

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS®

WŁADCY MROKU



Jason Carl, Sean K Reynolds

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.0 Zapomniane Krainy - Władcy Mroku



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 197
Rozdzielczość.....: 2470x3189
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2006
Data release'u.....: 2010.10.14

Opis:

Złowieszcze koterie spiskują w ciemności, a bezlitosne armie szykują się do wojny. Dowiedz się, jak naprawdę działają okryte złą sławą organizacje jak choćby Czerwoni Magowie i Zhentarimowie. Odkryj niedawno ujawnionych wrogów, w tym pomroki i Lud Czarnej Krwi. Ten podręcznik zawiera opisy najważniejszych złoczyńców, ich tajnych kwater i dużo, dużo więcej. Mistrz Podziemi znajdzie tu wszystko, czego potrzebuje, by spiskować przeciwko bohaterom gry toczącej się w świecie Zapomnianych Krain

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejnypodręczniki 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.

WŁADCY MROKU

opracowanie podręcznika — JASON CARL
 SEAN K REYNOLDS

rozwiniecie — RICHARD BAKER

redaktor — MICHELE CARTER

współpraca redakcyjna — TOM KRISTENSEN

redaktor wykonawczy — KIM MOHAN

dyrektor kreatywny
 forgotten realms — RICHARD BAKER

dyrektor
 gier fabularnych — BILL SLAVICSEK

zarządzanie
 projektem — ANTHONY VALTERRA

kierownik projektu — JUSTIN ZIRAN

ROBERT RAPER — dyrektor graficzny

ROBERT CAMPBELL — projekt graficzny

MARK ZUG — ilustracja na okładce

ADAM REX — ilustracje wewnętrzne

ANTHONY FRANCISCO

MATT CAVOTTA

CARL CRITCHLOW

MICHAEL DUBISCH

MIKE DUTTON

RAVEN MIMURA

PUDDNHEAD

STEPHANIE PUI-MUN LAW

RICHARD SARDINHA

KALMAN ANDRASOFSZKY

MARK ZUG

DENNIS KAUTH — kartografia

SONYA PERCIVAL — typografia

CHAS DELONG — kierownik produkcji

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



EUROPEAN HEADQUARTERS
 Hasbro UK Ltd
 Caswell 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.
 Tłumaczenie: Olga Zawadzka
 Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
 Korekta: Marzena Piłko
 Skład: Antonina Liedtke

620_T11989_001 EN

ISBN: 83-7418-106-0
 ISBN: 978-83-7418-106-8

Loga i nazwy Dragon, Dungeon, Dungeons & Dragons, D&D, Mistrz Podziemi, Forgotten Realms i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Loga d20 System i d20 są znakami handlowymi należącym do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. ©2001, 2006 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.

Odwiądź strony: www.wizards.com/forgottenrealms
www.isa.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp	3	Starożytny posterunek netheryjski..	88	Dodatek: narzędzia ciemności	180
Ramka: Stworzenia z Potworów		Zhentarimowie	95	Specjalne zdolności broni	180
Faerunu	5	Ramka: Wygląd i osobowość	97	Dym	180
Większe organizacje	6	Ramka: Zhentarimowie: Wskazówki		Ściśle określona broń	180
Kościół Cyrica	6	dla MP	98	Hebanowy bicz	180
Ramka: Wygląd i osobowość	7	Klasa prestiżowa: zhentarimski		Miecz Bane'a	180
Ramka: Kościół Cyrica: Wskazówki		podniebny mag	101	Ostrze czaszki	180
dla MP	9	Twierdza Tethyamar	103	Ostrze nocy	180
Klasa prestiżowa: lord ostrogi	11	Pomniejsze organizacje	108	Artefakty	180
Blizniacze Wieże Wiecznego		Bractwo Tajemnic	108	Berlo Magusa	180
Zaćmienia	12	Ramka: Najwyżsi Kapitanowie		Burzowa gwiazda	181
Kult Smoka	18	Luskan	112	Chardalyn	181
Ramka: Kult Smoka: Wskazówki		Ramka: Galeria BN: Artemis		Tarcza Ukrytego Lorda	181
dla MP	21	Entreri	114	Pierścienie	181
Ramka: Jak zachowują się członkowie		Beholdery	116	Pierścień odtruwania	181
Kultu	22	Kościół Bane'a	118	Cudowne przedmioty	181
Studnia Smoków	25	Świątynia Czarnej Rękawicy	120	Insygnium domu drowów	181
Drowy	28	Kościół Shar	121	Klejnot żywioła ognia	182
Ramka: Osobowość drowa	30	Ramka: Kościół Shar		Potężniejsze piwafwi	182
Ramka: Drowy: Wskazówki dla MP ..	33	i Cienisty Splot	123	Narkotyki w Faerunie	182
Klasa prestiżowa: mroczna maska ..	33	Demonfey	126	Czary	185
Dom Jaelre	34	Kryjówka demonfey	127	Bitewny zryw	185
Nocne Maski	38	Eldreth Veluuthra	130	Cieniste sklepienie	186
Ramka: Wygląd i osobowość	45	Ogniste Noże	134	Czaszka tajemnic	186
Ramka: Wampirza zaraza		Dom Karanok	136	Kamienna wędrówka	186
we Wrotach Zachodu	47	Klasa prestiżowa: entropista	138	Kieł na dłoni	186
Bezpieczna przystań Dworu Panów		Posiadłość Karanoków	140	Klon w spoczynku	187
Nocy	49	Żelazny Tron	141	Mistyczny bicz	187
Ramka: Nocne Maski: Wskazówki		Kir-lanany	144	Mroczny ogień	187
dla MP	52	Kolonia kir-lananów	148	Mroczny sztych	187
Ramka: Wielce niebezpieczna gra ..	53	Ramka: Kolonie	149	Oczy czaszki	187
Czerwoni Magowie z Thay	55	Rycerze Tarczy	150	Opończa nocy	188
Ramka: Wygląd i osobowość	57	Towarzystwo Krakena	154	Potężniejsza cienista maska	188
Ramka: Czerwoni Magowie:		Malaugrimowie	155	Potrójna maska	188
Wskazówki dla MP	60	Lupieżcy umysłów	157	Słabsza cienista maska	188
Ramka: Na thayskiej ziemi	64	Mnisi Ciemnego Księżyca	159	Widmowy pług	189
Klasa prestiżowa: thayski rycerz ..	64	Ramka: Galeria BN: Larloch	161	Zapłon	189
Enklawa w Proskur	65	Kaplica Ciemnego Księżyca	164	Zniszczenie nieumarłego	189
Ramka: Znane enklawy	65	Mnisi Długiej Śmierci	166	Nowe atuty	189
Ramka: Targowisko Priador	70	Lud Czarnej Krwi	167	Magia tatuażu	189
Ramka: Twierdza	74	Rundeen	170	Walka w falandze	190
Pomroki	78	Cieniści Złodzieje	171	Wyzbycie się surowców	190
Ramka: Pomroki: Wskazówki		Kryjówka Cienistych Złodziei	175	Przedmioty alchemiczne	190
dla MP	78	Pokrętny Run	177		
Ramka: Wygląd i osobowość	82	Ramka: Galeria BN: Sememmon ..	178		

WSTĘP



podręczniku tym przedstawiono najważniejsze i najciekawsze zbiorowiska zła w Faerunie, wraz z informacjami jak użyć

ich w kampanii. Zaskocz swoich graczy morderstwem popełnionym przez sławną grupę skrytobójców zwaną Nocne Maski. Wciągnij postacie graczy w dworską intrygę i wpłacz je w negocjacje z lysym, wytatuowanym Czerwonym Magiem z Thay o przenikliwym spojrzeniu. Niezależnie od tego jak potoczy się twoja kampania, dzięki tym bohaterom możesz rzucać wyzwania swoim graczom i ich postaciom.

Zadna gra fabularna nie obędzie się bez wrogów, a w Faerunie można znaleźć ich całe mrowie. Skorzystaj z podstaw zaprezentowanych w tej książce i zbuduj wokół nich całą kampanię. Wyposaż swoich antagonistów w głębię i rozmach. Postaraj się, by mieli osobowość. Pozwól im o siebie zadbać. Czyny dobrze skonstruowanych czarnych charakterów mają takie same usprawiedliwienia, co słuszne postęпки postaci graczy — przynajmniej z punktu widzenia tych pierwszych. Traktuj każdego zbira jakby był on bohaterem własnej opowieści, a nie jak zwyczajnego adwersarza, który przeciwstawia się śmiałkom w kulminacyjnych momentach rozgrywek.

jak używać tej książki

Niniejszy podręcznik składa się z trzech zasadniczych części. Pierwszy rozdział, Najważniejsze organizacje, omawia każdą podstawową organizację w Faerunie. Każdy podrozdział szczegółowo opisuje poszczególne aspekty organizacji, przedstawia przykładowe grupy przygotowane z myślą o spotkaniach oraz lokację ważną dla tej konkretnej frakcji. Działania rzeczonych koterii, bractw itp. przynoszą efekty, których skutki odczuwa cały Faerun.

Drugi rozdział, Pomniejsze organizacje, opisuje kilka mniejszych grup mających nie tak znaczną potęgę. Każdy przedstawiony w tym rozdziale czarny charakter będzie „dostępniejszy” dla bohaterów niż ci adwersarze z wcześniejszej części podręcznika. Niemniej tych osobników zwykle być po prostu mniej. Ich potęga jest bardzo różna, począwszy od dużych złodziejskich gildii, aż do siejących śmierć zmiennokształtnych.

Dodatek na końcu książki prezentuje wszystkie nowe atuty, przedmioty magiczne i czary wymienione w podręczniku. Koniec końców nie tylko postacie graczy kreują nowe czary i broń, którą pokonują

wrogów. Również złe organizacje konstruują przedmioty i magię do obrony swoich interesów.

CHARAKTER

Większość opisanych w tej książce organizacji ma złe zamiary, a większość ich członków podziela zły charakter grupy jako takiej. Jednak nie zawsze musi tak być, ponieważ i od tej zasady istnieją wyjątki. Czasem dobre osoby robią złe rzeczy i mają po temu dobre powody. To właśnie ty, MP, musisz określić charakter twoich BN i ustawić motywację dla czynów, których się podejmują.

Coś sprawia, że członkowie tych grup popełniają złe uczynki. Niewątpliwie dokonali rzeczy podłych, lecz mogli to zrobić w imię sprawiedliwości, miłości lub ignorancji. Może po prostu rzucili się niczym zranione zwierzę i nie mogli wypłatać się z kabaly, w jaką się wplątali? Czy sami wybrali ścieżkę zła, czy może skończyli na niej w wyniku przypadku lub złego wyboru? Czy twoi śmiałkowie są w stanie pomóc im zmienić postępowanie? A może któraś z postaci graczy jest odpowiedzialna za upadek antagonisty? Określając te fakty z wyprzedzeniem, możesz stworzyć złożonych antybohaterów, którzy dodadzą fabularnego smaczku twojej grze.

NASTAWIENIE I ZDOLNOŚCI

Jakiego rodzaju antagonistów potrzebujesz w swojej kampanii? Istnieje tyle samo wersji czarnych charakterów, co i herosów. Niektórzy otwarcie i w oczywisty sposób popierają złą ideologię, wykrzykując przekleństwa i powodując krwawe cierpienia, gdy szturmują twierdzę dobra. Inni trzymają się z boku, gromadzą popleczników i czekają z niekończącą się cierpliwością na doskonały moment do uderzenia.

Poszczególne członkowie opisanych w tej książce organizacji bardzo się od siebie różnią. Mają odmienne motywacje, filozofie i osobowości. Przywódca może jednak oczekiwać po nowym przedstawicielu grupy zupełnie innych cech. Bez wątpienia różnią się także ich priorytety. Jeden jest bystry, a drugi ledwie potrafi samodzielnie założyć zbroję. Rębajlowie z pewnością postarają się rzucić szybko

do walki, lecz nie zaskoczą twoich graczy wyjątkowymi osobowościami cechującymi czarne charaktery innego typu.

ROLA EPIZODYCZNA CZY MÓZG WYDARZEŃ?

Możesz prowadzić kampanię bardzo prosto, stawiając graczy przed kolejnymi spotkaniami, z których każde nie ma związku z poprzednim i jest jedyne w swoim rodzaju. Możesz również zwiększyć złożoność rozgrywki, wprowadzając czarne charaktery z historią, osobowością, celami i pragnieniami.

Rola epizodyczna: przypadkowe spotkania to jedno z doświadczeń poszukiwania przygód. Jednostrzałowe konflikty występują zawsze i wszędzie. Bohaterowie zaskakują jednego z Cienistych Złodziei podczas skrytobójczej próby lub spotykają Czerwonego Maga, próbując sprzedać przedmiot magiczny, który właśnie wydobyli z lochu. W takich wypadkach postacie nie mają wspomnień z wcześniejszych kontaktów z antagonistą i zapewne nie zobaczą go już nigdy więcej.

Powracający wątek: możesz się jednak postarać, by któryś z adwersarzy pojawiał się przez dłuższy czas. Na przestrzeni całej kampanii budujesz sagę wielkich rozmiarów, pozwalając, by czarny charakter rozwijał się tak samo jak postacie. Twoi gracze będą zachwyceni (i jednocześnie przerażeni) spotkaniami z antagonistą, który pojawia się znowu i znowu, zwłaszcza jeśli wiedzą, że krzyżują jego złe plany.

Nemezis: nie sposób udać się w jakieś miejsce Faerunu i nie narobić sobie wrogów. Wszyscy poszukiwacze przygód ryzykują przysporze nie sobie nemezis. Możesz sięgnąć po czarny charakter powracający z przeszłości bohaterów. Adwersarze mają też rodziców albo rodzeństwo, przyjaciół, kochanków, a nawet dzieci. Czy którykolwiek z twoich bohaterów znalazł antagonistę wiele lat temu? Jeśli tych dwoje naprawdę się zna, pomiędzy nimi rozegrało się jakieś wydarzenie lub mają ze sobą coś wspólnego, to masz szansę na naprawdę dramatyczne spotkanie.

Mózg wydarzeń: buduj historię w miarę jak postacie zdobywają kolejne poziomy. Możesz dodać do kampanii epicki rys, wystawiając bohaterów w czasie całej ich kariery na spotkania ze slugusami głównego czarnego charakteru. W miarę jak stają się silniejsi, stawiają czoło coraz to bardziej niebezpiecznym poplecznikom największego złego, by w końcu zmierzyć się z samym mózgiem wszystkiego.

Reszta wstępu wyjaśnia jak przedstawiono informacje poświęcone każdej z organizacji.

zarys historyczny

Organizacje omawiane w podręczniku mają dość długą historię, składającą się z rozsiewanych intryg, wbijania noży w plecy, starannie zaplanowanych politycznych zamachów stanu, które mogłyby wypełnić całe powieści (i tak zresztą się dzieje). W niniejszej książce streszczono te wszystkie wydarzenia, które możesz dowolnie upiększać.

organizacja

W tej części opisu znajdują się informacje statystyczne o organizacji. W niektórych przypadkach dane dotyczą specyficznej podgrupy, nie zaś całej organizacji (jest to wyraźnie zaznaczone).

Kwatera: lokalizacja głównej kwatery organizacji, jeśli takowa istnieje.

Członkowie: przybliżona liczebność grupy w całym Faerunie.

Hierarchia: uogólniona klasyfikacja hierarchii, która determinuje wiele czynników opisanych dalej.

Przywódca: imię i tytuł przywódcy lub przywódców.

Religia: bóstwo lub bóstwa powszechnie czczone przez członków organizacji, jeśli takowe istnieją.

Charakter: ogólny charakter organizacji, który niekoniecznie stosuje się do wszystkich jej członków. Jeśli podano kilka, to pierwszy jest najczęściej spotykany, pozostałe zaś zaprezentowano w kolejności malejącej popularności.

Tajność: klasyfikacja poziomu tajności grupy, według opisanej dalej skali.

Symbol: opis symbolu lub symboli używanych przez organizację.

Hierarchia: sposób podziału organizacji na struktury przynależące do jednej z czterech ogólnych kategorii:

Luźna: w organizacji tego rodzaju jedynym czynnikiem niezmiennym są nieustanne zmiany. Przywódcy przychodzą i odchodzą tak często, jak zmienia się pogoda. Grupa utrzymuje się razem jako całość z innych powodów niż charyzmatyczny przywódca. Być może wszyscy przynależą do organizacji częściej to samo bóstwo lub podziela ją nienawiść do jednej rasy. Członkowie znają swoich przywódców, otwarcie witają rekrutów i zazwyczaj w większym stopniu polegają na teźyźnie niż na mózgach oraz na pasji zamiast na premedytacji.

Militarna: tego rodzaju organizacje mają bardzo ścisłą hierarchię. Rozkazy idą z góry na dół. Członkowie są posłuszni przełożonym. Ten typ hierarchii najczęściej cechuje organizacje o charakterze praworządnym złym. Przywódcą może być jednostka lub komitet, lecz najwyższy szczebel hierarchii zawsze pozostaje odizolowany od członków niższej rangi.

