzeka lawy przecięła szlak handlowy, o Ireańskim Moście z wolna zapomniano, aczkolwiek pomniejsze stworzenia Podmroku mogły później zagnieździć się w jednym czy w obu wciąż stojących fragmentach.

Korzeniowiec: W mającej średnicę około 1,5 kilometra kawernie Wielkiego Bhaeryndenu czai się kolosalny grzyb, wypchniający wszystkie szpary i szczeliny. Jego kłącza oraz dryfujące zarodniki ciągną się na całe kilometry dalej, zagarniając boczne przejścia. Korzeniowiec jest pojędźcą, żywym organizmem grzybowym, w którym wydrążono wiele przejść i komnat na mieszkania dla humanoidów. Obecnie ludzie dzielą to miejsce z grzyboludźmi i innymi grzybowymi pasożytami. W centrum kłosa Korzeniowca znajduje się jego serce i umysł – spleciona masa kłaczy, do której mieszkańcy grzyba mogą przysięść, by nim porozmawiać. Korzeniowiec porozumiewa się z pentemami poprzez machnięcie specjalnie uformowanych zarodników.

W przeciwieństwie do Araumycosa z Północnego Mroku, Korzeniowiec zdaje się posiadać złośliwą świadomość. Wszystkie ekipy badawcze i eksploatacyjne drowów oraz illithidów, które usiłowali dostać do tego miejsca albo musiały zawrócić, albo zostały najpierw wypuszczone, a później pożarte. Ciekawym może być, że Gduar (patrz wcześniej) pozostaje w sojuszu z Korzeniowcem.

Kurhan: W grocie leżącej około 160 kilometrów na wschód i 15 kilometrów w dół od Waterdeep leży tajemniczy, na półzagrzybiony obiekt o nazwie Kurhan. Jest to jajo z litego kamienia długości około 600 metrów, którego tylko jeden owalny koniec

wystaje z ziemi. Na powierzchni wyryto symbole śmierci w wielu znanych i nieznanych językach, a także pieczęcie, gify i znaki o podobnej symbolice. Niektóre z oznaczeń nasączono zabójczą magią, zdolną zabić każdego, kto na nie spojrzy, ale większość takich pieczęci widocznych ponad ziemią już się rozłożyła. Jeśli wierzyć opowieściom, Kurhan jest starszy niż starożytny Illefarm. Plotki głoszą, iż jest to jakiś rodzaj cmentarza. Ale pomimo kilku niegłębokich prób nie odkryto dotąd wejścia do grobowca – jeśli to w ogóle jest grobowiec.

Przestwór Magicznego Szafeństwa: Ten przestwór mieści się w Śródmroku, poniżej Chondathu. Niedługo był to rodzaj akademii, w której mieszkali czarodzieje oraz zaklinalce studiujący i badający sztukę przywoływania. Ale grupa abolethów gnieżdżąca się kilka kilometrów poniżej w końcu zniecierpliwiła się okazjonalnymi przywoływaniami, które pojawiały się pośród nich wskutek złe wywołanego czy pomyłkowego zaklęcia. Większość znawców utrzymuje, że jakieś przywoływanie wymknęło się spod kontroli i zniszczyło przestwór, ale w rzeczywistości to abolethy zawały sklepienie wielkim wstrząsem sejsmicznym. Teraz przestwór składa się z odrębnych skupisk ruin, połączonych na polu zasypianym korytarzami. Zamieszkują go wyłącznie nieukojeni nieumarli, powstał z dawniejszych mieszkańców. Głębokie komory przywołań leżą poniżej przestworu, wciąż nawiedzane przez istoty sprowadzone niemal dwadzieścia wieków temu.

Ravalska Iglica: Ravalska Iglica to zrujnowana wieża illithidów, zapieczętowana przed tysiącami lat i owiana tajemnicą. Prawdopodobnie to sami łupieżcy umysłów zamknęli wieżę po nieudanym eksperymencie hodowlanym, którego rezultaty okazały się straszliwe i żarłoczne. Nieprzychylni do spektakularnych porażek illithidów z zewnątrz zamknęli iglicę naглуcho – wieżę w środku własnych kompanów z pomiotami stworzonymi przez nich z krwi demonów, drowów, łupieżców umysłów i jakiegś nienazwanej czwartej substancji. Mentalne wstrząsy uwięzionych illithidów wciąż rozbrzmiewają telepatycznie echem w pobliskich tunelach i jaskiniach. Nikt nie podróżuje do Ravalskiej Iglicy, lękając się koszmarów, jakie wywołuje sam widok górującej nad okolicą skały.

Sorath-Nu-Sum: Niedługo było to centrum kuo-toańskiej polityki, obficie zaopatrzone w baseny dla rekreacji i rozmnażania, mieszczące wiele kaplic oraz świątyni ku czci Blipdoolpoolp, Morskiej Matki. Jedną z frakcji, nienawidzącą drowów, pod dowództwem kapłana Lu obalili rządzącą radę, po czym wymordowali wszystkie mroczne elfy na ulicach. Kara nastąpiła szybko i bezwzględnie. Najemnicy drowów i straszliwe wodne pajaki uderzyły na Sorath-Nu-Sum wszystkimi siłami. Teraz świątynie stoja puste, a mieszkający tu wierni nie śpiewają już hymnów do Morskiej Matki. Pozostałe wodne pajaki i ich opiekunowie, zamieszkując niewielkie skrawki miasta. Mają rozkaz zabijać bez ostrzeżenia wszystkie powracające kuo-toa.