Segmentowa: typ hierarchii cechujący się odgałęzieniami lub komórkami, które działają niezależnie od siebie. Czasem gałęzie służą zbytecznym celom i nie wiedzą o sobie nawzajem. W innym przypadku gałęzie mogą się nawzajem uzupełniać i blisko ze sobą współdziałać. Jedynie najwyższa hierarchia zna całą strukturę. Organizacje takie tworzą ukryte filie w celu ukrycia aktywności w trudnych czasach, różnicowania kontaktów oraz utrzymywania tajności.

Siec: organizacja podzielona na komórki połączone ze sobą jedną nicią. Komórkę może stanowić jednostka lub mała grupa. Każdy członek zna tylko tych towarzyszy, z którymi ma bezpośredni kontakt. Tego typu organizacje nie posiadają hierarchii dającej się dokładnie odtworzyć czy sprecyzować. Okrywają je tajemnice i nawet członkowie organizacji na wysokim szczeblu nie znają wszystkich współpracowników.

Tajność: ponieważ większość z tych organizacji nie ma szans działać publicznie, nie budząc strachu lub groźby odwetu, przyjmują one jeden z czterech poziomów tajności.

Wysoka: członkowie znają jedynie swoich bezpośrednich przełożonych, poddanych i tych, z którymi często współpracują. Informacje przekazywane są przez pośredników, często za pomocą szyfru. Jedynie ci na najwyższym poziomie władzy znają prawdziwe powołanie grupy, a jeśli na tym szczeblu znajduje się kilka osób, to mogą one mieć własne, tajemne cele. Członkowie porozumiewają się z obcymi, korzystając z przebrań, pseudonimów i anonimowych wiadomości.

Średnia: członkowie znają przełożonych i podwładnych, jeden krok w górę i w dół na drabinie hierarchii. Przedstawiciele średniego stopnia są zazwyczaj informowani o najważniejszych planach, a przynajmniej o swojej w nich roli. Niewielu członków obnosi się jawnie z przynależnością, natomiast przedstawiciele najniższego stopnia mogą być w ogóle nieświadomi współpracy z organizacją.

Niska: członkowie organizacji znają większość pozostałych współpracowników, zwłaszcza przywódców. Czyni się drobne wysiłki w celu ukrycia tożsamości ważnych jednostek przed pospólstwem. Ludzie spoza organizacji znają przynależność wielu jej członków, niektórzy zaś *afiszują* się przynależnością i statusem w grupie.

Żadna: grupa działa całkowicie otwarcie i nie czyni żadnych wysiłków w kierunku ukrycia swego powołania, kwatery lub przedstawicie-

li. Członków organizacji można z łatwością rozpoznać, a większość osób zna jej naturę i ostateczne cele.

Motywacje i cele: w akapicie tym znajduje się opis motywów i celów organizacji, wraz z typową działalnością wykorzystywaną do ich osiągnięcia.

Rekrutacja: każda organizacja ma własną wizję zdobywania nowych członków i metody z tym związane. Niektóre grupy nie prowadzą aktywnej rekrutacji, a przylaczają się do nich osoby po prostu tego pragnące. Inne wysyłają członków w świat, aby przymuszali, przekonywali lub porywali nowych. Niektóre organizacje rozumieją termin „rekrutacja” dość szeroko i mają na myśli raczej „zniewolenie”. W tym akapicie znajduje się typowy dla organizacji opis praktyk pozyskiwania nowych członków.

Sojusznicy: opis słynnych jednostek, grup, wyznań lub stworzeń powszechnie kojarzonych z organizacją.

Wrogowie: znane jednostki, grupy i wyznania, które często przeciwstawiają się grupie.

spotkania

W tym podrozdziale znajdziesz narzędzia niezbędne do wprowadzenia do kampanii członków danej organizacji. Mogą one uwzględniać opis typowych podroczników z danej grupy, rozpisanie poziomów i klas BN na serię spotkań różnych poziomów, klasy prestiżowe, najczęstsze zdolności magiczne posiadane przez przedstawicieli grupy oraz jej mocne i słabe strony. W przypadku najważniejszych organizacji nakreślono następujące podpunkty.

Przykładowa grupa: rozpisanie spotkań zależnych od PS.

Walka i taktyka: wzmianki o specyficznej strategii i skłonnościach cechujących członków grupy podczas walki.

Mocne i słabe strony: największe przymioty i braki organizacji.

Broń i ekwipunek: niektóre organizacje wyposażają członków w specyficzne przedmioty lub dostarczają większego wsparcia na czas misji. W tym podpunkcie zaprezentowano wyposażenie charakterystyczne dla danej grupy oraz opis atutów i sprzętu posiadanego

przez typowego jej przedstawiciela. Jeśli nie zostanie stwierdzone inaczej, nie podano tu premiowego rynsztunku postaci przynależnej do klasy preferowanej w jej ojczystym regionie.

Przedmioty specjalne i zdolności nadnaturalne: wszystkie nadzwyczajne magiczne przedmioty lub moce dostępne członkom grupy.

BN i klasy prestiżowe

W opisach niektórych organizacji uwzględniono współczynniki bohaterów niezależnych współpracujących z daną organizacją. Dodatkowo, w niektórych opisach znajdują się nowe klasy prestiżowe - Lord Ostrogi (kościół Cyrica), Mroczna Maski (drowy), thajski rycerz (Czerwoni Magowie z Thay), zhentarimski podniebny mag (Zhentarimowie) oraz entropista (dom Karanok).

Przykładowe tabele BN podają poziomy od 1. do 10. Postacie tła na poziomie wyższym niż 10. to zazwyczaj wyjątkowe osobistości, wymagające przynależnej im uwagi i powinieneś stworzyć je, mając ten fakt w pamięci. Możesz użyć przykładowych BN jako podstawy lub wskazówek do tworzenia tych na wyższych poziomach. Ponieważ w spotkaniach o wysokim PS pojawiają się BN na poziomach powyżej 10., zanim je wykorzystasz, będziesz musiał stworzyć osobników na wyższych poziomach.

Oprócz tego w ramkach Galeria BN wymieniono trzy ważne postacie tła. Znajdziesz tam więcej informacji o Artemisie Entrerim i Sememmonie (obydwu pierwotnie przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*) oraz kompletne współczynniki i szczegółowy opis przerażającego liczą Larlocha.

przykładowa lokacja

W przypadku każdej z najważniejszych organizacji i niektórych pomniejszych zaprezentowano przykładową lokację, jak choćby baza czy siedziba. Opis uzupełniają informacje o mieszkańcach danego miejsca oraz roli, jaką pełni ono w organizacji jako takiej. Stworzenia i postacie unikatowe czy ważne dla lokacji zaopatrzone w kompletne statystyki.

stworzenia z potworów faerunu

Niektóre z przedstawionych w tym podręczniku organizacji wykorzystują istoty zaprezentowane w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu* — będą to sojusznicy, niewolnicy lub sługi. Jeśli nie posiadasz rzeczony książki, możesz zastąpić je stworzeniami z *Księgi Potworów*. Niniejsza lista wymienia wszystkie takie istoty wraz z odpowiednikami ze wspomnianego podręcznika.

Potwory Faerunu

Abishai
Alhoon
Banelar
Beholder mag
Beholderowate, galka oczna
Beholderowate, wylupiacz
Bestia Xvima (Bane'a)
Czarny jednorożec
Draęgloth
Faerimm
Fey'ri
Ghaunadan

Księga Potworów

Osyluth, erynia lub barbaz
Łupieżca umysłów z szablonem liczą
Mroczna naga
Beholder z poziomami czarodzieja
Standardowy Chowaniec
Beholder
Szablon czarnej istoty
Czarcie jednorożec
Półczarcie drow
Ravid z poziomami zaklinacza
Standardowe diable
Doppelganger

Kościoperz (nietoperz
głębinowy)
Myrlochar
Nietoperzolak
Nocny łowca (nietoperz
głębinowy)
Pająk mieczowy
Pająk włochaty
Przerażający wojownik
Quaggoth
Rekinolak
Rewenant
Sharn

Smok cienisty
Smok podziemny
Strażniczka zmora
Trupia zmora
Yochlol
Yuan-ti, zbrukany

Złowieszczy nietoperz

Czarcie duże potworne pająk
Niedźwiedziolak
Mrocznowłok

Duże potworne pająk
Malutki potworne pająk
Ghast
Ogr
Wielki rekin
Wampirzy pomiot
Bestia chaosu z poziomami kapłana
i zaklinacza
Smok błękitny
Smok czarny
Allip lub ghast
Ghast
Czarcie szary słuz lub czarce doppelganger
Jaszczuroludź

WIĘKSZE ORGANIZACJE

Ryc. Stephanie Pui-Mun Law

W tym rozdziale zamieszczono szczegółowe informacje na temat siedmiu największych i najbardziej podstępnych złych organizacji. Te potężne grupy posiadają wpływy na rozległych terytoriach i manipulują wydarzeniami zarówno bezpośrednio (czyli działając), jak i pośrednio (czyli wymuszając działania ze strony przeciwników). Obecność drowów w Cormanthorze wpłynie w nadchodzących latach na Doliny, a enklawy Czerwonych Magów tworzą nową dynamikę w miastach wokół Księżycowego Morza i poza nim. Organizacje te mogą ponieść porażki, które opóźnią realizację celów, lecz ich knowania zawsze będą miały wpływ na Faerun.

kościół cyrica

Trójka bohaterów dotarła na miejsce spotkania. Wydawało im się, że nikt ich nie śledził. Kontakt jeszcze nie przybył, co denerwowało Dorna. Zaklinal nacząc podrapał się po głowie i rozetrzał nerwowo dookoła.

— Spóźnił się?

— Nie — odparł Omber, pocierając metalony ówiek na skórzanej zbroi.

— To my jesteśmy za wcześnie. Nie ma czym się martwić.

— Przestańcie rozmawiać, przyjaciele — powiedziała kobieta w pełnej zbroi płytowej. — Jest i tak wystarczająco źle. Nie dość, że musimy spotykać się z tymi twoimi kryminalistami, to na dodatek musimy słuchać waszego gadania na ten temat.

— To mówiąc, zacisnęła rękę na świętym symbolu Lathandera i zmarszczyła brwi.

— Słyszysz coś? — szepnął niezłotek. Kilka sekund później w pole widzenia weszli trzej ludzie, z których dwóch miało na sobie koczugi, a trzeci zwykły strój. U boku wszystkich trzech zwisały długie miecze w pochwach. Przemówił ten bez zbroi:



— Pozdrawiam, Ombercie. Ufam, że masz naszą zapłatę.

— Tak. A ty posiadasz informacje o tym, kto przetrzymuje zwiłoki naszego zabitego przyjaciela kapłana?

— Tak, tak. Ja je posiadam. — W momencie, gdy mężczyzna się uśmiechnął, jego rysy i ubiór uległy zmianie. Oczom trójki towarzyszy ukazał się wyniosły człowiek o mrocznym wyrazie twarzy, ubrany w ceremonialną czarną zbroję.

— Malark! — wykrzyknęła paladynka, dobywając słoneczne ostrze. Zły kapłan uśmiechnął się szeroko i również dobył broń. Ostrze błysnęło w mroku nocy, ukazując przekłety symbol Cyrica i emanując aurą prawdziwego zła.

— Moje czaszkowe ostrze lankie twojej krwi. Pomszczę śmierć brata, który zginął z twoich rąk — jakby w odpowiedzi na te słowa, znikąd nyloniło się sześciu szermierzy, otaczając bohaterów.

Kościół Cyrica jest organizacją fanatyczną, poświęconą bóstwu morderstwa, zdrady i oszustwa. Najwierniejsi wyznawcy Księcia Klamstw są gotowi oddać życie za sprawę i jeśli mogą pociągnąć za sobą innych, często to robią. Pośród wyznawców Cyrica znajdują się mordercy, klamcy, szpiegowie, zdrajcy i skrytobójcy, lojalni jedynie samym sobie. Nawet oddanie kościołowi jest w najlepszym przypadku słabe, zwłaszcza w obliczu zniszczenia. Inni wyznają to mroczne bóstwo w nadziei, że jego filozofia supremacji i władzy spłynie swą mocą również na nich.

Kościół Cyrica to pokaźnych rozmiarów kult, mający członków w każdym mieście. Ponieważ jest to organizacja duża i chaotyczna, jej członkowie często działają niezależnie w małych grupach, które wiedzą o sobie niewiele lub zgoła nic, co utrudnia walkę z kościołem Księcia Klamstw. Jego wyznawcy są również nieprzewidywalni i niereformowalnie źli. Jedni bywają gotowi zdradzić towarzyszy dla zysku, inni zawsze decydują się klamać, dopóki nie nadarzy się okazja do zabicia tych, którzy ich schwytali i ucieczki.

zarys historyczny

Cyric, zrodzony z kobiety (jego przeciwnicy twierdzą, że była prostytutką) z nizin społecznych w Twierdzy Zhen-til, nigdy nie znalazł swoich rodziców. Po śmierci matki, jeszcze za młodu, został sprzedany w niewolę. W okresie dorastania zadenarzył się z gildią złodziei, a w czasie podróży nauczył się

walczyć. W Czasie Kłopotów doświadczył wyniesienia do boskości i odziedziczył boskie dziedziny wpływów Bane'a, Bhaala i Myrkula, bóstw tyranii, morderstwa i śmierci. Ten niebawomy sukces - od sieroty do bóstwa w czasie zaledwie kilku lat - nie był do końca trwały, lecz ostatecznie jego moc się ustabilizowała.

Za sprawą boskich wydarzeń, do których sam doprowadził, utracił dziedzicę tyranii na rzecz Xvima, a większość wpływów Myrkula - na rzecz Kelemvora. Doprowadził też do zniszczenia Twierdzy Zhentil w czasie, gdy miała tam miejsce największa koncentracja jego kultu. Oslabiło to potęgę i autorytet kościoła Cyrica. Później popełnił błąd, czytając „Cyriniszadę” - magiczną księgę, którą sam stworzył, a która wywoływała u czytelnika przeświadczenie, iż Cyric jest najważniejszą istotą we wszechświecie. Spowodowana tym megalomania i szaleństwo osłabiły go jeszcze bardziej. Od tamtego czasu odzyskał jednak zmysły, skonsolidował władzę i doprowadził do odnowienia swego kościoła. Podbudowani nowym entuzjazmem bóstwa wyznawcy z większą niż kiedykolwiek energią pracują nad wprowadzeniem celów Księcia Kłamstw w życie.

organizacja

Kwatera: kościół nie posiada żadnej kwatery głównej, chociaż kilka przybytków aspiruje do tego tytułu.

Członkowie: około 12 000 kapłanów i 25 000 wyznawców.

Hierarchia: luźna

Przywódcą: Cyric (bóstwo samodzielnie włada całym kościołem).

Religia: Cyric

Charakter: CZ, NZ, CN

Tajność: średnia

Symbol: symbolem Cyrica jest pozbawiona zuchwy czaszka na tle czarnego lub purpurowego promienistego rozbłysku. Książę Kłamstw nie zmienił znaku, choć symbol ów wiąże się on z dziedzinami śmierci i umarli, które już utracił. W nielicznych świątyniach można zobaczyć mające mniejsze znaczenie warianty symbolu, na przykład miecz pod czaszką, płonące oczodoly lub nawet wiele czaszek.

Cyric wciąż ma trochę wyznawców, którzy przeszli na tę wiarę, porzucając religię Bane'a, Bhaala i Myrkula w chwili śmierci tych bóstw w trakcie Czasu Kłopotów. Używają oni symboli bogów, w których wierzyli wcześniej (wprostowana czarna dłoń na czerwonej tarczy Bane'a, czaszka otoczona kroplami lez Bhaala i czaszka na odwróconej tarczy otoczonej kośćmi palców Myrkula), lub kombinacji dawnych znaków i emblematu Księcia Kłamstw. Większość tych pomniejszych kultów została wyeliminowana lub wchłonięta przez większe grupy.

Kościół Cyrica ma strukturę podzieloną na komórki, z których każda utrzymuje lokalizację oraz cele w tajemnicy i często działa na niekorzyść pozostałych. Nawyki te wynikają z poprzedniego okresu szaleństwa Czarnego Słońca - wówczas bowiem bóstwo przekazywało

sprzeczne informacje różnym wysoko postawionym kapłanom, co spowodowało zwrócenie się świątyni przeciw sobie. Cyric otwarcie zaprzestał tych praktyk. Niemniej jest z natury chaotyczny. Ponadto uosabia intrygę i kłamstwo. Nic zatem dziwnego, że bóstwo przyciąga uwagę osób o podobnych cechach, które regularnie zdradzają sojuszników, a to z kolei utrudnia wyeliminowanie problemu.

HIERARCHIA

Każdej świątyni Cyrica przewodzi najpotężniejszy z przebywających w niej kapłanów (zazwyczaj ma on najwięcej poziomów w rzeczonyj klasie, choć czasem tę rolę przejmuje kapłan/rycerz ciemności). Hierarchia przybytku oparta jest na potędze i wpływach osobistych, a pozycje związane z rządzeniem zajmują najbardziej wpływowi i dominujący. Regularne przewroty sprawiają, że ci, którzy są u władzy, mają na jej punkcie obsesję, a bezpośrednich poddanych często kontrolują za pomocą magii, chcąc w ten sposób zapobiec zdradzie.

Skłonność do podziałów na frakcje prowadzi do tworzenia wielu pomniejszych grup i kultów, takich jak Płomienie Mrocznego Słońca, zakonu skrytobójców usytuowanego w Chmurnych Szczytach. Ta organizacja sprzymierzyła się ze świątynią Góry Czaszek w Amn i poświęca się zniszczeniu „heretyckich” sekt Cyrica, takich jak te zlokalizowane w Bliźniaczych Wieżach Wiecznego Zaćmienia (opisanych dalej w tym rozdziale).

MOTYWACJE I CELE

Wyznawcy Cyrica pragną zniszczyć każdego, kto sprzeciwia się ich bóstwu, wyeliminować konkurencyjne kościoły (w obrębie ich religii oraz inne), zabić wszystkich oddanych dobru i przejąć władanie nad światem. Cele te osiągają wieloma różnymi metodami, czasem sprzecznymi z planami innych świątyni Cyrica. Niektórzy zwolennicy Księcia Kłamstw wszczynają konflikty zbrojne ze świątyniami innych bóstw. Inni potajemnie mordują wpływowo istoty o dobrym charakterze. Jeszcze inni wspierają bandytyzm. Niektórzy przejmują gildie i doprowadzają do ich ekonomicznego zniszczenia. Porwania, szpiegostwo i morderstwo to bardzo popularne metody działania wyznawców Cyrica. Z uwagi na niezależną naturę, komórki kościoła mogą spiskować w niemal każdej sprawie, która przybliży realizację celów Księcia Kłamstw.

REKRUTACJA

Wyznawcy Cyrica chętnie witają nowych członków. W swoim bóstwie widzą jedyną prawdziwą boską władzę, a zatem przystąpienie to ich szeregów uznają za jedyne rozsądne wyjście. Nawet pokonani wrogowie mogą zyskać na czasie, jeśli zgłoszą chęć zmiany wiary. Niemniej przejście na wyznanie Cyrica w takich okolicznościach pociąga za sobą okrutne rytuały (na które składa się między innymi składanie ofiar z ludzi) odprawiane przez przyszłych wyznawców - w ten sposób udowadniają oni swe oddanie. A zatem każda

wygląd i osobowość

Tu przedstawiono typowe osobowości i zachowania kapłanów Cyrica oraz tych, którzy zazwyczaj z nimi podróżują. Opisy zakładają osobę o charakterze chaotycznym złym, znaną jako wyznawca Czarnego Słońca (a zatem nie ukrywającą się z tym faktem).

Kapłan Cyrica: wyniosły i groźny, z dzikim wzrokiem i postawą, która budzi jednocześnie podejrzliwość oraz wiarę.

Zaklinacz Cyrica: gniewny i agresywny, nawykły do wykonywania groźnych gestów i rzucania podobnych komentarzy.

Czarodziej Cyrica: powściągliwy i skryty, z miną świadczącą o kontemplowaniu tajemnic, pragnący zniszczyć tych, którzy go obrażą.

Barbarzyńca Cyrica: w gorącej wodzie kąpany, o wybuchowym temperamencie, skłonny do mordów i okrucieństwa.

Wojownik Cyrica: spragniony krwi, obdarzony bystrym wzrokiem i zamiarem ugodzenia każdego wroga w polu widzenia.

Tropiciel Cyrica: okrutny i dziki, o postawie zwierzęcia, które zabija dla samej przyjemności tego faktu.

osoba o dobrym charakterze stosująca ten podstęp musi uciec, zanim dojdzie do tych wydarzeń, w przeciwnym bowiem razie pojawi się ryzyko wymuszonej zmiany charakteru.

Niektóre świątynie poddają ą rekrutów praniu mózgow, w wyniku którego stają się oni fanatykami. Następnie posyłają takich wyznawców na samobójcze misje. Ci fanatycy są szczególnie niebezpieczni, ponieważ przekonano ich, że oddając swe życie, przysłużą się sprawie Cyrica. We własnym mniemaniu zawsze wygrywają, gdyż męczeństwo przyniesie im nagrodę po śmierci.

Chociaż do świątyn trafiło wielu nowych rekrutów, to kościół uformowali wyznawcy trzech różnych bóstw, a sam Cyric wzywał do oczyszczenia go z heretyków. Przynajmniej dwa razy sam eliminował sprzymierzeńców Bane'a (w czasie, gdy ów bóg był martwy) i nieraz wzywał do oczyszczenia szeregu wyznawców tylko po to, by wprowadzić zamieszanie. Ci, którzy umkną przed taką czystką (słuszną lub nie), często zakładają komórki i rekrutują kolejnych wiernych.

Kościół lubuje się w przebieraniu agentów za dobrodusznymi osobnikami, którzy następnie płacą poszukiwaczom przygód o dobrym charakterze przedmiotami magicznymi (najczęściej zwojami i eliksirami), w zamian domagając się wykonania jakiejś misji. Kiedy wyprawa okazuje się zgodna z celami Cyrica lub jest bezprawnym, złym aktem, ofiary kłamstwa zaskakują inni agenci kościoła. Zabijają oni poszukiwaczy przygód lub starają się delikatnie skłonić ku wierze w Cyrica. Ta metoda przyczyniła się do przejścia wielu potężnych drużyn na stronę Księcia Kłamstw.

Oprócz osób, które czczą Cyrica z czystego oddania, bóstwo posiada wielu wyznawców, którzy składają mu puste deklaracje w nadziei na powstrzymanie jego gniewu i odwrócenie od siebie jego uwagi. Oddani czciciele Czarnego Słońca spoglądają na takie osoby obdarzone słabą wolą z pogardą, lecz nie mają skrupułów przed wykorzystaniem ich, jeśli jest to konieczne.

SOJUSZNICY

Kościół Cyrica sprzymierza się z potworami, które mają podobne cele oraz stworzeniami łatwymi do zdominowania lub przekupienia. Jego członkowie szczególnie przepadają za demonami, nieumarłymi, złymi humanoidami oraz chaotycznymi i złymi przybyszami. W dzikszych okolicach, gdzie nie trzeba ukrywać sojuszników, kościół zatrudnia takie istoty jak athachy, chimery, giganci, hierakosfinksy, wyjce, minotaury, ogry, sznurowce, wywerny i młode smoki. Popularne wśród wyznawców Cyrica są także następujące byty z Potworów Faerunu: banelar (choć niektórzy gorliwi wyznawcy pogardzają ich praworządną naturą, banelary pozostają lojalne), czarne jedno-rożce (tylko w Thay), przerażający wojownicy oraz zbrukani yuan-ti (w Calimshanie, Chult, Hlondeth i Tashalar). Niektórzy kapłani wyższych poziomów trzymają w rezerwie czary wezwania potwora czy planarny sojusznik, na wypadek gdyby potrzebowali wsparcia. Większość z nich ma też w siedzibie kilka szkieletów i zombie.

Kościół wspiera czasem na małą skalę niektóre komórki Kultu Smoka (choć od czasu, gdy Cyrk stracił dziedzinę śmierć, zdarza się to rzadziej), klasztory Długiej Śmierci (co też nie jest zbyt popularne od czasu utraty dziedziny śmierci) i inne złe organizacje.

Aktualne siły Zhentarimów w Mrocznej Twierdzy pograżyły się w chaosie z powodu konfliktu pomiędzy wyznawcami Cyrica a wyznawcami Bane'a. Ten zatarg wywołał Fzoul Chembryl z Twierdzy Zhentil, posyłając niesfornych Zhentarimów i tych, którzy otwarcie czcili Księcia Kłamstw, do zachodniej warowni, uznając Mroczną Twierdzę za miejsce, gdzie zdoła wykorzystać słabości z organizacji. Jego plan może spalić na panewce, jeśli wyznawcy Cyrica przejęliby dowodzenie, zwłaszcza że kilka komórek kościoła posyłało towa-

rzyszom wsparcie. Jeśli Mroczna Twierdza zwróci się ku Ciemnemu Słońcu, Zhentarimowie stracą swoje zachodnie ramię, a sam Cyric zyska dużą, uformowaną armię i fortyfikacje w Zachodnich Ziemiach Centralnych.

Chociaż Cyric przeciwstawia się niemal każdemu innemu bóstwu, Shar kusi go potęgą Cienistego Splotu. Ta moc pozwoliłaby jego kapłanom zerwać więzy łączące ich z Mistrą w chwili rzucania czarów, co Ciemne Słońce uważa za odrażające.

Najlepszym sojusznikiem samotnego wyznawcy Księcia Kłamstw jest towarzysz z pobliskiej, sprzymierzonej świątyni. Jeśli przybytek da się przekonać, że konkretna grupa (na przykład drużyna bohaterów) jest zagrożeniem dla kościoła lub obrażą świętej mocy Cyrica, wyznawca ma niemal gwarantowaną pomoc danego miejsca, choć może ona przybrać formę tylko schronienia, informacji lub zapasów.

WROGOWIE

Cyric przeciwstawia się wszystkiemu, co dobre. Inne bóstwa uznaje za gorsze od siebie, a nadto walczy o ich moc. Nic dziwnego, że jest wrogiem niemal każdej zorganizowanej dobrej grupy i kościołów wszystkich innych bóstw, także tych złych, jak Maska i Bane. Rywalizacja z Banem stała się szczególnie zaciekle po powrocie Czarnej Dłoni. Cyric żywi również szczególną nienawiść do Mistry i Kelemvora, w związku z tym nakazał swym wyznawcom eliminować zwolenników tych dwóch bóstw przy każdej możliwej okazji. Z powodu tych konfliktów wierni Ciemnemu Słońcu rzadko współpracują z czcicielami innych bóstw.

Wyznawcy Cyrica sprzeciwiają się Zhentarimom ze względu na związki tych ostatnich z Banem, chociaż czciciele Czarnego Słońca rzadko wysuwają się przed szereg i atakują zhentarimskie oddziały, ponieważ obie grupy wspierają zło.

Żadna grupa nie żywi do wyznawców Cyrica większej nienawiści niż wyznawcy Bane'a. Uważają wszak oni Księcia Kłamstw za uzurpatora i złodzieja dziedzin Czarnej Dłoni. Otwartej świętej wojnie zapobiegło to, iż Bane odzyskał większość swej mocy. W tej chwili Pan Ciemności uznaje Cyrica za irytującego psa, który kiedyś ukradł kawałek mięsa z jego stołu. I kiedy uzna to za słusne, przywoła go po prostu do porządku. Wyznawcy Czarnej Dłoni traktują czcicieli Cyrica w podobny sposób. Nie starają się w jakiś szczególny sposób szukać sług Księcia Kłamstw, lecz gdy na nich natrafia, niosą im bez wahania śmierć. Zwolennicy Ciemnego Słońca bardziej aktywnie poszukują wyznawców Bane'a. Niemniej wzajemne odczucia są jednakowe.

Poszczególne członkowie kościoła Cyrica mają zazwyczaj wielu wrogów, zwłaszcza we własnej organizacji. Na szczęście odczucia te zmieniają się dość szybko na wszystkich szczeblach władzy, z wyjątkiem tych najwyższych, więc ktoś, kto jednego dnia był wrogiem, nie musi nim być dnia następnego.

Kościół angażuje się w morderstwa i niegodziwości na całym kontynencie. Bóstwo jest też wrogiem wszystkich innych bogów. Dlatego też wyznawcy Cyrica są przygotowani na opór ze strony niemal każdego, kto odkryje ich tożsamość. Nawet czciciele złych bóstw przerywają czasem bitwę z bohaterami, gdy pojawiają się brutalni wyznawcy Księcia Kłamstw.

spotkania

Wyznawcy Cyrica wolą podróżować sami lub w małych grupach, ponieważ nad większymi grupami trudniej jest zapanować (biorąc pod uwagę wszystkie wewnętrzne konflikty i wbijanie noży w plecy). Ponadto zwykle zwracają one na siebie większą uwagę. Typowa grupa czcicieli Cyrica składa się z przywódcy, którym jest kapłan przynajmniej 2. poziomu

oraz czarodzieja lub zaklinacza i jednego albo dwóch barbarzyńców, wojowników czy tropicieli na poziomie przynajmniej o jeden niższym niż kapłan. Wszyscy co do jednego są wyznawcami Cyrica. Ochroniarze barbarzyńcy są rzecz jasna popularni w barbarzyńskich krainach, wojownicy w cywilizowanych okolicach i na często uczęszczanych drogach, a tropiciele na terenach leśnych. Potężni czarodzieje i wojownicy czasem posiadają poziomy w klasach prestiżowych rycerza wiary i mistycznego wyznawcy. Czarodzieje, którzy współpracują z kościołem Cyrica, rzadko specjalizują się w konkretnych szkołach magii, ponieważ brakuje im dyscypliny koniecznej do skoncentrowania się na jednej z nich.

Wyznawcy Cyrica spotkani na drodze mogą podróżować pomiędzy świątyniami, przygotowywać się do ustanowienia komórki kultu, być w samym środku niebezpiecznej misji lub uciekać przed prześladowaniami. Ci, którzy organizują komórkę lub umykają, zachowują się bardziej skrycie i nie zaczepiają nikogo napotkanego po drodze, ponieważ nie chcą zwracać na siebie uwagi. Inni otwarcie demonstrują swą przynależność i gwałtownie wyzywają każdą grupę, którą w swoim mniemaniu są zdolni pokonać, a której zniszczenie przyczyni się dla dobra kościoła.

PRZYKŁADOWE GRUPY

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 4): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn2 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak1 lub Czar1), 1 ochroniarz (CZ człowiek Bbr1, Wjk1 lub Trp1).

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 6): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn3 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak2 lub Czar2), 2 ochroniarzy (CZ człowiek Bbr2, Wjk2 lub Trp2).

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 8): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn5 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak4 lub Czar4), 2 ochroniarzy (CZ człowiek Bbr4, Wjk4 lub Trp4).

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 10): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn7 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak6 lub Czar6), 2 ochroniarzy (CZ człowiek Bbr6, Wjk6 lub Trp6).

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 12): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn9 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak8 lub Czar8), 2 ochroniarzy (CZ człowiek Bbr8, Wjk8 lub Trp8).

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 14): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn11 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak10 lub Czar10), 2 ochroniarzy (CZ człowiek Bbr10, Wjk10 lub Trp10).

Spotkanie z wyznawcami Cyrica (PS 16): 1 kapłan Cyrica (CZ człowiek Kpn13 Cyrica), 1 mag (CZ człowiek Zak12 lub Czar12), 2 ochroniarzy (CZ człowiek Bbr12, Wjk12 lub Trp12).

WALKA I TAKTYKA

Sily Cyrica są zazwyczaj zbyt niedyscyplinowane, by stworzyć spójną taktykę walki grupowej. Każdy wyznawca najczęściej działa niezależnie, starając się wypośrodkować między pragnieniem zaszlachtowania wszystkich przeciwników w imię Ciemnego Słońca, a strachem, że któryś z jego sojuszników wykorzysta nieuwagę, by wyeliminować rywala. Wyznawcy Cyrica potrafią skoordynować ataki jedynie w obecności potężnego i szanowanego przywódcy. Nie oznacza to jednak, że są głupcami. Nie przeszkadzają sobie wzajemnie w atakach i korzystają z nadarzających się okazji współpracy, lecz rzadko kiedy przystępują do bitwy z takimi planami w głowie.

Mniej więcej połowa kapłanów Cyrica używa czarów do zwiększenia fizycznej sprawności w walce i atakowania przeciwników wręcz, podczas gdy reszta wykorzystuje bezpośrednio zaklęcia ofensywne. Niemniej wszyscy w czasie walki wykrzykują hasła na chwałę Czarne Słońce. Czarodzieje i zaklinacze kryją się za iluzjami i magią defensywną, po czym atakują nagle i agresywnie czarami ofensywnymi. Barbarzyńcy zwykle szybko wpadają w szal, wojownicy przedkładają siłową przewagę nad przebiegłe manewry, a tropiciele optymalnie wykorzystują umiejętności walki dwoma rodzajami broni.

SŁABE I MOCNE STRONY

Kościół Cyrica czerpie siłę z liczby wyznawców, zasobów magicznych oraz bardzo przekonujących i wiarygodnych członków. Wyznawcy Księcia Kłamstw są nieprzewidywalni i gorliwi, a nawet gotowi umrzeć, jeśli oznaczałoby to zniszczenie wrogów ich religii. Z tego powodu są bardzo niebezpiecznymi uczestnikami spotkania. Ponieważ Cyric jest nadto bóstwem iluzji, kłamstw i morderstwa, każdy, kto pokrzykuje plany jego wyznawców, może się spodziewać wielu prób skrytobójczych, pokretnych obciążających plotek oraz nawiedzających obrazów w snach i w świetle rzeczywistym.