Vaticos: Wielka biblioteka skradzionej wiedzy nosi nazwę Vaticos, nadaną jej przez właściciela – półsmoka derro czarodzieja o imieniu Barytes. Gdy został licem, przeniósł całą bibliotekę do pobocznego wymiaru, który nielato odnaleźć z Planu Materialnego. Teraz jedynym dojściem do Vaticos jest długi tunel, w którym na intruzów czująco potworni strażnicy i zabójcze pupatki. Kto dotrze do biblioteki, ten się przekona, że w ogromnym zbiorze zwykłych i magicznych ksiąg Barytes niechętnie widzi szpiegaczy.

miejsca przygód

Przedstawione dalej lokacje są rozszerzeniem poprzedniej sekcji. Każda prezentuje podziemia lub miejsce przygody wraz z mapą i kilkoma opracowanymi spotkaniami.

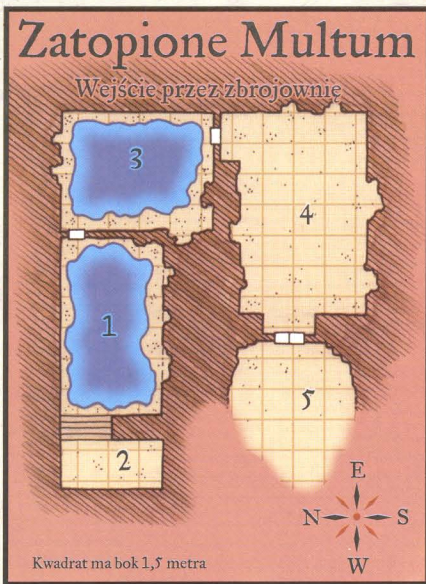
zatopione multum

W górnej partii Głębokich Pustkowi leżą na wpółzalne ruiny miasta Multum. W 1304 mieszkańców tego wielokulturowego ośrodka handlowego zatopili zli przybysze, przywołując powódź z Planu Żywiołu Wody. Teraz szerokimi ulicami Multum przepływają ślepe ryby jaskiniowe, a między zalanymi wodą sylwetkami niegdyś potężnych budynków unoszą się ciemne kształty. Magazyny martwych kupców kuszą bogactwami każdego, kto ośmieli się stawić czoło niespokojnym duchom dawnych właścicieli.

Przezwór mieszczący zatopione Multum jest najłatwiej dostępnym ze stronnego szybu wentylacyjnego, który schodzi w dół do środka dawnej zbrojowni.

1. ATRAMENTOWA PLAMA (PS 7)

Gęsta, mętna woda wypełnia zaśmieconą kamienną komorę do głębokości 1,2 metra, a po zachodniej i wschodniej stronie widać odcinki znajdujące się ponad powierzchnią. Czasami coś przesuwa się tuż pod nią, tworząc na wodzie zmarszczki i serię koncentrycznych kręgów.



Pod wodą pływa przez tę komorę i większą kryptę (dostępną tylko z kompleksu zbrojowni) czarny pudding. Z początku stwór wygląda po prostu niczym atramentowa plama w tak ciemnej wodzie.

Jeśli w tej komorze bohaterowie ominą spotkanie z puddingiem, podążą za nim do obszaru 2 lub 3.

Czarny pudding (1): pw 115.

2. INSYGNIA (PS 9)

Komnatę oświetla słaba fosforescencja grzybów, ukazując kilka stopni wychodzących z wody wypielającej pomieszczenie po jego wschodniej stronie. Nadal panuje tu wilgoć, a czarne, mchowe rośliny porastają wszystkie powierzchnie pomieszczenia, które niegdyś prawdopodobnie było biurem.

Udane przeszukanie wilgotnej komnaty (ST Przeszukiwania 21) pozwoli znaleźć pod zapadymi szczątkami drewnianego stołu zardzewiałą żelazną skrynię. Drugi udany test (ST Przeszukiwania 34) oznacza odkrycie pod grubą warstwą grzybów kształt przypominający humanoida.

Zamknięta skrynia (ST Otwierania zamków 23) zawiera sześć kryształów cyrkonii (wartych 50 sz za sztukę), trzy pęknięte (zniszczone) fiołki na eliksiry, *eliksir heroizmu*, dawkę antytoksyny oraz złotą broszę z symbolem skrzyżowanych miecza i topora (wartość 300 sz).

Ostatni przedmiot należy do Thadracka, leżącej na podłodze mumii wojownika. Spoczywa tam od tak dawna, że całkiem porosły ją grzyby. Ożywi się, gdy zostanie zaatakowana lub gdy ktoś ruszy broszę (patrz wcześniej). Będzie walczył z intruzami z nikczemną uciechą.

Thadrack: Mężczyzna mumia wojownik 4; SW 9; średni nieumarły; KW 8k12+3 i 4k10; pw 77; Ini +4; Szyb 6 m; KP 26, dotyk 10, nieprzygotowany 26; bazowy atk +8; zwa +15; atk +16 wręcz (1k6+12, walnięcie); całk atk +16 wręcz (1k6+12, walnięcie); SA mumijna zgnilizna, rozpacz; SC cechy nieumarłych, redukcja obrażeń 5/—, widzenie w ciemnościach 18 metrów, wrażliwość na ogień; Cha PZ; RO Wytr +8, Ref +5, Wola +9; S 24, Zr 10, Bd —, Int 6, Rzt 14, Cha 16.

Umiejętności i atry: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +8, Spozstrzegawczość +8, Ukrywanie się +7, Błyskawiczny refleks, Czułość, Doskonała inicjatywa, Skupienie na broni (walnięcie), Specjalizacja w broni (walnięcie), Twardość, Zwiększona wytrzymałość.

Mumijna zgnilizna (zn): Nadnaturalna choroba – walnięcie, Wytrzymałość ST 16, okres wylegania 1 minuta; efekt – 1k6 Bd i 1k6 Cha. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

W przeciwieństwie do normalnych chorób, mumijna zgnilizna toczy ciało ofiary, dopóki jej Budowa nie spadnie do 0 (co oznacza śmierć) lub dopóki nie zostanie uleczona, tak jak to opisano dalej.

Mumijna zgnilizna to potężna klątwa, a nie choroba o naturalnym pochodzeniu. Postać próbująca rzucić jakikolwiek zaklęcie przywoływania (leczenia) na istotę cierpiącą na tę dolegliwość musi wykonać udany test poziomu czarującego (ST 20) – w przeciwnym razie zaklęcie w żaden sposób nie wpłynie na zarażonego.

Pozbycie się mumijnej zgnilizny wymaga wpiętych zanegowania klątwy za pomocą *złamania zaklęcia* lub *przelamania klątwy* (w obu wypadkach potrzebny jest udany test poziomu czarującego o ST 20). Potem rzucanie na ofiarę zaklęć leczących nie wymaga testu poziomu czarującego, a mumijną zgniliznę można wyleczyć jak zwykłą chorobę.

Istota, która w wyniku mumijnej zgnilizny umrze, przemienia się w piach, rozspjuje i rozwiewa w nicłość pod wpływem pierwszego podmuchu wiatru.

Rozpacz (zn): Na sam widok Thadracka stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 17 – nieudany oznacza sparaliżowanie strachem na 1k4 rundy. Bez względu na sukces czy porażkę rzutu, dane stworzenie staje się niepodatne na rozpacz Thadracka na 24 godziny. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Dobytek: koszulka kolcza +2.

3. ZBROJOWNIA (PS 5)

Oba wejścia do zalanej wodą komory zamykają ciężkie, zardzewiałe żelazne drzwi o grubości około 10 centymetrów. Drzwi są zamknięte na klucz (ST Otwierania zamków 28) i zaopatrzone w pułapki.

Pułapka widmowego zabójcy: SW 5; magiczne urządzenie; spust dystansowy (3 metry przed każdymi drzwiami); automatyczne przeładowanie; efekt zaklęcia (*widmowy zabójca*, czarodziej 7. poziomu, rzut na Wole ST 16 powoduje niewiarę, a Wytrwałość ST 16 częściowo neguje); ST Przeszukiwania 29; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 29.

Pokój 3 jest zalany wodą do głębokości 0,9 metra.

Jak można sądzić ze spróchniałych półek, zardzewiałych ostrzy, grotnów do strzał, pancerzy i rogów, była to kiedyś zbrojownia.

Wszystkie widoczne przedmioty są zniszczone. Test Przeszukiwania o ST 28 na przetrząsanie śmieci pod lustrem wody ujawni metalowe pudło, wciąż zamknięte na klucz (ST Otwierania zamków 30). Wewnątrz są 2 miecze długie + 2, 1 kusza + 2 oraz płomienny miecz dwuręczny + 2.

4. STRAŻNIK (PS 14)

Zanim mieszkańcy miasta utoneli, strażnik tej zbrojowni trzymał pieczę nad wejściem do składu broni. Teraz osoby wchodzące z zewnątrz do zatopionego Multum najpierw trafiają do zbrojowni, a dopiero potem do miasta. Ale tak czy inaczej każdy, kto chce dostać się do przestworu pełnego ruin, jakim stało się Multum, musi przejść obok uzbrojonego strażnika, dla którego upływ czasu nie ma żadnego znaczenia.

Rozwinięty gliniany golem: SW 14; duży konstrukt; KW 15k10+30; pw 113; Ini -1; Szyb 6 m; KP 31, dotyk 8, nieprzygotowany 31; bazowy atk +11; zwa +22; atk +18 wręcz (2k10+8 plus przekłeta rana, walnienie); całkow. atk +18 wręcz (2k10+8 plus przekłeta rana, 2 walnienie); Przestrzeń/Zasięg 3 m/3 m; SA berserk, przekłeta rana; SC cechy konstruktów, niepodatność na magię, przyspieszenie, redukcja obrażeń 10/adamanty i miazdzone, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle; Char N; RO Wytr +5, Ref +4, Wola +5; S 26, Zr 9, Bd —, Int —, Rzt 11, Cha 1.

Umiejętności i atuty: brak.