Największymi słabościami kościoła są jego wewnętrzne skłócenie i brak zaufania. Członkowie niższego stopnia bywają niesforni i kłótni. Agenci na środkowych szczeblach hierarchii nie ufają

kościół cyrica: wskazówki dla mp

Wyznawcy Cyrica - mistrzowie kłamstwa, intrygi, oszustwa i morderstwa - mogą się pojawić dosłownie wszędzie. Nawet zastępując godnych zaufania BN, zwłaszcza tych, których pochodzenie nie jest bohaterom do końca znane. Tacy czciciele Ciemnego Słońca w miastach mordują niewinnych. Odsyłają bohaterów do podejrzanych kupców lub pomagierów. Rozpowiadają plotki o herosach w czasie, gdy nie ma ich w mieście. Uogólniając, robią wszystko, co w ich mocy, by utrudnić życie postaciom graczy, niszczyć zaufanie jakim śmiałków obdarzają mieszkańcy miasta.

Ponieważ zwolennicy Księcia Kłamstw rzadko mogą sobie pozwolić na publiczne ujawnianie swej tożsamości, zazwyczaj przejmują istniejące budynki zamiast stawiać nowe. Oznacza to, że każdy dziwny gmach, porzucony dom, zapomniany loch, wyschnięty ściek lub pobliska jaskinia mogą stać się domem wyznawców Cyrica. Niektórzy sprzymierzeni z kościołem Ciemnego Słońca czarodziejów są dość ekscentryczni, dlatego

też często w ich wieżach nieprzerwanie działają dziwne efekty magiczne, co stwarza niezwykle możliwości dla poszukiwaczy przygód.

Czarne Słońce wabi do swego kultu wszystkie stworzenia, zatem niemal każdy zły potwór z „religijnym” potencjałem może się okazać kapłanem Cyrica. Natomiast istoty pozbawione takich predyspozycji sprzymierzają się czasem z małymi komórkami wyznawców. Na przykład bohaterowie, którzy oczekują walki ze zwykłą mantikorą mogą być zaskoczeni tym, że stwór jest sojusznikiem tropiciela Cyrica i jego barbarzyńskich przyjaciół.

Członkowie kościoła rzucają na złe potwory czary *przywłanie z martwych* i leczenia - pod warunkiem jednakże, że owe istoty doświadczają nawrócenia na wiarę Cyrica lub już są w jego służbie. To zdaje się cementować lojalność stworów. A dzięki temu niektóre z tych istot będą cierniem w boku bohaterów, nekającymi ich wielokrotnie.

przywódcom, wykorzystują wyznawców niższego rzędu i knują przeciwko sobie nawzajem. Przywódcy kościoła są jeszcze gorsi, a poszczególne świątynie Ciemnego Słońca toczą święte wojny ze sobą równie często co z bastionami dobra, takimi jak kultury Lathanderów lub Torma. Czasem najlepszym sposobem na pokonanie grupy wyznawców Cyrica jest powiadomienie innej komórki wyznawców bóstwa o obecności tej pierwszej.

BROŃ I EKWIPUNEK

Kapłani Cyrica muszą polegać na tajności, a przy tym mają skłonności do dokonywania przerażających mordów. Dlatego też ich ekwipunek różni się od tego przeznaczonego dla kapłanów BN, zaprezentowany w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Niemniej podany dalej rysunek należy uzupełnić o wyposażenie regionalne wynikające z posiadania preferowanej klasy. Rozwój atutów nie uwzględnia dodatkowych atutów dla ludzi i nieziołków waleczniaków. Niektóre postacie mogą różnić się od podanej listy ze względu na atuty regionalne.

Typowy ekwipunek, atuty i wartości atrybutów dla kapłana Cyrica (w tym boskich sług i hierofantów) podane są dalej. Szczegóły znajdziesz w załączonej tabeli.

1. **poziom:** zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów. Zwój: *obłożenie kłatwą*.
2. **poziom:** zbroja półpłytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów. Elikiry: *zamazanie, charyzma*. Zwoje: *ochrona przed żywiołami, leczenie lekkich ran (3)*.
3. **poziom:** pełna zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów. Elikiry: *zamazanie, charyzma*. Zwoje: *leczenie lekkich ran (3)*.
4. **poziom:** pełna zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów. Elikiry: *zamazanie, charyzma, przyspieszenie*. Zwoje: *leczenie lekkich ran (5)*.

5. **poziom:** pełna zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów, *plaszczyzna odporności +1*. Elikiry: *zamazanie, charyzma, przyspieszenie*. Zwoje: *leczenie lekkich ran (5)*.

6. **poziom:** pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów, *plaszczyzna odporności +1*. Elikiry: *zamazanie, charyzma, przyspieszenie*. Zwoje: *leczenie lekkich ran (5), milczenie*.

7. **poziom:** pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów, *plaszczyzna odporności +1*. Różdżka: *leczenie lekkich ran*. Elikiry: *przyspieszenie*. Zwoje: *neutralizacja trucizny, przywołanie z martwych*.

8. **poziom:** pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza +1, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów, *plaszczyzna odporności +1*. Różdżka: *leczenie lekkich ran*. Elikiry: *przyspieszenie, zmiana siebie*. Zwoje: *przywołanie z martwych*.

9. **poziom:** pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza +1, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów, *plaszczyzna odporności +1, czapka przebiegania*. Różdżka: *wstrzymanie osoby*. Elikiry: *przyspieszenie, zmiana siebie, heroizm*. Zwoje: *śluszną potęgą, zabicie żywego*.

10. **poziom:** pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza +1, mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 10 beltów, *plaszczyzna odporności +1, czapka przebiegania, wisiorek roztropności +2*. Różdżka: *wstrzymanie osoby*. Elikiry: *przyspieszenie, zmiana siebie, heroizm*. Zwoje: *wzywanie potwora V*.

Atuty: pierwszy: Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz); trzeci: Zapisanie zwoju; szósty: Rzucanie w walce; dziewiąty: Żelazna wola.

Wartości atrybutów: S 13, Zr 8, Bd 14, Int 10, Rzt 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym, 19 na dziesiątym z wisiorkiem roztropności), Cha 12.

Wojownicy Cyrica używają standardowego ekwipunku podanego w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Typowe

BN kapłan cyrica

Poz	pw	KP	Init	Sz	Długi miecz (1k8)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Zastr	Dypl	Kon	Czary/dzień
1	8	17	+0	6 m	+1 (obrażenia+1)	-1	+4/-1/+4	+2	+3	+6	3/3
2	12	18	+0	6 m	+2(+1)	+0	+5/-1/+5	+2	+4	+7	4/4
3	17	19	+0	6 m	+3(+1)	+1	+57+0/+6	+3	+5	+8	4/4/3
4	21	19	+0	6 m	+4(+1)	+2	+6/+0/+7	+3	+6	+9	5/5/4
5	26	19	+0	6 m	+4(+1)	+2	+7/+1/+8	+4	+7	+10	5/5/4/3
6	30	20	+0	6 m	+5(+1)	+3	+8/+2/+9	+4	+8	+11	5/5/5/4
7	35	20	+0	6 m	+6(+1)	+4	+8/+1/+9	+5	+9	+12	6/6/5/4/2
8	39	21	+0	6 m	+7/2(+1)	+5	+9/+2/+10	+5	+10	+13	6/6/5/5/3
9	44	21	+0	6 m	+7/2(+1)	+5	+9/+3/+12	+6	+11	+14	6/6/6/5/3/2
10	48	21	+0	6 m	+8/3(+1)	+6	+10/+3/+14	+6	+12	+15	6/6/6/5/5/3

Zastr: modyfikator testu Zastraszania. **Dypl:** modyfikator testu Dyplomacji. **Kon:** modyfikator testu Koncentracji.

BN wojownik cyrica

Poz	pw	KP	Init	Sz	Długi miecz (1k8)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Wsp/Sk
1	12	18	+5	6 m	+5 (obrażenia+2)	+2	+4/+1/+1	-3
2	19	19	+5	6 m	+6(+2)	+3	+5/+1/+1	-2
3	27	21	+5	6 m	+7(+2)	+4	+5/+2/+2	+0
4	34	21	+5	6 m	+9(+5)	+5	+6/+2/+2	+2
5	42	21	+5	6 m	+10(+5)	+6	+7/+3/+3	+3
6	49	22	+5	6 m	+11/6(+5)	+7	+8/+4/+4	+5
7	57	22	+5	6 m	+12/7(+6)	+8	+8/+4/+4	+6
8	64	23	+5	6 m	+13/8(+6)	+10 (obrażenia+1)	+9/+4/+4	+8
9	72	23	+5	6 m	+14/9(+6)	+11(+1)	+9/+5/+5	+9
10	79	24	+5	6 m	+15/10(+6)	+12(+1)	+10/+7/+5	+10

Wsp/Sk: modyfikatory testu Wspinania i Skakania.

atuty i wartości atrybutów w ich przypadku podane są dalej. Szczegóły znajdziesz w pobliskiej tabeli.

Atuty: pierwszy: Zogniskowanie broni (długi miecz), Poprawiona inicjatywa; drugi: Potężny atak; trzeci: Rozszczepienie; czwarty: Specjalizacja w broni (długi miecz); szósty: Bezpośredni strzał, Szybkie wyciąganie broni; ósmy: Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz); dziewiąty: Szybki strzał; dziesiąty: Błyskawiczny refleks.

Wartości atrybutów: S 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym), Zr 13, Bd 14, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Zaklinacze Cyrica używają standardowego ekwipunku i wartości atrybutów podanych w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Atuty: pierwszy: Rzucanie w walce; trzeci: Poprawiona inicjatywa; szósty: Błyskawiczny refleks; dziewiąty: Maksymalizacja czaru.

Czarodzieje Cyrica używają standardowego ekwipunku i wartości atrybutów podanych w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Atuty: pierwszy: Zapisanie zwoju, Poprawiona inicjatywa; trzeci: Rzucanie w walce; piąty: Warzenie eliksirów; szósty: Błyskawiczny refleks; dziewiąty: Zogniskowanie czaru (wywoływanie); dziesiąty: Stworzenie różdżki.

Barbarzyńcy Cyrica używają standardowego ekwipunku i wartości atrybutów podanych w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Atuty: pierwszy: Zogniskowanie broni (długi miecz); trzeci: Potężny atak; szósty: Zmysł walki; dziewiąty: Rozszczepienie.

Tropiciele Cyrica używają standardowego ekwipunku i wartości atrybutów podanych w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Atuty: pierwszy: Zogniskowanie broni (krótki miecz); trzeci: Uniki; szósty: Ruchliwość; dziewiąty: Potężny atak.

SPECJALNE PRZEDMIOTY I ZDOLNOŚCI NADNATURALNE

Kościół Cyrica wynalazł magiczne *czaszkowe ostrze*, nie zatem dziwnego, że jego członkowie najczęściej korzystają z tej broni. Książę Klamstw czy bóstwa, których moce odziedziczył, stworzyły czary takie jak *śmiertelna rana*, *oczy czaszki*, *czaszka tajemnic* i *potrójna maska*, których powszechnie używają kapłani. Opisy tych czarów i przedmiotów znajdziesz w dodatku.

Samo oddawanie czci Cyricowi nie oznacza otrzymania zdolności czaropodobnych ani nadnaturalnych, jednak w kościele znanych jest kilka rytuałów, które gwarantują wyznawcom trwale moce w zamian za osobiste lub pieniężne ofiary. Taki obrzęd trwa zazwyczaj kilka godzin i wymaga udziału kapłana Cyrica poziomu 9. lub wyższego.

Rytuał Prawdziwego Bólu: przechodzący ten rytuał otrzymuje premię +2 do testów Blefowania, Dyplomacji i Postępowania ze zwierzętami. Jego kłamstwa nie zdołają wykryć czary poziomu niższego niż 5. Może on również bez problemu kłamać w obrębie *sfery prawdy*. Ta zdolność nadnaturalna funkcjonuje automatycznie. Koszt rytuału to 2 punkty Budowy, ponieważ proces magiczny powoduje ogromny ból i wyniszczenie ciała. Czary przywracające energię życiową (takie jak *odnowienie* lub *większe odnowienie*) nie negują tej utraty Budowy.

Rytuał Czarnych Uroków: ten rytuał zapewnia przechodzącemu go zdolności nadnaturalne *zauroczenia osoby* (ST 11 + modyfikator z Charyzmy delikwenta) i *sugestii* (ST 13 + modyfikator z Charyzmy delikwenta). Każdej może użyć raz dziennie. Kiedy z nich korzysta,

jego oczy na jedną całą rundę stają się całkowicie czarne. Poziom czarującego w przypadku otrzymującego tę moc wynosi 5. Do rytuału potrzebny jest komponent materialny (opał wart 500 sz). Ponadto zyskujący opisaną moc ulega wysączeniu 1600 PD.

Rytuał Mrocznych Płomieni: rytuał stworzony w czasie, gdy Cyric był szalony po przeczytaniu *Cyrimiszady*. Pozwala on wywoływać z dłoni czarne płomienie negatywnej energii (zdolność nadnaturalna). Korzystający z mocy musi wykonać atak dotykowy na dystans o zasięgu 3 metrów, który zadaje 1k6 obrażeń na jego Kość Wytrzymalności (ten efekt leczycie nieumarłych). W przeciwieństwie do podobnej zdolności lorda ostrogi (zobacz dalej), ta moc ma swój koszt. Za każdym razem, gdy posiadacz tej mocy tworzy płomienie, podlega tymczasowemu obniżeniu Roztropności o 2 punkty. Do rytuału potrzebny jest czarny onyks wart przynajmniej 100 sz, a otrzymujący moc traci 1200 PD.

klasa prestiżowa: lord ostrogi

Wyznawcy Cyrica, którzy pożyją na tyle długo, by osiągnąć wyższe poziomy, okazują oddanie swemu bóstwu wstępując w szeregi klas prestiżowych takich jak mistyczny wyznawca, rycerz wiary, boski sługa, agent kościoła lub hierofanta. Niedawno w strukturach tej religii wyrósł wyjątkowy wojskowy zakon zwany Brac̄ Hebanowej Ostrogi, złożony z wojowników i zbrojnych przynajmniej 3. poziomu. Jego członkowie uwielbiają kolce na zbrojach i tarczach. Tej grupie skrajnych fanatyków przewodzą źli mężczyźni i kobiety, potrafiący skupiać moc Cyrica. Ci dziwni, przerażający wysłannicy Ciemnego Słońca zwani są lordami ostrogi.

Lordowie ostrogi są elitarnymi fanatykami, dzierzącymi mroczną moc Cyrica i żądającymi uwagi nawet kapłanów najbardziej oddanych swej wierze. Niektórzy uważają ich za przyszłych mrocznych świętych kościoła, którym przeznaczone jest po śmierci stać się potężnymi pozaplanarnymi sługami Cyrica. Od zagrożeń wewnątrz kościoła chroni ich moc Cyrica, mogą więc swobodnie dążyć do swoich celów i otaczać opieką wyszkolonych żołnierzy, których im powierzono. Mogą ignorować kapłańskie moce, dlatego też czują bezkarność i współpracują z kapłanami bez obaw o zdradę. Rzecz jasna wszystko na rzecz Cyrica. Niektórzy przedstawiciele tej klasy podążają własną ścieżką, mając po swojej stronie mały oddział Hebanowych Ostróg. Nawet jeśli nie działają jako wojskowe ramię przekłętej potęgi Cyrica, są charyzmatyczni, pewni siebie i przekonujący.

Większość lordów ostrogi to wojownicy, tropiciele, lotrzykowie lub jakaś kombinacja wymienionych. Nigdy nie slysano o kapłanach podążających tą ścieżką rozwoju, być może dlatego, że łączność z Cyricem zbyt wcześnie niszczy tę część ich duszy, której Książę Klamstw musi dotknąć, by stworzyć przywódcę o takich cechach.

Kości Wytrzymalności: k10

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać lordem ostrogi.

Bazowa premia do ataku: +4

Umiejętności: Blefowanie 3 rangi, Koncentracja 3 rangi, Upadanie 5 rang, Wiedza (religia) 3 rangi, Wyczucie pobudek 3 rangi.

Bóstwo opiekuńcze: Cyric

Atuty: Błyskawiczny refleks, Szybkie wyciąganie broni, Zdolności przywódcze, Żelazna wola.

Specjalne: postać musiała albo wejść pokojowo w kontakt ze złym przybyszem, który służy Cyricowi, albo doświadczyć proroczego snu zesłanego przez Ciemne Słońce.

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności lorda ostrogi (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Przebijanie (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha).

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

Lord ostrogi

Poz	Bazowa pre- mia do ataku	-Rzut obronny na - Wytrw	Ref	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Mroczna więź
2	+2	+3	+0	+0	Sekretne ostrze
3	+3	+3	+1	+1	Mroczne płomienie
4	+4	+4	+1	+1	Chwała Cyrica
5	+5	+4	+1	+1	Ciało księcia

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe lorda ostrogi.

Biegłość w broni i pancerzu: Lord ostrogi zyskuje biegłość w długim mieczu i jednej dodatkowej broni prostej lub żołnierskiej, którą sam wybiera. Nie zyskuje biegłości w pancerzu lub tarczy żadnego rodzaju.