Berserk (zw): W każdej rundzie walki istnieje kumulatywna szansa 1%, że ożywający gliniany golem duch zwioutu wyzwoli się i wpad-

nie w szal. Konstrukt, który wyrwał się spod kontroli, zaczyna się zniszczenie – atakuje najbliższą istotę, a jeżeli nikogo nie ma, to zadowala się zdewastowaniem przedmiotu, który jest mniejszy od niego. Potem rusza dalej, niszcząc co popadnie. Nie ma sposobu na odzyskanie kontroli nad golem, który wpadł w berserk.

Przekłeta rana (zw): Obrażenia, które powoduje gliniany golem, nie goją się w sposób naturalny, a opierają się również magii uzdrowicielskiej. Osoba próbująca rzucić zaklęcie przywoływania (leczenia) na stworzenie zranione przez tego konstrukt musi wykonać udany test poziomu czarującego o ST 26 – w przeciwnym razie czar nie będzie miał na podmiot żadnego wpływu.

Cechy konstruktów: Gliniany golem jest niepodatny na trucizny, uspienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne, efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale) oraz wszelkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość, chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe. Nie działają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie i wyszcząpanie wartości atrybutów, zmęczenie, wyczerpanie ani wyszcząpanie energii. Nie może leczyć obrażeń, ale można go naprawiać.

Niepodatność na magię (zw): Gliniany golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

Czar poruszenie ziemi: odrzuca goła na 36 metrów do tyłu i zadaje mu 3k12 obrażeń.

Zaklęcie dezintegracja: powoduje jego spowolnienie (analogicznie do czaru *spowolnienie*) na 1k6 rund i zadaje mu 1k12 obrażeń.

Trzęsienie ziemi: rzucone bezpośrednio na gołęma unieruchamia go (nie może się ruszyć w swej następnej turze) i zadaje mu 5k10 obrażeń. Konstrukt nie ma prawa do rzutu obronnego chroniącego przed którymkolwiek z tych efektów.

Każdy wymierzony w gołęma magiczny atak powodujący obrażenia od kwasu leczy 1 obrażenie na każde 3 rany, jakie by w przeciwnym razie spowodował. Jeżeli liczba wyleczonych ran przekroczy normalną całkowitą liczbę punktów wytrzymałości konstruktów, to nadwyżka staje się tymczasowymi punktami wytrzymałości. Gliniany golem nie wykonuje żadnego rzutu obronnego względem magicznych ataków powodujących obrażenia od kwasu.

Przyspieszenie (zn): Gliniany golem, który walczył przynajmniej rundę, może raz dziennie przyspieszyć swoje ruchy (akcja darmowa). Moc działa 3 rundy i we wszystkich pozostałych aspektach funkcjo-

nuje analogicznie do czaru *przyspieszenie*.

Dobytek: pełna zbroja płytowa +1.

5. WIĘKSZE MULTUM

Poza zbrojownią i jej strażnikami rozciąga się zalany wodą krajobraz sterczących wokół, wilgotnych, rozspływających się ruin miasta Multum.



Thadrack powstaje z zapleśniałego grobu

ogród gduara

W górnej części Mrocznych Ziem poniżej Puszczy Chondal mieszczą się rozległe ciągi dzikich jaskiń, z których grzyby całkowicie wyparły wszelkie zwierzęta. Tutaj niepodzielnie panuje niemrawe życie roślinne. Przepiękne grzyby są elementem cyklu pokarmowego, żywiąc się rozkładającymi się szczątkami roślin i zwierząt. Niemniej czasami grzyby nie czekają, aż ich ofiary umrą. W ogrodzie Gduara jest to reguła.

Gryby trawiącytność poza symi ciałem, wstrzykując enzymy w bezpośrednie otoczenie. Wewnętrzna warstwa ogrodu powoli zabija większość niegrzybowych stworzeń, jakie tam wchodzi, tak jakby weszły do ogrodu, powoli trawienie żołądka. Gdy pojawia się szczególnie duże posick, ogród uwalnia w powietrze zarodniki z tysiąca owocujących ciał (grzybowych organizmów). Broń oddechowa Gduara (patrz dalej) zanosi zarodniki dalej w głąb Podmroku, prowadząc kolonizację, która istota postrzega jako swoje przeznaczenie.

1. GALARETOWATA PODŁOGA (PS 3)

Warstwa zwykłego szluzu pokrywa podłogi i część ścian tej grot. Ze szlamowatej warstwy wyrastają małe, jaskrawe żółte wzgórki. Mają szerokość i grubość palców, ale są to proste organizmy owocujące. Co gorsza jednak, zwinający szluz pokrywający podłogę skrywa w sobie galearetowaty żeścień, który aktualnie odpoczywa w zagłębieniu podłoża (ST Przeszukiwania 27). Stworzenie generalnie jest spokojne i nieuchwylne, jako że regularnie się pożywia, ale każda istota, która przechodzi przez obszar oznaczony na mapie literą G automatycz-

nie zostaje pochłonięta (patrz opis galaretowatego szescianiu w *Księdze Potworów*). Szescian obecnie zawiera w sobie *buzdygan*+2, *zbroję kryta*+1 oraz 360 sz.

Galaretowaty sześcian (1): pw 58.

2. STRAŽNIK OGRODU (PS 12)

Jak w pomieszczeniu 1, tak i tutaj żyje różnorodna populacja grzybów. Tu rosną nawet więcej niż w poprzedniej komnacie.

W tej komorze grzyby rosną obficie i grubą warstwą, pokrywając podłogę i ściany do połowy wysokości. Na samym środku wznosi się chwiejna masa roślinności uformowana w ogromny, z grubszą humanoidalny kształt. Fioletowe polipy pokrywają cielsko od stóp do głów.

Nie ma tu żadnego ukrytego zagrożenia – jedynym strażnikiem jest zaawansowany gniliak porośnięty fioletowym grzybem, co daje mu zdolność zatrucia jak wspomniany byt. Będzie zatrzymywał wszystkie stworzenia niebędące pod ochroną Gduara, które zechcą wejść do obszaru 3.

W mięsistej masie cielska stworzenia tkwi kilka pamiątek po dawnych zwycięstwach: *różdżka kotatki* (16 ładunków), *pięścień wspinaczki* i 436 sz.

Rozwinięty gnilnik nasączony fioletolewnym grzybem: SW 12; wielka roślina; KW 24k8+120; pw 228; Ini +3; Szyb 6 m; KP 22, dotyk 7 nieprzypięty; dotyk 22; bazyony atk+18; zwa +35; atk +26 wręcz (38k+9 plus truciźna, walnieć); całk atk +26 wręcz (38k+9 plus truciźna, 2 walnieć); Przestrzeń/Zasięg 4 m/s, 4 m/s; SA doskonałszc łapanie, duszenie 2k8+13, truciźna; SC sechy roślin, niepodatność na elektryczność, odporność na ogień 10, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle; Char N; RO Wytr +19, Ref +9, Wola +10; S 29, Zr 8, Bd 21, Int 7, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +18, Nasłuchiwanie +18, Ukrywanie się +15; Błyskawiczny refleks, Doskonałsza inicjatywa, Doskonałsza szarża byka, Doskonalszy atak naturalny, Imponujący cios, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walnięcie), Żelazna wola.

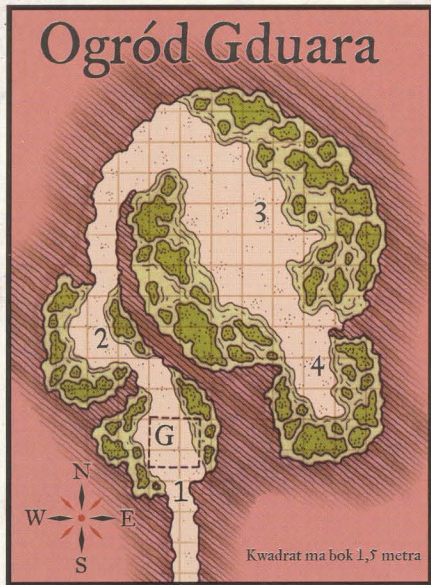
Doskonalsze łapanie (zw): Gnilnik, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić przeciwnika oboma atakami walnięciem. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, doprowadza do trzymania i ma prawo dusić.

Duszenie (zw): Gnilnik zadaje 2k8+13 obrażeń po udanym teście zwarcia.

Trucizna (zw): Zranienie, Wytrwałość ST 27, początkowy i drugorzędny efekt 1k4 S i 1k4 Bd. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Cechy roślin: Gniliak jest niepodatny na trucizny, efekty uśpienia, paraliż, oszołomienie, *polimorfowanie* i efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Nie działają na niego trafienia krytyczne. Widzi w słabym świetle.

Niepodatność na elektryczność (zw): Gnilnik nie otrzymuje obrażeń spowodowanych przez elektryczność. Zamiast tego każdy atak elektrycznością (na przykład: *porażający uścisk czy blyskawica*) zapewni mu 1k4 tymczasowe punkty Budowy. Gnilnik traci te punkty w tempie jednego na godzinę.



3. OGRÓD TRAWIENNY

Całą powierzchnię tej ogromnej groty pokrywają fosforyzujące grzyby. Jest ich tutaj tak wiele, że uformowały symbiotyczną masę, która wspólnie trawi zwierzyne.

Wyższe partie pomieszczenia przysłania świetlista mgiełka, falując leniwie na prądach powietrznych. Bioluminescentne kapelusze ogromnych muchomorów rywalizują z poświatą samej mgły, dając w sumie dosyć światła, by rozjaśnić wielką różnorodność grzybowego życia. Ogromne grzyby, małe polipy, wszelkich rozmiarów muchomory, purchawki, porosty i pleśnie we wszystkich kolorach rosną tutaj w obfitości grzybowego piękna. W powietrzu unosi się odurzający zapach cytryn i chleba, zmieszany z mniej przyjemną wonią zgnilizny.

Wszystkimi tymi rzadkimi i pięknymi grzybami opiekuje się Gduar (patrz obszar 4). Grzybowa zbiorowość wspólnie tworzy całość większą niż suma składników. Pachnąca, świetlista mgiełka wypełniającą komorę to w rzeczywistości chmura trawienna. Co rundę każde stworzenie w komorze otrzymuje 1k4 obrażenia od osiadających pyłów trawiennych (bez rzutu obronnego). Żywiolaki i rośliny są niepodatne na ten efekt. Co 10 rund z północnego-wschodu na południowy-zachód wieje podmuch, pchając chmurę świetlistej mgiełki w korytarz ku obszarowi 2.