Mroczna więź (zn): Lord ostrogi jest niepodatny na każde szkodliwe zaklęcie, zdolność czaropodobną i nadnaturalną, która pochodzi z mocy Cyrica. Tego rodzaju efekty działają tak, jakby przedstawiciel klasy prestiżowej znajdował się poza obszarem ich działania. Dotyczy to czarów uruchamiających efekty po jakimś czasie (na przykład *głif strzeżenia*), lecz nie przedmiotów magicznych stworzonych przez wyznawców Cyrica. Zawsze, gdy taka zdolność zaczyna działać, ponad głową lorda ostrogi na krótko pojawia się czaszka otoczona ciemnymi płomieniami.

Sekretne ostrze (zn): Na 2. poziomie lord ostrogi zyskuje zdolność do magicznego ukrycia przedmiotu, jakby nosił *rekawiczkę -schowek*. W ten sposób może ukrywać w danym czasie tylko jeden przedmiot. Niemniej ma prawo w akcji darmowej sprawić, by pojawił się on w dowolnej dłoni, bez względu na to, której użył do jego ukrycia.

Mroczne płomienie (zn): Lord ostrogi począwszy od 3. poziomu może wystrzelić z dłoni ciemne płomienie negatywnej energii. Musi wykonać udany atak dotykowy na dystans o zasięgu 3 metrów, by zadać 1k6 obrażeń na swą Kość Wytrzymałości (maksymalnie 15k6). Efekt ten lecz nieumarłych. Lord ostrogi może użyć tej zdolności tyle razy na dzień, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +1.

Chwała Cyrica (zc): Ta zdolność pozwala lordowi ostrogi poziom 4. lub wyższego raz na dzień tymczasowo zwiększyć prezencję i determinację do wyjątkowego poziomu. Zyskuje premię +4 do Charyzmy oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę. *Chwała Cyrica* działa przez liczbę minut równą 1 + modyfikator (świeżo zwiększony) z Charyzmy.

Ciało księcia (zn): Skrajna manifestacja potęgi Cyrica. Przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej może jej użyć raz dziennie, a jest ona dowodem na to, że lord ostrogi osiągnął szczyt łask u bóstwa. Kiedy sięga po tę moc, jego skóra staje się kredowobiała, a oczy czarne i płonące piekielną energią. Oprócz wszystkich zdolności *chwały Cyrica*, każda broń dzierzona przez lorda ostrogi staje się *ognistą bronią* +1, otoczona mrocznymi płomieniami (nie zwiększa to premii broni premią z usprawnienia, lecz uzupełnia oręż o cechę *ognistość*, jeśli ten jej nie posiada). Przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje również premię z naturalnego pancerza +2 oraz premię z odbicia +2 do KP. Zdolność

działa przez liczbę rund równą 1 + modyfikator (świeżo zwiększony) z Charyzmy postaci. Kiedy jej funkcjonowanie dobiegnie końca, lord ostrogi jest zmęczony (ten stan mija, gdy odpocznie minutę). Użycia tej mocy nie wliczy się do liczby wykorzystań *chwały Cyrica*.

bliźniacze wieże wiecznego zaćmienia

Kwatera: Bliźniacze Wieże Wiecznego Zaćmienia, góry Małe Zęby, Amn.

Członkowie: prawie 300 (w tym służący), podzieleni między dwie wieże.

Przywódca: Czarnomocny Akhmelere.

Pośród szczytów Małych Zębów, gór usadowionych na południowej granicy Amn, wylaniają się dwie ufortyfikowane wieże, wznoszące się przy trakcie handlowym biegnącym do Tethyru. Powstały jako świątynia Bane'a, którą w roku 1362 RD przejęli wyznawcy Cyrica. Zatarli oni wszelkie pozostałości po kultcie Czarnej Dłoni i przebudowali wieże ku chwale Ciemnego Słońca.

Wieże są dobrze ukryte, jako że obydwie zbudowano wśród gęstych, wysokich drzew, a od słońca ochraniają je same góry. Nawet z lotu ptaka pozostają zaciemnione. Na każdej widoczny jest jedynie wykonany z brązu dysk rozmiaru tarczy. Na powierzchni każdego zmatowiałym srebrem wygrawerowano symbol Cyrica. Każda z wież przypominających zamkowe wznosi się na cztery piętra i jest bliźniaczą odpowiedniczką sąsiadki. Budowle są oddalone o osiem kilometrów, a niemal pośrodku tej odległości przebiega trakt handlowy. Budowle łączy podziemny tunel, zazwyczaj używany tylko w nagłych wypadkach. Dokładna lokalizacja bliźniaczych wież nie jest znana szerokiej opinii. Niemniej władze Amn i Tethyru chciałyby poznać ich położenie i je zniszczyć.

Zamieszkujący wieże wyznawcy zachowują ich położenie w tajemnicy dzięki zastosowaniu magii iluzyjnej i odpychającej, łapówek placonym lokalnym urzędnikom oraz mordowaniu każdego, o kim sądzą, iż wie za wiele.

Wieże są niemal całkowicie niezależne. W każdej stacjonuje około stu żołnierzy, jedenastu kapłanów, sześciu magów oraz służba i pomagierzy zajmujący się wszelką inną działalnością. W sąsiedztwie z każdą z wież chlewie przebywa około dwudziestu, trzydziestu świń, które przerabiają pomyje i dostarczają żywności. W każdej z budowli trzymane są duże rezerwy ziarna i innych artykułów spożywczych, a świeże zapasy trafiają do nich raz na tydzień. Żołnierze często angażują się w działalność przestępczą i zdobywają dodatkowe produkty na przejeżdżających traktem karawanach.

Członkowie Bliźniaczych Wież Wiecznego Zaćmienia istnieją po to, by służyć Cyricowi. Ich przywódca, Czarnomocny Akhmelere (NZ mężczyzna człowiek Kpn13 Cyrica) pragnie zniszczyć przywódców innych kościołów Cyrica w Amn, Tethyrze i Calimshanie, przejmując kontrolę nad ich siłami. Dzięki temu jego świątynia stałaby się bezdyskusyjnie największym przybytkiem Czarnej Dłoni na ziemiach południowych. Niestety, świątynne plany wspierania ogrowych magów, którzy zaatakowali Muraan, miasto w Amn, spaliły na panewce. Niemniej strach i spory jakie wybuchły między mieszkańcami wspomnianej krainy bardzo ucieszyły zarówno Czarnomocnego Akhmelere'a, jak i jego bóstwo. Nic zatem dziwnego, że kapłan w najbliższej przyszłości będzie się starał pośrednio zapobiegać stabilizacji w regionie.

Najpotężniejsi i najgwałtowniejsi rywale Bliźniaczych Wież to członkowie innej pobliskiej świątyni Cyrica, Góry Czaszek. Rzecz-



Czarnomocny i jego strażnicy

nemu przybytkowi przewodzi Tynnos Argrim (CZ mężczyzna Kpn12 Cyrica). A ponieważ i on twierdzi, że władza najważniejszą świątynią Cyrica na ziemiach południowych, krwawe konflikty są nieuniknione.

Jeśli akcja twojej kampanii nie toczy się w Amn ani Tethyrze, mapy Bliźniaczych Wież możesz użyć w innej lokalizacji w pobliżu głównego traktu handlowego.

BLIŹNIACZE WIEŻE - INFORMACJE PODSTAWOWE

Opisane miejsca to pomieszczenia w zachodniej wieży. Ze względu na niemal identyczną strukturę obu budowli, plan wystarczy obrócić o 180 stopni, by przedstawiał bliźniaczą konstrukcję na wschodzie.

Do wieży nie można wejść z poziomu parteru, ponieważ most zwodzony łączy się z pierwszym piętrzem. Dlatego też numeracja rozpoczyna się od pierwszego piętra.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie drzwi są zwykłe i drewniane (ST wyważenia 15), wyposażone w przeciętne zamki (ST Otwierania zamków 25). Drzwi wewnętrzne, które nie prowadzą do sypialni, zazwyczaj nie są zamknięte na klucz.

W kilku miejscach jest alarm, który działa na zasadzie miedzianego dzwonka podłączonego do drutu. Jeśli zostanie uruchomiony, słychać go na całym piętrze oraz piętro wyżej i niżej (test Nasłuchiwanie o ST 0). Z każdym dodatkowym piętrzem między słuchającym a dzwonkiem ST testu wzrasta o 10.

Fundamenty wokół poziomu lochów zbudowano z kamienia o grubości półtora metra.

1. Wejście

Podwójne wrota po drugiej stronie mostu zwodzonego są żelazne (ST wyważenia 28) i zaopatrzone w świetny zamek (ST Otwierania zamków 40). Drzwi prowadzące dalej do wieży wykonano z twardego drewna (ST wyważenia 25) i wyposażono w dobre zamki (ST Otwierania zamków 30). Kiedy wykonany z drewna grubości 10 centymetrów most jest podniesiony, zasłania główne wrota.

O każdej porze stoi tutaj na warcie dwóch strażników. Dziurka po każdej stronie głównych wrot pozwala im wyglądać na zewnątrz i identyfikować gości. Mają polecenie dzwonić dzwonkiem alarmowym, jeśli ktokolwiek wejdzie do wieży bez ich pozwolenia, zwłaszcza gdy intruzi używają magii do ominięcia obrony, na przykład teleportacji lub postaci gazowej.

Obszary oznaczone 1A wskazują kolowroty do podnoszenia i opuszczania mostu. Jedna postać przy każdym kolowrocie może podnieść lub opuścić most w akcji calorundowej (test Siły o ST 12). Pojedyncza osoba może spróbować samodzielnie opuścić lub podnieść most do połowy w akcji calorundowej (ST 20). Każdy z kolowrotów to przede wszystkim liny oraz drewno. Można je zniszczyć, przebijając się przez trwałość 5 i powodując przynajmniej 15 uszkodzeń.

Wewnątrz wejście udekorowano malowidłami na drzwiach oraz gobelinami o tematyce religijnej, wiszącymi na gołych ścianach.

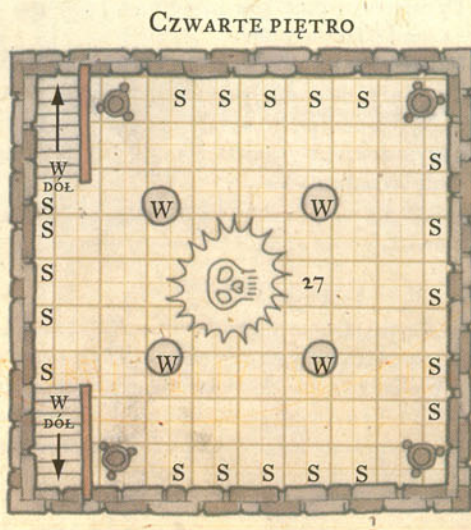
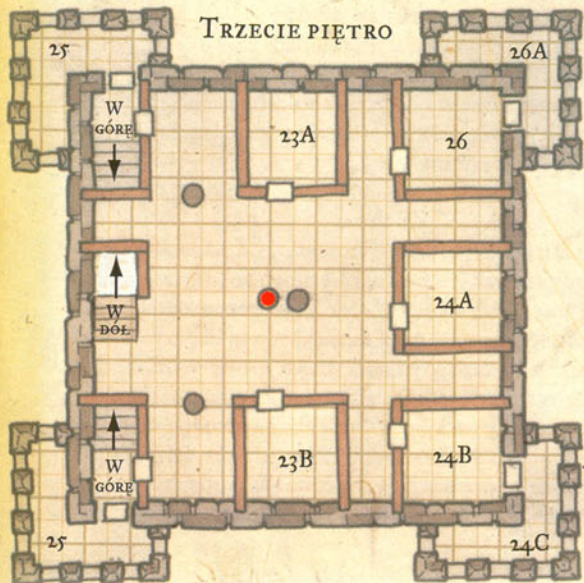
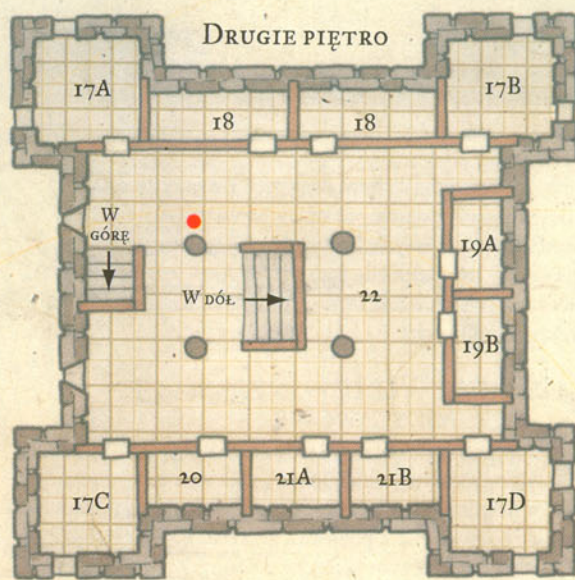
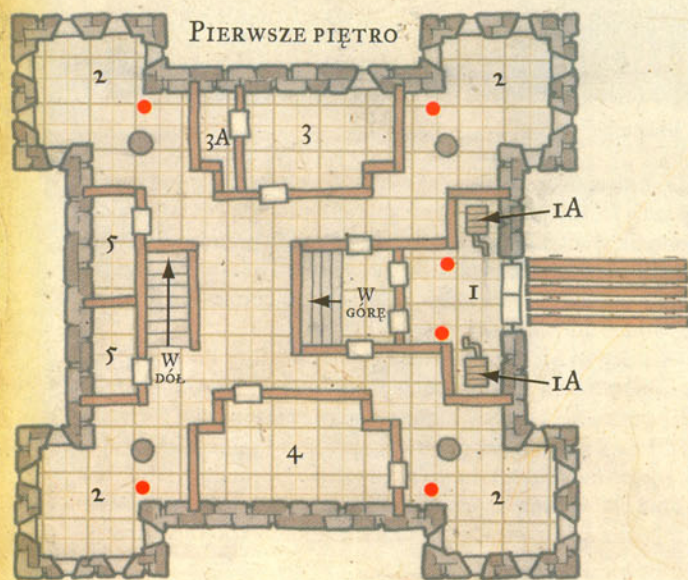
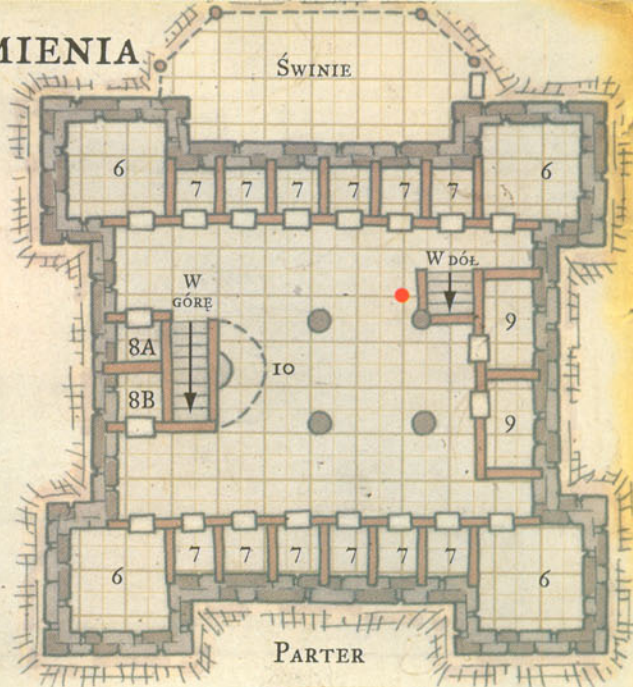
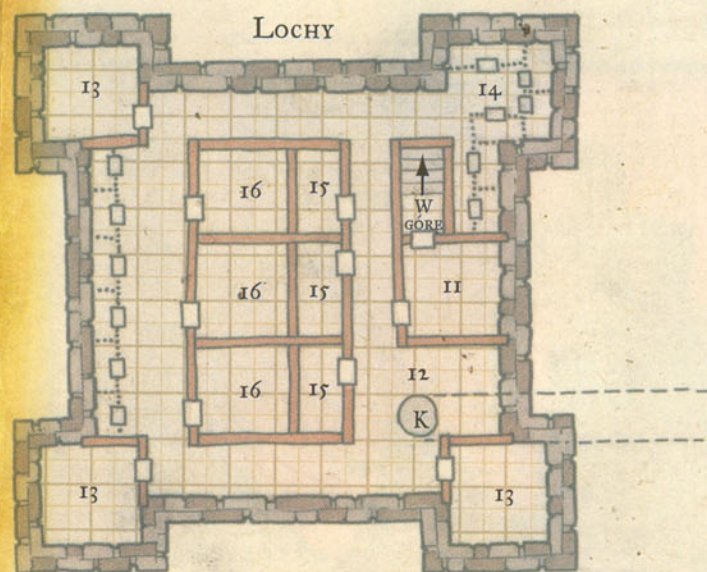
2. Posterunek straży

W każdym z czterech rogów świątyni stoją cały czas na straży dwaj żołnierze. W każdej wieży znajdują się dwa długie luki, czterdzieści strzał oraz dzwonek alarmowy. W każdej otwartej ścianie są otwory strzelnicze. Szyjący przez nie ma doskonale pole widzenia, by celować w obiekty po danej stronie wieży.

3. Kuchnia

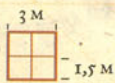
W kuchni niemal o każdej porze dnia ktoś się krząta. Mieszkańcy wieży jadają w nieregularnych godzinach, grupami, więc kucharze uwijają się od świtu do nocy. Kiedy udają się oni do łóżek, pozostawiają trochę jedzenia, aby udający się późno na spoczynek (na przykład kapłani biorący udział w nabożeństwach po północy) mogli je sobie wziąć, nie czekając na obsługę (oczywiście jeśli kapłani nie znajdą w kuchni czegoś co im akurat odpowiada, nie cofną się przed wyciągnięciem kucharki z łóżek, by ich obsłużyli). W pomieszczeniu pełno jest mis, garnków, patelni, talerzy i zastawy ze srebra. Jeśli w tym miejscu rozegra się bitwa,

BLIŹNIACZE WIEŻE WIECZNEGO ZAĆMIENIA



LEGENDA

- KOŁO-WRÓT
- CELA
- TUNEL
- DZWON ALARMOWY
- ŻARNIK
- OGRODZENIE



JEDEN
KWADRAT = 1,5 M

to nie da się uniknąć hałasu spowodowanego rozbijanymi i spadającymi na ziemię przedmiotami. Szeroki kominek ma wylot poza wieżę, a niewielkie okno wychodzi na małą półkę, która zwisa ponad chlewem. Resztki z posiłków wyrzuca się przez okno, uzupełniając jadłospis świń.

Obszar oznaczony jako 3A to spiżarnia używana głównie do przechowywania przypraw, zapasów i innych towarów, które są używane często, lecz w małych ilościach.

4. Stołówka

W stołówce mieści się wygodnie trzydzieści osób. W ciągu dnia o dowolnej porze można tu zastać od dziesięciu do piętnastu osób, głównie żołnierzy.

5. Kwatery służących

W każdej z tych kwater mieszka sześciu służących (N ludzie Plb1). Służący sprzątają wieżę, przygotowują posiłki i wykonują inne obowiązki gospodarskie.

6. Duże pomieszczenia dla straży

Pomieszczenie służące za sypialnię dla szesnastu żołnierzy Cyrica (CN, NZ lub CZ ludzie Wjk1). W komnacie znajduje się szesnastie prycz, a pod każdą stoi skrzynia z bardzo prostym zamkiem (ST Otwierania zamków 20). Tutaj zazwyczaj trafiają nowi żołnierze, dopiero przybyli do wieży. Bardziej pożądane wśród strażników są mniejsze pomieszczenia (obszary 7), które przelożeni przyznają w nagrodę za chwalne czyny.

7. Mniejsze pomieszczenia dla straży

Pomieszczenia służące za sypialnię dla czterech żołnierzy Cyrica. W pokoju znajdują się dwie piętrowe prycze i cztery skrzynie, każda chroni bardzo prosty zamek (ST Otwierania zamków 20).

8A/8B. Kwatery poruczników

Kwatery przeznaczone dla dwóch poruczników Cyrica (NZ ludzie Wjk3), z których każdy ma łóżko, małe biurko i skrzynię z przeciętnym zamkiem (ST Otwierania zamków 25). 8A to pokój Darvina i Stedda, a 8B Lusvila i Miri.

9. Magazyn straży

Strażnicy tutaj przechowują broje i ekwipunek podróżny, kiedy ich nie używają (innymi słowy, jest tu wszystko poza przedmiotami osobistymi, ubraniami i bronią do walki wręcz).

10. Kaplica Cyrica

Na ścianie, w centrum namalowanego, czarnego rozbłysku wisi duża czaszka bez żuchwy. Półokrągłe linie na podłodze określają granicę kaplicy. Obszar oświetla *nieustający płomień*. Żołnierze od czasu do czasu zapalają ogień w żarnikach i składają Cyricowi drobne ofiary.

11. Posterunek straży

Cały czas stoi tutaj na warcie jeden żołnierz, w razie gdyby któryś z więźniów zdołał uciec. Wszystkie drzwi są zazwyczaj zamknięte, by jęki przetrzymywanych nie przeszkadzały spać osobom przebywającym piętro wyżej.

12. Tunel ewakuacyjny

Kłapa w podłodze (oznaczona jako K) otwiera się na drabinę, która prowadzi 4,5 metra w dół, do suchego, wyłożonego kamieniami tunelu podpieranego co 6 metrów drewnianymi palami. Korytarz pro-

wadzi do wschodniej wieży. Sklepienie przebijają małe gliniane tuby, dzięki którym w tunelu następuje cyrkulacja powietrza. W dwóch punktach korytarz wyposażono w drewniany dach pokryty mniej więcej dwucentymetrową warstwą ziemi - to względnie łatwa droga ucieczki na wypadek najazdu na obie wieże.

13. Sala tortur

W tym pomieszczeniu znajduje się stojak, płaski stół z kajdanami i wiele przyrządów służących do tortur. Wśród załogi wieży nie ma oficjalnych katów - zajmują się tym rotacyjnie kapłani. Mniej doświadczeni czasem przypadkowo zabijają ofiary. Starsi kapłani uważają to za nieszczęśliwe wypadki. Koniec końców, to nie tylko stracona szansa na uzyskanie informacji, ale też na ofiarę dla Ciemnego Słońca.

14. Cele

Cele wyposażone w żelazne kraty oraz żelazne drzwi z przeciętnym zamkiem (ST Otwierania zamków 25). Więźniowie przetrzymywani są dwójkami tylko wówczas, gdy nie ma nawet jednej wolnej. O każdej porze gnije tutaj od sześciu do dziesięciu więźniów.

15. Magazyn mięsa

W tym pomieszczeniu zgromadzono zapasy suszonego mięsa różnego rodzaju. Jedynie zarządca wieży, kucharze i kapłani mają klucze do przeciętnych zamków (ST Otwierania zamków 25), w które wyposażono drzwi do tych komnat.

16. Magazyn ziarna i warzyw

W tym pomieszczeniu znajdują się zapasy ziarna i warzyw, z których korzysta personel kuchenny. Jedynie zarządca wieży, kucharze i kapłani mają klucze do przeciętnych zamków (ST Otwierania zamków 25), w które wyposażono drzwi do tych komnat.

17A-D. Pomniejsi kapłani i znaczniejsi magowie

Każde z tych pomieszczeń to sypialnia dwóch pomniejszych kapłanów (oczywiście Cyrica) i znaczniejszego maga. Mają oni własne łóżka, małe biurka oraz skrzynię wyposażoną w przeciętny zamek (ST Otwierania zamków 25).

17A: Malas (CZ mężczyzna człowiek Kpn2), Randil (CZ mężczyzna człowiek Kpn5), Mehmen (CZ mężczyzna człowiek Czar4).

17B: Helem (CZ mężczyzna człowiek Kpn2), Martas (CZ kobieta człowiek Kpn5), Atala (CZ kobieta człowiek Zak4).

17C: Jaemorn (CZ mężczyzna człowiek Kpn2), Thallonia (CZ kobieta człowiek Kpn5), Kaseir (CZ mężczyzna człowiek Cza4).

17D: Betha (CZ kobieta człowiek Kpn2), Talindra (CZ kobieta półelf Kpn5), Westenra (CZ kobieta człowiek Zak4).

18. Pokój spotkań

W pokoju spotkań znajduje się długi stół i dwanaście krzeseł. Na ścianach wiszą mapy Amn i Tethyru z zaznaczonymi traktami handlowymi oraz danymi o znanych karawanach przebywających w pobliżu. Tutaj spotykają się kapłani, magowie, kapitanowie i porucznicy, aby omówić plany dotyczące na przykład napadów na karawany, najazdów na inne kościoły, rekrutacji nowych członków itp.

19A/19B. Kapitan

Kwata dwóch kapitanów Cyrica. W każdym z pokoi znajduje się łóżko, małe biurko i skrzynia z przeciętnym zamkiem (ST Otwierania zamków 25). Kapitan Sihvet (NZ kobieta człowiek Wjk6) zajmuje pokój 19A, natomiast kapitan Stev (NZ mężczyzna człowiek Wjk6) - 19B.

20. Zarządca

Kwateria Zasheira (NZ mężczyzna człowiek Fach4), zarządcy wieży, który kontroluje służbę, odpowiada za dogłębne zapasy i ich uzupełnianie. Jej mieszkaniec to tchórz - zastraszony przez najeźdźców, od razu się podda. W komnacie stoi łóżko, małe biurko i skrzynia z przeciętnym zamkiem (ST Otwierania zamków 25).

21A/21B. Przedmioty religijne

Na drzwiach do tego pomieszczenia namalowano symbol Cyrica. W pokoju znajdują się szaty ceremonialne oraz inne przedmioty religijne używane przez kapłanów w czasie nabożeństw i rytuałów. Drzwi mają dobry zamek (ST Otwierania zamków 30). Każda osoba, poza kapłanami, która dotknie tych przedmiotów, zostaje skazana na śmierć.

Niektóre przedmioty wykonano z cennych materiałów lub te ostatnie są jakąś ich częścią. Wszystkie, zebrane do kupy, ważą w sumie 12,5 kilograma i mają wartość 500 sz. Na wszystkich jest symbol Cyrica.

W ukrytym schowku (ST Przeszukiwania 20), na tyłach pomieszczenia 21A, znajduje się sześć zwojów umieszczonych tu na wypadek ataku na wieżę. O zwojach wie jedynie Czarnomocny i znaczniejsi kapłani.

1. *Młot chaosu, słowo chaosu.*
2. *Krug żagłady, dezintegracja*
3. *Bluźnierstwo, przeklesta plaga*
4. *Zakłopotanie, widmowy zabójca*
5. *Ogniste uderzenie, wezwanie potwora VII*
6. *Bariera z ostrzy, zniszczenie.*

11. Leże banelara

W tym dużym pomieszczeniu znajdują się jedynie dwie klatki schodowe, cztery filary i dzwonek alarmowy. To jednak przede wszystkim leże Sebeskena, banelara będącego na służbie świątyni. Każdy, kto mieszka w wieży (w tym wszyscy żołnierze) jest przedstawiany stworzeniu, by mogło go później rozpoznać. Jeśli istota zauważy intruzów, atakuje ich i uruchamia alarm. Banelar ma na sobie cały czas *piersienną ochronę* + 2 oraz nosi *roździkę magicznego pocisku* (5. poziom czarującego, 23 ładunki). Na malej półce blisko szczytu południowo-wschodniego filaru znajduje się reszta jego prywatnego skarbu (632 sz w skórzanych workach). Czasem wykorzystuje te zasoby do przekupienia mieszkańców wieży, uzyskując w zamian informacje i żywy inwentarz. Przebywający tutaj banelar owija się wokół któregoś z filarów w pobliżu sufitu. Wie o taktyce stworzeń żyjących na jego podłodze i odpowiednio koordynuje swoje ataki. Sebesken zna czary *niewidzialność* oraz *dostrzeganie niewidzialnego* i często spaceruje po wieży w poszukiwaniu niewidocznych intruzów.

Sebesken: samiec banelar; SW 5; wielka magiczna bestia; KW 7k10 +35; pw 73, Init +5; Szyb 9 m, pływanie 9 m; KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +13 wręcz (2k4+8 plus zatrucie, żądło), +8 wręcz (1k3+4 plus zatrucie, ugryzienie); Front/Zasięg 3 m na 6 m/3 m; SA zatrucie; SC szybkie leczenie 2, niepodatności (kwas, trucizna), odporność na petryfikację (+3 do rzutów obronnych); Char PZ; MRO Wytrw +10, Ref +6, Wola +7; S 26, Zr 13, Bd 21, Int 17, Rzt 16, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +10, Koncentracja +10, Stosowanie magicznych urządzeń +12, Zastraszanie +10, Zauważanie +10; Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Zogniskowanie czaru (zaklinanie), Żelazna wola.

Czary: banelar ma zdolność rzucania czarów na 6. poziomie kapłana (ma dostęp do domen magia, woda i zło) oraz na 6. poziomie czarodzieja. Zaklęcia banelara posiadają jedynie komponenty

werbalne. Ponadto jeden czar w rundzie może on rzucić podczas ataku w akcji darmowej.

Zatrucie (zn): żądło lub ugryzienie - rzut obronny na Wytrw (ST 18), początkowe obrażenia tymczasowe obniżenie Bd o 2k4, drugorzędne obrażenia - nieprzytomność przez 1k3 godziny.

Przygotowane czary kapłana (5/5/5/4, bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 - *czytanie magii, leczenie drobnych ran, naprawa, światło, wykrycie magii*; 1 - *błogosławieństwo, boskie względy, ochrona przed dobrem*, plaga*, wytrzymałość żywiołowa*; 2 - *broń duchowa, chmura mgły*, milczenie, mniejsze odnowienie, wstrzymanie osoby†*; 3 - *leczenie poważnych ran, modlitwa, rozproszenie magii*, ujęzyczenie niewidzialności.*

*Czary domenowe. Domena: magia (używanie przedmiotów magicznych jak czarodziej 9. poziomu), woda (Odegnanie ognia/karcenie istot wody), zło (rzucanie zaklęć zła na poziomie czarującego +1).

Przygotowane zaklęcia czarodzieja: (4/4/4/3, bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 - *dłoń maga, oszłomienie†, promień mrozu, tańczące światła*; 1 - *magiczny pocisk, szybki odwrót, wstrzymanie portalu, zauroczenie osoby†*; 2 - *dostrzeganie niewidzialnego, kwasowa strzała Melfa, niewidzialność, płomień Aganazzara**; 3 - *ognista strzała, sugestia†, wstrzymanie osoby†.*

†Z racji atutu Zogniskowania czaru (zaklinanie) bazowa ST dla rzutów obronnych przeciwko tym czarom wynosi 15 + poziom czaru.

Księga zaklęć: 0 - *dłoń maga, czytanie magii, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie niemartwemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 - *identyfikacja, magiczny pocisk, niewidoczny sługa, szybki odwrót, uśpienie, wstrzymanie portalu, zauroczenie osoby, zbroja maga, zmiana siebie*; 2 - *dostrzeganie niewidzialnego, kwasowa strzała Melfa, lustrzany obraz, niewidzialność, ochrona przed strzałami, płomień Aganazzara, rój śnieżek Snilloka, wykrycie myśli*; 3 - *analiza portalu, ognista strzała, sugestia, wstrzymanie osoby.*

Dobrytek: *piersienną ochronę* +2, *roździkę magicznego pocisku* (5. poziom czarującego, 23 ładunki), 632 sz.

23A/23B. Znaczniejsi kapłani

Rezydencja znaczniejszego kapłana. Drzwi chroni *glifem strzeżenia* (żądanie poważnych ran 3k8+7, Wola społawia, ST 14; ST Przeszukiwania 28, ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28) ustawionym tak, by reagował na każdego, kto dotknie drzwi bez wypowiedzenia wcześniej hasła (znanego tylko kapłanom i samemu Czar[†]nomocnemu Akhmeler'e'owi). W pokoju znajduje się łóżko, małe biurko i skrzynia z przeciętnym zamkiem (ST Otwierania zamków 25). Pokój 23A należy do Zorna (NZ mężczyzna człowiek Kpn7 Cyrica). Pokój 23B należy do Kari (NZ kobieta człowiek Kpn7 Cyrica).

24A/24B. Magowie

Rezydencja magów świątyni. Drzwi zamknięte czarem tajemny zamek. W komnacie znajduje się łóżko, małe biurko i skrzynia z przeciętnym zamkiem (ST Otwierania zamków 25). Pokój 24A należy do Barkeida (CZ mężczyzna człowiek Zak9), a 24B do Yabasiny (CZ kobieta człowiek Czar9).

Pomieszczenie 24C to służący za balkon dach jednej z iglic. Drzwi na balkon są żelazne, z dobrym zamkiem (ST Otwierania zamków 30), strzeże ich również czar *tajemny zamek*. Balkon to dogodny punkt obserwacyjny do rzucania czarów, gdy wieża zostanie zaatakowana.

25. Dach wieży

Dach pomocniczej iglicy zazwyczaj służy za punkt obserwacyjny, lecz był także areną kilku „przypadkowych” upadków, które zakończyły

się śmiercią niejednego zadufanego w sobie kapłana czy żołnierza. Drzwi na balkon są żelazne, z dobrym zamkiem (ST Otwierania zamków 30). Cały czas stoi tutaj na straży jeden żołnierz, który w razie niebezpieczeństwa uderzy w duży dzwon i zaalarmuje wieżę.

16. Czujna czaszka

Komnata Czarnomocnego Akhmelere'a, arcykapłana tej świątyni, noszącego tytuł Czujnej Czaszki. Kiedy przebywa w przybytku, zazwyczaj nosi ceremonialną zbroję i kapłańskie szaty.

Drzwi chronione są *większym głifem strzeżenia* (*zabicie żywego*, Wytrw częściowo neguje, ST 19; ST Przeszukiwania 31, ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31) ustawionym tak, by reagował na każdego poza Czarnomocnym. W pokoju stoi duże, luksusowe łóżko, duże biurko, mocne i wygodne krzesło oraz skrzynia z dobrym zamkiem (ST Otwierania zamków 30).