W tym miejscu żyje też kilka ruchomych grzybów. Na skraju pomieszczenia kryją się dwa normalne gnilniki i makowicę (ST Spostrzegawczości 26). Zajmują się łowieniem i zbieraniem dla grzybowej kolonii. Co 24 godziny Gduar wysyła je na zewnątrz z poleceniem znoszenia żywności do tej komory, aby chmura trawienna miała czym odżywiać pozostałe grzyby. Ponieważ dziś zwierzyzna jest na tyle miła, że przyszła tu sama, stworzenia nie ruszają się ze swych miejsc, chyba że intruzi zaczną walkę z Gduarem w obszarze 4.

Gnilniki (2): 60 pw każdy.

Makowicę (1): 94 pw.

4. LEGOWISKO GDUARA (PS 14)

Ta komora jest zarazem zewnętrzną warstwą węzła ziemi klasy 3 (patrz magia węzłów w rozdziale 4 „Magia i czary”).

Podobnie do pozostałych pomieszczeń kompleksu, to również pełne jest grzybów. Na samym środku spoczywa pojedyncza, ogromna niczym drzewo masa galaretowatego śluzu. W powietrzu łagodnie fale świetlistą mgiełką.

Stworzenie spoczywające w centrum komnaty to właśnie Gduar. Przygmina drzewca, którego ciało zamiast z drewna składa się w całości z grzyba. Unikalna ewolucja Gduara, kierowana przez niego samego, pozwoliła wykształcić cechy najbardziej pożądane – półprzezroczyste, galaretowate cielsko porośnięte i częściowo przysłonięte węzłowatymi naroślami pleśni. Tak jak u galaretowatych szczeniów, cielsko jest w stanie strawić niemal wszystko, co wchłonie.

Trawienna mgiełka z sąsiedniej komnaty jest również tutaj, zadając 1k4 obrażenia w rundzie każdemu stworzeniu (patrz obszar 3).

Gduar posiada kryptę ze skarbcom, przykrytą czarnym śluzem i zabezpieczoną w komnacie (ST Przeciukiwania 29). Oprócz „zwykłych” przedmiotów magicznych odebranych licznym ofiarom (2k4 sztuki losowej broni +1, 2k4 losowe pancerze +1, 2k4 losowe słabsze przedmioty magiczne i 3342 sz.) jest tam *drogie ostrze misji* (patrz rozdział

5) oraz *Trzecie Imaskarkana* (patrz rozdział 5). Wielu już zginęło, szukając tutaj tego starożytnego relikwu.

Gduar: SW 14; wielkie wynaturzenie; KW 16k10+112; pw 200; Ini +3; Szyb 6 m; KP 25, dotyk 7, nieprzygotowany 25; bazowy atk +12; zwa +29; atk +20 wręcz (3k6+9 plus 1k8 od kwasu plus paraliż, walcnięcie); całk atk +20 wręcz (3k6+9 plus 1k8 od kwasu plus paraliż, 2 walcnięcie); Przestrzeń/Zasięg 4,5 m/4,5 m; SA Broń oddechowa (zarodniki), doskonałe łapanie, kwas, ożywienie grzyba, paraliż, podwójne uszkodzenia względem struktur, wchłonięcie; SC cechy roślin, nieczułość, niepodatność na elektryczność, redukcja obrażeń 10/cięte, ślepowidzenie, wrażliwość na ogień; Char N; RO Wytr+12, Ref+4, Wola +13; S 29, Zr 8, Bd 24, Int 12, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +3, Nasłuchiwanie +14, Spostrzegawczość +14, Sztuka przetwarzania +12, Ukrywanie się -9*, Wiedza (natura) +11, Wyczucie pobudek +12, Zastraszanie +11; Czujność, Doskonała inicjatywa, Doskonałe ataki naturalny, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walcnięcie).

Broń oddechowa (zn): Zarodniki, 18-metrowy strumień (linia), obrażenia 8k10; Refleks ST 25 zmniejsza o połowę. Gduar jest niepodatny na własną broń oddechową. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Doskonałe łapanie (zw): Gduar, aby użyć tej zdolności, musi wprawić trafie atakiem walcnięciem. Może następnie rozpocząć zaciśnięcie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, może użyć wchłonięcia.

Kwas (zw): Kwas Gduara nie szkodzi metalowi ani kamieniowi. Zadaje 1k8 obrażeń co rundę wchłoniętym istotom.

Ożywienie grzyba (zw): Opisywana istota może na życzenie ożywić każdego grzyba w promieniu 54 metrów, niemniej jest w stanie kontrolować jedynie dwa naraz. Poruszają się one i walczą dokładnie tak jak gnilniki. Ożywione grzyby przestają się poruszać, gdy Gduar straci przytomność lub wyjdzie poza zasięg działania tej mocy. W pozostałych aspektach ta zdolność działa jak czar *żywołub* (poziom czarującego = 12).

Paraliż (zw): Galaretowate wnętrza Gduara wydzielają znieczulający śluz. Ofiara wchłonięta lub trafiona atakiem wręcz musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 27 – nieudany oznacza paraliż na 3k6 rund. Gduar może automatycznie wchłoniąć sparaliżowanego wroga. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Podwójne uszkodzenia względem struktur (zw): Gduar zadaje podwójne uszkodzenia przedmiotom oraz strukturom (budowom itp.), jeśli wykonają akcję całkowitego ataku.