Pomieszczenie 26 A to dach jednej z wieżyczek, używany za balkon. Prowadzące nań drzwi są żelazne, a wyposażono je w świetny zamek. Je również zabezpiecza *większy głif strzeżenia*, taki sam jak znajdujący się na drzwiach wejściowych. Balkon to idealne miejsce do ciskania czarów w momencie ataku na wieżę, lecz Czarnomocny zazwyczaj używa go, by zaczerpnąć świeżego powietrza.

We wschodniej wieży Wiecznego Zaćmienia ten pokój zajmuje Olma Kulenov zwana Krwawą (NZ kobieta człowiek Kpn11 Cyrica), która jest drugim co do potęgi kapłanem w Bliźniaczych Wieżach. Nienawidzi ona Czarnomocnego, wie jednak, że nie jest w stanie pokonać go bez pomocy.

Czarnomocny Akhmelere: CZ mężczyzna człowiek Kpn13 Cyrica; SW 13; średni humanoid; KW 13k8 +26; pw 100; Ink +2; Szyb 6 m; KP 24 (dotyk 12, nieprzygotowany 24); Atak +12/+7 wręcz (1k8+4/19-20, *długi miecz* +1); SA karcenie nieumarłego 6/dzień; Char NZ; MRO Wytrw +13, Ref +7, Wola +17; S 14, Zr 11, Bd 14, Int 12, Rzt 20, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +9, Czarostwo +6, Dyplomacja +12, Koncentracja +17, Leczenie +8, Profesja (kupiec) +7, Przebieranie +9, Wiedza (tajemna) +3, Wiedza (religia) +7, Zauważanie +10, Zastraszanie +8, Biegłość w broni żołnierskiej (*długi miecz*), Rzucanie w walce, Skrwawiony, Szczęście bohaterów, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Karcenie nieumarłego (zw): skupiając negatywną energię kapłan może sprawić, by nieumarły się skulił.

Przygotowane czary kapłana: (6/8/7/6/6/5/3/2; bazowa ST = 15 + poziom czaru): 0 — *czytanie magii, leczenie drobnych ran, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny* (2); 1 — *boskie względy, leczenie lekkich ran, ochrona przed dobrem**, *powodowanie strachu, rozkaz, tarcza wiary, wytrzymałość żywiołowa* (2); 2 — *broń duchowa, bycza siła, leczenie średnich ran, milczenie, niewidzialność**, *opóźnienie trucizny, wstrzymanie osoby*; 3 — *leczenie poważnych ran, magiczny krąg przeciw dobru**, *modlitwa, ożywienie umarłego, rozproszenie magii, wyzyszczenie niewidzialności*; 4 — *boska moc, leczenie krytycznych ran, mniejszy planarny sojusznik, postanie, przekłeta plaga**, *wezwanie potwora IV*; 5 — *krąg zagłady, ogniste uderzenie, rozproszenie dobru**, *większy rozkaz, zabicie żywego*; 6 — *krzywdą, słowo odwołania, stworzenie nieumarłego**; 7 — *bluźnierstwo**, *zniszczenie*.

*Czary domenowe. Bóstwo: Cyric. Domeny: oszustwo (umiejętności klasowe Błefowanie, Przebieranie i Ukrywanie), zło (rzucanie zaklęcia zła na poziomie czarującego +1).

Dobytek: *długi miecz* +1, *pełna zbroja płytowa* +1, *duża stalowa tarcza* +2, *plaszcz odporności* +2, *piersienny ochronny* +2, *amulet naturalnego pancerza* +2, *wisiorek rozdrobnienia* +2, *rozdzielacz leczenia lekkich ran* (50 ładunków). Zwoje: *przepowiednia, bariera z ostrzy, uzdrowienie*,

neutralizacja trucizny, planarny sojusznik, odnowienie, wezwanie potwora VII. 300 sz, 20 sp.

Czarnomocny Akhmelere urodził się w rodzinie kupieckiej w Darromar, stolicy Tethyru. Kiedy podróżował z karawaną do Amn, wstąpił do kościoła Bane'a, w którym nie wyróżnił się niczym jako kapłan. Kiedy Pan Ciemności zginął w Czasie Kłopotów, Czarnomocny dość wcześnie zmienił wyznanie na Cyrica, co pozwoliło mu błyskawicznie awansować do pozycji nieosiągalnej w poprzednim kościele. Był jednym z przywódców armii, która otoczyła Bliźniacze Wieże, a gdy pozostali przywódcy zginęli lub przepadli w tajemniczych okolicznościach, przypisał zwycięstwo sobie.

Czarnomocny zgromadził pod swoimi rozkazami sporą liczbę lojalnych wyznawców Cyrica i jest przekonany, że umie wykręcić oraz pokonać tych, którzy pragnęliby usunąć go z zajmowanej pozycji. Lata w służbie Bane'a dały mu pojęcie o potrzebie dyscypliny, informacji i przygotowań, dzięki którym utrzymuje kontrolę nad swoją świątynią.

27. Przekłeta komnata

Ta bluźniercza komnata śmierdzi złem i ofiarami z ludzi. Całą podłogę pomieszczenia — z wyjątkiem pasa szerokości trzech metrów wzdłuż ścian — wyłożono matowymi, szarymi płytkami. W każdym rogu stoi wysoki żarnik, dekorowany motywami czaszek, zamkniętych oczu i zakrwawionej broni. Centralna część płytek przechodzi w purpurową mozaikę formującą rozbłysk, pośrodku którego stoi piedestał wysokości pół metra. Ma on kształt czaszki pozbawionej żuchwy, ozdobionej białymi płytkami. Całego pomieszczenia strzeże czar przeklęcia (z drugorzędym efektem *ochrona przed żywiołami [ogień]* dla wszystkich mających Cyrica za patrona).

Wzdłuż zewnętrznej krawędzi pomieszczenia stoi dwadzieścia szkieletów (na mapie oznaczono je literą S) w pełnych zbrojach płytowych, uzbrojonych w długie miecze. Nieumarli nieżycie zawdzięczają Czarnomocnemu. A atakują oni każdego, kto nie jest kapłanem Cyrica. Ponieważ w tym miejscu kapłani zyskują premię bluźniercza +4 do karcenia nieumarłych, każdy kapłan Ciemnego Słońca ma dużą szansę rozkazywać wszystkim szkieletom. Nieumarli są zbyt słabi, by poważnie zagrozić większości przeciwników, którzy zdołają przedrzeć się do tej części wieży. Niemniej idealnie nadają się do zabijania słabych wrogów, którzy mieli szczęście dotrzeć aż tak daleko. Okazują się też dość skuteczni w opóźnianiu przeciwników średniej potęgi.

W dachu znajdują się cztery klapy (na mapie zaznaczone literą W) wyposażone w świetne zamki (ST Otwierania zamków 40) i zabezpieczone *większym głifem strzeżenia* (*zabicie żywego*, Wytrw częściowo neguje, ST 19; ST Przeszukiwania 31, ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31) uruchamianym przez każdego, kto nie wyznaje Cyrica. Jedynie Czarnomocny i znaczniejsi kapłani posiadają kopie kluczy.

Tutaj odbywają się najważniejsze rytuały ku czci Cyrica, począwszy od składania ofiar z ludzi, a kończąc na wyświęcaniu kapłanów i wzywaniu demonów oraz innych stworzeń, by służyły Księciu Kłamstw.

Obrona wieży

Chociaż żołnierze Czarnomocnego są w większości niezdyscyplinowani i chaotyczni, przeszli jednak szkolenie w konkretnych taktykach, by odpierać ataki na wieżę, zwłaszcza takie, które zdołają przedrzeć się przez pierwsze osłony.

Ataki zewnętrzne

Standardowa procedura polega na biciu w dzwon alarmowy, po czym następuje posłanie kolejnych partii strzał w kierunku zagrożenia

ciągnącego z zewnątrz. Jeśli wróg posiada ochronę przed strzałami, potrafi przeprowadzić atak magiczny (także za sprawą osoby rzucającej czary) lub jest dziwnym stworzeniem (na przykład chimera lub smokiem) zdolnym do zignorowania obrażeń i zranienia mieszkańców wieży lub uszkodzenia samej budowli. Wtedy przebywający w wieży kapłani i magowie wzmacniają jej osłony i atakują wroga zaklęciami.

Inwazja

Jeśli zabrzmi alarm, to wpierr na miejsce zdarzenia powinny przybyć dwa oddziały składające się z sześciu żołnierzy, każdy prowadzony przez porucznika (PS każdej grupy 6). Ci ostatni oceniają sytuację przed zaangażowaniem się w walkę i sprowadzają krzykiem wsparcie, jeżeli uznają to za potrzebne (zwłaszcza gdy potrzebują pomocy magów czy kapłanów). Kolejne grupy liczące po sześciu strażników (PS 5) przybywają co pięć rund, chyba że takie postępowanie jest w oczywisty sposób samobójcze (niemniej żołnierze mogą trzymać się w pewnej odległości i ostrzeliwać wroga, unikając walki wręcz).

Jeśli potrzebni są kapłani, na miejsce przybywają pomniejsi (jeden Kpn2 i jeden Kpn5") w towarzystwie sześciu strażników (PS 7).

Jeżeli potrzebni są magowie, na miejsce przebywają znaczniejsi (Zak4 lub Czar4) razem z sześcioma strażnikami i porucznikiem (PS 7).

Jeśli grupy te okażą się niewystarczające do odparcia lub zabicia najeźdźców, przybędzie kapitan z jednym ze znaczniejszych kapłanów (Kpn7) lub magiem (Zak9 albo Czar9) oraz grupą sześciu strażników (PS 9 dla grupy z kapłanem, PS 11 dla grupy z magiem). Banelar wkracza do bitwy tylko na wyraźny rozkaz Czarnomocnego (lub, gdy ten ostatni jest nieobecny, znaczniejszego kapłana, któremu przekazał dowództwo). Sam Akhmeler pojawia się tylko wówczas, gdy uznaje, że jego poddani nie byli w stanie pokonać przeciwników.

kult smoka

*- I nie ostanie się nic poza strząskanymi tronami bez władców. Wszę-
lako martwe smoki panować będą nad światem calem...*

Odziana w purpurę postać na podium kontynuowała intonację litanii. Niemniej Harnath Tommor, pomniejszy mag Kultu Smoka, coraz mniej uwagi koncentrował na mówiącym. Skupiał się przede wszystkim na niesamowitym widoku jaki się przednim rozciągał: postarzałym, błękitnym smoku, którego skręcone cielsko spoczywało na podwyższeniu obok Ubranego w Purpurę. Harnath, w miarę trwania ceremonii, coraz bardziej puchł z dumy. IV końcu nadszedł dzień, na który czekał. Dzień, na rzecz którego pracował od chwili przystąpienia do kultu. Dzisiaj ujrzy ostateczny dowód mądrości Sammastera. Doświadczy chwili, w której smok porzuci kajdany życia i stanie się Świętym — drakoliczem.

— ...a królestwo martwych smoków przetrwa aż po kres wszelkich rzeczy. Takóż przyrzekamy — zakończył Ubrany w Purpurę.

— Przyrzekamy — powtórzyły jak echo dziesiątki wyznawców, stojących nyczekując w Komnacie Wy-niesień. Odprawiający obrzęd nymał spośród fald swej ceremonialnej szaty dwa przedmioty: glinianą butelkę i olbrzymi rubin. Wciąż zakorkowany flakon zaoferował smokowi. Błękitny gad z gracją otworzył poleżną paszczę. Wyznawca zrozumiał znak i nylał zawartość butelki na język stwora. Wśród oczekujących członków kultu rozległo się przeciągłe "Aaaach", a Harnathowi zdawało się, że nyczuwa w powietrzu jakiś dziwny zapach. Siarka?



Nagle szczęki smoka mocno się zacisnęły, a Ubrany w Purpurę w ostatniej chwili zdolał cofnąć dłoń. Ciałem stwora wstrząsnął spazm. Smok rzucił się w górę, na platformę, i zamarł w bezruchu. Rubin wypełniło jasne światło, przelewające się przez dłonie Ubranego w Purpurę. Rozbłysnęło ono mocno i szybko zbladło, stając się jednostajną poświatą. Dokonało się. Pierwsza część transformacji dobiegła końca. Zanim tego wieczoru zjawi się słońce, Faerun pozna nowy rodzaj strachu.

Członkowie tego kultu wierzą, że przeznaczeniem nieumarłych smoków jest władać Faerunem. A rzeczona organizacja wzięła na siebie odpowiedzialność i postanowiła pomóc przeznaczeniu się ziszczyć. Dlatego też koncentruje całą energię na urzeczywistnienie planów zdobycia bogactwa i magicznej potęgi koniecznych do przemiany żywych smoków w nieumarłe drakolicze. Członkowie kultu prowadzą magiczne badania, szpiegują i handlują, ale nie unikają także różnorodnej działalności kryminalnej - wszystko we wspomnianym celu. Oczekują zaś dnia, w którym nieumarłe smoki przejmą władzę nad całym światem. W związku z tym wielu członków kultu to przestępcy, chociaż w mniemaniu swoim i przełożonych pozostają bohaterami poświęcającymi się i ryzykującymi w imieniu organizacji.

Niejeden poszukiwacz przygód wspominał tym, że umysły członków Kultu Smoka (w tym samego założyciela, arcymaga Sammastera) nie zawsze są do końca zrównoważone. Tak naprawdę część z nich jest po prostu szalona, a obłęd czyni ich tylko bardziej niebezpiecznymi w śmiertelnie poważnej pogoni za celem. Członkowie kultu czczą smoki do tego stopnia, że traktują je jak bóstwa. Niektóre z gadów - zwabione obietnicami wiecznego nieżyćcia i wszechogarniającej władzy - rozkoszują się poświęcaną im wagą.

zarys historyczny

Od czasu pojawienia się Kultu Smoka w Faerunie minęły ponad cztery wieki, a kolejne sto lat od narodzin jego założyciela i pierwszego przywódcy, Sammastera Pierwszego Mówcy. Był on potężnym arcy-
magiem, jednym z wybrańców Mysterii. Jednak ów zaszczyt okazał się dlań zbyt wielkim ciężarem. Umysł arcymaga nie mógł znieść boskiej mocy i ostatecznie Sammaster oszalał. Zanim Mystra zdążyła odebrać swój dar, było już za późno: Pierwszy Mówca był nieuleczalnie szalony.

Sammaster cierpiał na złudzenia i z ich powodu uparczywie twierdził, że posiada wyjątkowy wgląd w przyszłość Torilu, żyjących na nim ludów oraz czczonych bóstw. Zaczął gromadzić dzieła poświęcone wiedzy okultystycznej - te dobrze znane, jak i zapomniane. Tłuma-
czył je (lub interpretował na nowo, jak określiliby to wrogowie kultu), chcąc uzyskać potwierdzenie swoich tez. Na stronicach jednego z tych dzieł, *Kronik lat nadchodzących* Maglasy, odkrył przepowiednię z krypty, która, jak sądził, zapowiadała przejście władzy nad światem przez nieumarłe smoki. Nat-
techniony tą ideą zebrał grupkę popleczników i przekonał ich, że jego przepowiednie dotyczące przyszłości są słuszne.

W 902 RD Kult Smoka stworzył pierwszego drakolicza, używając nekromantycznych formuł, które Sammaster zapisał w swym magnum opus: *Księżę smoka*. Pierwszy Mówca zmarł - lub, jak twierdzą niektórzy członkowie Kultu, stał się liczem i zniknął. A dziś spadkobiercy jego przerażającej wiedzy wciąż wypełniają jego posłanie.

organizacja

Kwatera: członkowie kultu nie mają w tej chwili kwatery głównej. Niemniej trwają prace nad jej stworzeniem - będzie to potężna for-

teca w Zachodnich Ziemiach Centralnych, zbudowana nad wygasłym wulkanem, w którym mieści się osławiona Studnia Smoków.

Członkowie: znanych jest prawie 1000 aktywnych i świadomych członków kultu. Służy im niezliczona liczba innych, nie wiedząc nawet, komu pomagają.

Hierarchia: sieć

Przywódcy: Ubrani w Purpurę (kiedyś nazwa używana przez przywódców komórek w Sembii, obecnie przyjęta dla całej organizacji).

Religia: żadna, chociaż cześć kapłanów kultu początkowo czciła Bane'a, Shar, Talosa lub Velsharoon. Garstka innych wyznaje Cyrica, Gargautha, Malara lub Tiamat.

Charakter: CZ, CN, NZ

Tajność: wysoka

Symbol: Kult używa symbolu płonących oczu umiejscowionych ponad smoczymi pazurami. Znak członkowie pokazują tylko wtedy, gdy są pewni, że nie przyciągnie on uwagi licznych zagorzałych wrogów organizacji. Ponieważ niektóre grupy należące do kultu decydują się działać na przekór celom innych - z różnych powodów, począwszy od szaleństwa, a na sprzecze skończywszy - dokładny wygląd symbolu różni się w zależności od komórki.

Kult Smoka kontynuuje prace swojego założyciela, tworząc pojedyncze komórki, z których każda ma konkretny cel i rolę do odegrania w większych planach całej grupy. Nauki Sammastera przyciągnęły ograniczoną liczbę wyznawców, niektórych obłąkanych podobnie do niego, innych zwabionych obietnicą wielkiej nagrody zyskanej środkami innymi niż żmudna harówka. Wielu z aktualnych członków kultu jest w pełni władz umysłowych (póki co), lecz wykazuje inne defekty umysłu lub charakteru, które utrzymują ich w przekonaniu, że organizacja oferuje im ścieżkę do spełnienia pragnień — o wiele szybszą i łatwiejszą niż wszystkie inne. Absolutnie wszyscy przynależący do tej grupy to ludzie.

HIERARCHIA

Podstawowe jednostki struktury organizacyjnej kultu tworzą pojedyncze komórki. Każda z nich jest wyspecjalizowana, a role poszczególnych członków różnicują dodatkowo rangi, funkcje i cele. Wszystkie zwykły liczyć od dziesięciu do stu osób, w zależności od relatywnego znaczenia dla planów organizacji. Hierarchia komórki jest oparta na strukturze obecnej w całym kulcie.

Ubrani w Purpurę - nazywani tak z powodu purpurowych szat ceremonialnych - to naczelną władzę w każdej komórce. W małych jest tylko jedna taka osoba, lecz w większych będzie ich kilka. Wszyscy działają razem (przynajmniej teoretycznie) jako część koalicji. Wielu Ubranych w Purpurę to nekromanci, którzy pragnęli przystąpić do Kultu Smoka ze szczególnych powodów. Doglądają oni skomplikowanego procesu, w czasie którego żywy smok przemienia się w drakolicha. Tworzą także przedmioty magiczne, których używają członkowie kultu lub które stają się podarunkami oraz łapówkami dla złych smoków. Dodatkowo na ich barkach spoczywa ciężar nadrabiania niedoborów w szeregach organizacji, spowodowanych niewystarczającą liczbą kapłanów. Jeśli kult ma kiedykolwiek osiągnąć zamierzone cele, to ci czarodzieje nie mogą sobie pozwolić na uziemienie w roli generalów. Kiedy komórka staje w obliczu zagrożenia ze strony wrogów, Ubrani w Purpurę muszą poprowadzić swe siły przeciwko adwersarzom.

Kult oferuje nekromantom dostęp do trudno dostępnych wyników badań przeprowadzonych przez Sammastera i szansę na bezpośrednią współpracę z jedną z największych nieumarłych istot

w Faerunie. Część przystępuje do organizacji z powodu własnych ambicji. Inni decydują się na to, ponieważ wewnętrzne konflikty w innych grupach (takich jak Zhentarimowie) uznali za niezgodne z ich punktem widzenia.

Pod Ubranymi w Purpurę znajdują się pozostali członkowie komórki, a ich przeznaczenie determinuje jej funkcja.

Komórki handlowe

Niektóre komórki poświęcają się prowadzeniu całkowicie legalnych interesów, za sprawą których kult utrzymuje płynność finansową. Ich pomniejsi członkowie to zazwyczaj kupcy, w większości zamożni. Te komórki korzystają ze swych powiązań handlowych i komunikacyjnych, aby zbierać informacje i przekazywać je do innych działów.

Komórki przestępcze

Większość komórek kultu zdobywa bardzo potrzebne pieniądze środkami nielegalnymi, a intrygi, w których biorą udział, są tak samo różnorodne jak członkowie organizacji.

Bandytyzm

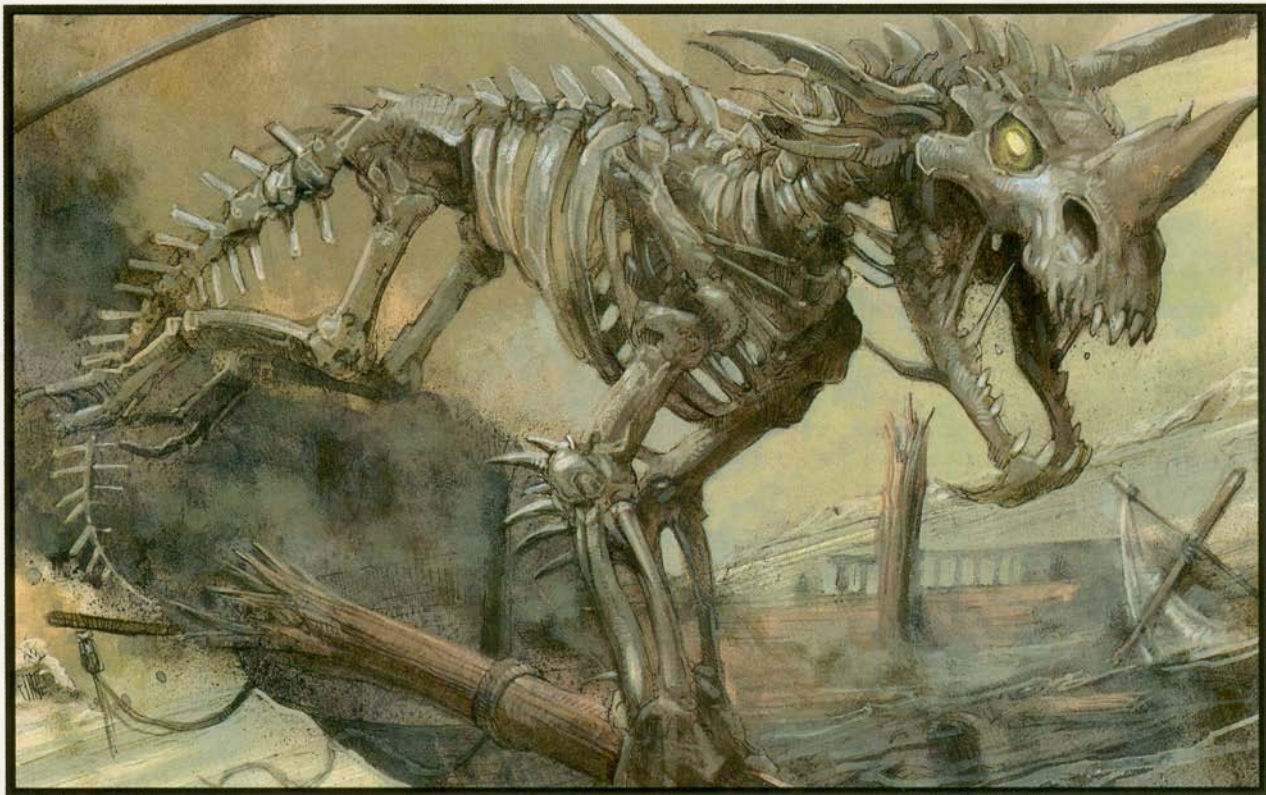
Komórki czasami opłacają usługi działających na szlakach bandytów, rabusiów i kieszonkowców, aby ulżyć podróżnym w dźwiganiu gotówki. Najazdy na kupieckie karawany mogą okazać się niezwykle lukratywne, zarówno w zlocie, jak i w towarach (sprzedawanych później przez komórki przemytnicze). Tego typu oddziały organizacji są małe. W ich skład wchodzi zwykle Ubrany w Purpurę i około pięciu podległych mu ludzi, którzy zajmują się lokalnymi bandytami. Banici, którzy wykonują właściwe zadania, często nie wiedzą kto tak naprawdę ich wynajął. Zwykle zresztą często w ogóle ich to nie obchodzi.

Ochrona

Uogólniając, Kult Smoka wystrzega się działalności reketerskiej na małą skalę. Organizacja nie jest na tyle duża, by zdominować półświatki w największych miastach, gdzie pieniądze z ochrony naprawdę warte są świeczki. Takie pragnienia pozostawia lokalnym gildiom złodziejskim oraz pozbawionym skrupułów kupcom. Zamiast tego kult angażuje się w zakreślone na wielką skalę wymuszenia ochrony, zastraszając uważnie wybranych kupców smoczą interwencją, jeśli nie zaspokoją żądań organizacji dotyczących pieniędzy, towarów lub usług. Kiedy odpowiednio urobiony handlarz zda sobie sprawę z kim się zadaje, zazwyczaj płaci żadaną cenę. Przecież każdy wie, że z szaleńcami nie można się targować. W skład takiej komórki zwykle wchodzi Ubrany w Purpurę, który odpowiada za kwestie zagrożenia ze strony smoka lub drakolicha oraz około dziesiątki pozostałych członków, zajmujących się obserwowaniem i pilnowaniem kupca. Tego rodzaju grupa może również zatrudniać robotników lub handlowców, którzy za odpowiednią opłatą zajmują się każdym nielegalnie zdobytym towarem.

Porwania

Porywanie bogatych szlachciców i domaganie się za nich okupu bywa bardzo zyskowne. Wielu arystokratów płaci raczej nie z chęci odzyskania porwanego członka rodziny, a raczej z pragnienia uniknięcia cierpień z powodu złej sławy, jaką można się okryć, gdy jest się celem udanego uprowadzenia. Kult niemal zawsze uwalnia porwanych po zaplaceniu okupu, ponieważ w innym wypadku rodziny uprowadzonych zapewne odmawiałyby zapłaty, a to dość szybko wyczerpałoby źródło pokaźnego dochodu.



Ryc. Carl Crichton

Drakolich stworzony przez kult

Legowiska złych smoków to odpowiednie i bezpieczne miejsca przetrzymywania porwanych ofiar, których przed zaplaceniem okupu mogą wszak zlokalizować przyjaciele lub sojusznicy. W tych komórkach działa kilku łotrzyków przynależnych do kultu, a także pewna liczba wojowników, którzy zajmują się porywaniem jako takim (co zleca Ubrany w Purpure).

Szantaże i wymuszenia

W tym przypadku pragnienie uniknięcia skandalu również przynosi naprawdę dużo złota. Niewiele jest osób, które nie obawiają się upublicznienia swych mrocznych sekretów. Niektórzy plebejusze znajdują się zaś w posiadaniu tajemnic raczej niebezpiecznych niż zawstydzających.

Szantaż to delikatna sprawa, ponieważ wiąże się z nim ciągle, regularne opłaty. Komórki zaangażowane w tę działalność muszą szczególnie uważać, by nie zażądać opłaty tak wysokiej, iż zabije ona złotą kurę lub iż ta uzna, że ujawnienie jest tańsze niż płacenie.

Z drugiej strony wymuszenie wymaga jedynie jednorazowej opłaty i dlatego jest preferowane w sytuacjach, kiedy cel ma ograniczoną ilość gotówki na podorzędziu. Komórki, które angażują się w tego typu działalność, składają się zazwyczaj z nielicznych prawdziwych kultystów, a w większej liczbie z opłacanych szpiegów i informatorów, którzy sprzedają informacje nie tylko komórce, lecz każdemu, kto może za nie zapłacić. Pewna część tych grup rozwija własne sieci szpiegów, lecz konkurencja na rynku autentycznie wartych szantażu sekretów jest tak znaczna, że zdarza się to rzadko.

Przemyt

Najstarszy ulubieniec nie tylko kultu, lecz wielu innych grup przestępczych. Przemyt to interes, który zawsze będzie rozkwitał. Większość szmuglowanych przez kult towarów stanowią skradzio-

ne przedmioty magiczne, chociaż popularne są również trucizny i nielegalne narkotyki. Tego typu komórki bywają dość duże. Na przykład ta pracująca w Sembii liczy ponad sto osób.

Gniazda rozpusty

Nieliczne komórki uzyskały taką kontrolę nad elementem przestępczym w mniejszych społecznościach, aby prowadzić tajemne (i przez to nieopodatkowane) jaskinie hazardu, domy uciech i salony z narkotykami. W skład takich grupek wchodzi zwykle maksymalnie dziesięć osób, chociaż zatrudniają oni wielokrotnie więcej rąk do pracy. Zatrudnieni w takich przybytkach zazwyczaj nie mają pojęcia kto opłaca ich pensje.

MOTYWACJE I CELE

Starsi członkowie kultu dzielą się na dwa nierówne liczebnie obozy: tych, którzy całkowicie i bezgranicznie wierzą w przepowiednie Sammastera oraz tych, którzy z sobie tylko znanych powodów udają owo przekonanie. Ta ostatnia grupa składa się najczęściej z osób postrzegających przynależność do organizacji jako sposób na spełnienie różnorodnych pragnień związanych z władzą, bogactwem, statusem osobistym, wiedzą magiczną lub nawet rozrywką. Co może być złego w pracowaniu nad przejęciem władzy nad Faerunem przez nieumarłe smoki, jeśli uczyni mnie to bogatym, potężnym i ważnym? Ci członkowie podejrzewają, że kult nigdy nie osiągnie swoich celów, lecz trudno zaprzeczyć faktowi, że posiadanie jednego lub dwóch drakolichów ułatwia przestępcze życie.

Niemniej najniebezpieczniejszymi członkami kultu pozostają fanatycy, a to oni stanowią większość na wyższych szczeblach w hierarchii. Wierzą tak mocno i zapamiętali w swe szalone cele, że są gotowi nie tylko dla nich umrzeć, lecz zmusić do tego każdego, kto wejdzie im w drogę.

Wiele osób pomagających Kultowi Smoka nie wie nawet, że to czyni. Są to bandyci, kupcy i przemytnicy, którzy wykonują codzienną pracę w zamian za zwyczajową zapłatę, nie znając tożsamości chlebobdawcy i nie dbając o nią. Tylko niektórzy z nich ją znają i celowo poszukują kontaktu z organizacją, aby wstąpić w jej szeregi. Dlaczego pod każdym innym względem zdrowa osoba decyduje się na przyłączenie do grupy spragnionych władzy czarodziejów, którzy posługują się obląkańczym belkotem dawno zmarłego szaleńca do przemiany smoków w nieumarłe monstra, stanowiącej preludium do przejścia władzy nad światem?

Przed wszystkim, wielu spragnionych władzy rekrutów nie posiada talentu, bogactwa lub charyzmy, by samodzielnie ją zdobyć. Kult oferuje im sposób na zaspokojenie tego głodu, który jest bardziej realny niż samodzielnie stworzone niejasne plany podbicia świata. Inni są chciwi i odurzają ich pieniądze, które organizacja zdobywa. Dla zachłannych władza bywa jedynie dodatkiem, drobnym miłym dreszczykiem przyjemności. Jeszcze inni są spadkobiercami starszych członków i zamierzają kontynuować rodzinne tradycje. Dość duża - niektórzy powiedzieliby, że alarmująco duża - liczba „przebiegłych” przedstawicieli kultu albo wierzyla od początku, albo w końcu zaczęła wierzyć w zagładę przepowiedzianą przez Sammastera.

Ci, którzy widzieli straszliwą okazałość i budzącą respekt potęgę drakolice, zaczynają wierzyć, że stary, zwariowany arcyomag miał choć odrobinę racji. Dla wielu zwyczajnych Faerunńczyków smok jest bóstwem. Co prawda nie obdarza czarami objawień, lecz zalicza się do najpotężniejszych śmiertelnych stworzeń Torilu.

Ponadto szansa na to, że w chwili potrzeby bóstwo opiekuńcze przyjdzie z pomocą jest w najlepszym przypadku mało prawdopodobna. Tymczasem drakolice i złe smoki okazują się naprawdę oddanymi sojusznikami. Nie należy też zapominać, że do niektórych przemawia sama wzmianka o zbliżającej się zagładzie - zwłaszcza do tych przekonanych, że jedynie „naprawdę wierzący” przeżyją dzień zagłady i odziedziczą świat.

REKRUTACJA

Kult Smoka ma mieszane uczucia w stosunku do nowych rekrutów. z jednej strony trudno stawiać w wątpliwość fakt, że organizacja potrzebuje świeżej krwi i że trzeba zastąpić tych członków,

którzy zmarli ze starości (to częstsze niż przemiana w liczów, choć wielu próbuje osiągnąć ten stan nieśmierci) i którzy Zginęli pod ciosami mieczy wrogów. Nie wspominając o tym, że im liczniejsze szeregi kultu, tym szybciej zdoła on oddać Faerun w pazury drakolice.

z drugiej strony, kult wciąż pada ofiarą infiltracji, którą organizują wrogowie. Kilka jego słabszych komórek zostało startych z powierzchni ziemi, a odrobienie strat kosztuje dużo pieniędzy, czasu oraz wysiłku. Jak zatem kult daje sobie radę z kijem o dwóch końcach, jakim jest rekrutacja?

To proste. Nie przywiązuje do tego wagi. Ubrani w Purpurę wierzą w słowa Sammastera, który napisał: „...a wszyscy nasi wrogowie ukażą się we właściwym czasie. Przecistawiających się nam spotka zniszczenie i śmierć w szczękach martwych smoków. Ich ciała rozpadną się, ich włosy spłoną, a w swej ostatniej chwili wiedzieć będą, iż kroczyli ścieżką głupców. Albowiem panowania martwych smoków nie można pokrzyżować, nie można ubiec, nie można złamać”. I dlatego, mimo iż wrogom kultu udaje się od czasu do czasu