Wchłonięcie (zw): Po udanym teście zwarcia w rundzie następującej po złapaniu Gduar może pochłoniąć złapanych wrogów galaretowatych cielskiem. Wchłonięte stworzenia podlegają paraliżowi i kwasowi, należy je traktować jak będące w zwarcu i uwięzione wewnątrz cielska.

Cechy roślin: Choć Gduar jest już wynaturzeniem, zachowuje cechy roślin. Posiada niepodatność na trucizny, efekty uspienia, paraliżu, oszołomienia, *polimorfowanie* i efekty wpływające na umysł (zauroczenie, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Nie działają na niego trafienia krytyczne. Widzi w słabym świetle.

Nieczułość (zw): Ciało Gduara trudniej określić niż w przypadku zwykłych stworzeń, przez co nie można go flankować.

Ślepowidzenie (zw): Grzybnia tworząca ciało Gduara działa jak prymitywny organ czuciowy, zdolny lokalizować zwierzynę w promieniu 18 metrów.

Umiejętności: Gduar posiada premię rasową +16 do testów Ukrywania się wykonywanych w terenie pokrytym grzybami:

Kształt wody

W Dolmroku jest wiele ukrytych zbiorników wodnych i mrocznych oceanów, w których panują warunki nieprzyjazne dla każdego, gdzie krążą dziwaczne istoty nieznanne w innych częściach Podmroku, a swoje enklawy mają abolethy. Jednym z najciekawszych obszarów tego rodzaju jest forteca abolethów znana jako Kształt Wody, leżąca w grocie połączonej z Migoczącym Morzem.

Kształt Wody to pierwsza z szeregu placówek przeznaczonych do obrony granic większego terytorium abolethów. Istoty chronione za sprawą tego posterunku żywią nadzieję, że twierdza nie zawiedzie w pełnieniu obowiązków na rzecz większej społeczności.

Umbra, aboleth dowodzący Kształtem Wody, jest ostatnim z nieprzerwanej linii rodu, którego przedstawiciele stacjonują w tej fortecy. Ponieważ aboleth przy narodzinach dziedziczy wiedzę rodziców, a także wchłaniania wspomnienia pożeranych ofiar, Umbra jest mądry i zna wszystkie sztuczki, jakie potencjalni intruzy stosowali przez wieki, aby ominąć fortecę.

Pod powierzchnią jeziora przebywa kilku niewolników Umbry różnych ras. Na znak niewolniczej służby mają półprzejrzystą skórę, ale poza tym nie różnią się od innych stworzeń danego gatunku.

1. NA PRUGU (PS 10)

Jezioro wody wypełnia kawernerę średnicy 18 metrów do głębokości 9 metrów w najgłębszym miejscu. Na zachodnim jego krańcu mieszka para skumów (mieszkańców humanoidów, stworzonych przez abolethy jako rasa niewolników), obserwując prowadzący tutaj tunel. Znają język podwójny i wodny. Ostrzegają każdą istotę, która zechce ich wysłuchać, że za tą komorą leży region zakazany dla wszystkich ras i że BG muszą zawrócić albo zostaną zabici.

Oprócz dwóch skumów w wodzie kryje się pięć skragów. Wraz ze skumami atakują wszystkie stworzenia prócz do wejścia do obszaru 2.

Skumy (2): pw 11.

Skragi (5): pw 63.

2. PRZEDNI BASEN (PS 8 i 13)

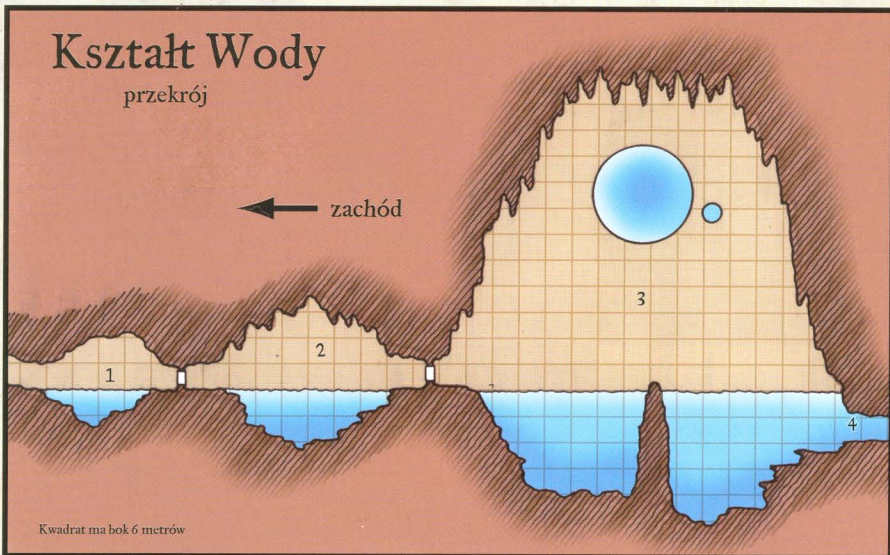
Zachodnie wejście do tej groty, mającej średnicę około 24 metrów, zamykają kamienne drzwi, rzeźbione w reliefy wyobrażające wiele węży albo macek. Drzwi są zamknięte (ST Otwierania zamków 28) i zaopatrzone w pułapkę.

Pułapka – wirujące zatrute ostrza: SW 8; mechaniczna; spust dystansowy; automatyczne przeładowanie; ukryty zamek pozwala ją obejść (ST Przeszukiwania 25, ST Otwierania zamków 30); atk +10 wręcz (1k4+4/19-20 sztylet plu trucizna), trucizna (jad purpurowego robala, Wytrwałość ST 24 neguje, 1k6 S/1k6 S); wiele celów (atakuję wszystkie cele w obszarze 6 metrów na zachód od drzwi); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

Pod spokojnym lustrem wody czai się więcej skumów, a także prawdziwe zagrożenie dla intruzów – beholder. Gdy ten ostatni atakuje, skumy starają się ukryć i przyglądać walce z odległości.

Kształt Wody

przekrój





Światło przyciąga drapieżców

Skumy (2): 11 pw.
Beholder (1): 60 pw.

3. PRZESTWÓR WODNY (PS 15)

Zachodnie wejście do tej olbrzymiej groty zamykają kamienne drzwi, rzeźbione w reliefy wyobrażające wiele węży albo macek. Drzwi są zamknięte (ST Otwierania zamków 30) i zaopatrzone w pułapkę.

Pułapka – chmura kwasu: SW 7; mechaniczna; spust dystansowy; automatyczne przeładowanie; ukryty zamek pozwala ją obejść (ST Przeszukiwania 25, ST Otwierania zamków 30); efekt zaklęcia (*chmura kwasu*, czarodziej 11. poziomu, 2k6 od kwasu/rundę przez 11 rund); ST Przeszukiwania 31; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31.

Ogromną komnatę oświetlają niebieskie, fosforyzujące grzyby porastające wszystkie ściany. Przestwór mieści głębokie jezioro z jedną, jedną wyspą 3-metrowej średnicy widoczną na środku. Ale najbardziej rzuca się w oczy 20-metrowej średnicy kula wody unosząca się majestatycznie w powietrzu. Wokół owej sfery z szybkością jednego obrotu na sześć sekund krąży mniejsza, 6-metrowej średnicy kula wody. We wnętrzu wielkiej kuli pływa 6-metrowy, rybokształtny potwór.

Stworzenie wewnątrz kuli to Umbra. Jego wojska na tym terenie obejmują czterech pasczowców w górnych zakątkach, couatla rezydującego na wyspie na środku jeziora oraz trzy belkoczące pasczowce. Wszyscy poddani mają półprzejrzyste ciała i są gotowi bronić placówką przed intruzami, gdy tylko zwierchnik da znak.

Umbra może kierować ruchem kuli, czyli właściwym Kształtem Wody, w darmowej akcji. Kształt Wody lata z szybkością 15 metrów. W każdej rundzie szybko wirująca mniejsza kula orbitująca wokół dużej może zaatakować jedno wskazane przez Umbra stworzenie w odległości do 12 metrów od dużej kuli – atak to walnięcie (+33 wręcz, 4k10+14 plus szlam). Atak szlamem opisano przy prezentacji aboletha w *Księdze Potworów*. Wielka kula ma KP 23, trwałość 2 i 500 pw. Jeśli jej punkty wytrzymałości spadną do 0, wielka oraz mniejsza kula się rozpada. Będąc w Kształcie Wody, Umbra może atakować pionią lub używać na odległość zdolności zniewolenia.

W centrum Kształtu Wody znajduje się skarbiec zgromadzony z łupów wziętych na poprzednich istotach, które próbowały przejść dalej. Składa się nań 4325 sz, 1k3+2 sztuki broni, 1k3+2 pancerze i 1k3 przedmioty magiczne średniej mocy.

Belkoczący pasczowiec (3): 22 pw.

Couatl (1): 58 pw.

Pasczowce (4): 45 pw.

Umbra, aboleth (1): 76 pw.

4. DOPŁYW

Zalany wodą tunel jest niewidoczny z nad powierzchni jeziora w obszarze 3. Prowadzi przez coraz liczniejsze placówki systemu obronnego abolethów, a kończy się w dużej ich enklawie – tak utajnionej, że jej nazwę (Xxiphu) wspominają jedynie bardzo rzadkie teksty.

ZSTĄPCIE W NAJGŁĘBSZE OTCHŁANIE KRAIN

Nieprzeniknione ciemności Podmroku zrodziły więcej legend i lęków niż jakikolwiek inny region Faerunu. W świecie pozbawionym światła od niebezpieczeństw nieokiełznanej dzicy gorsze są tylko zagrożenia czyhające w osiedlach ras takich jak abolethy, illithidzi, duergarowie i drowy. Zbadajcie labirynty tuneli i niekończących się jaskiń krain poniżej. Poznajcie mieszkańców i groźby jednego z najciekawszych i najmniej gościnnych regionów świata gry ZAPOMNIANYCH KRAIN.

✱ 60 miast i ciekawych miejsc ✱ 16 ras postaci ✱ 25 nowych atutów

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN, Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby w pełni wykorzystać ten dodatek.



ISBN 978-83-7418-156-3



9

788374 181563

Cena detaliczna: 69,00 zł

Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl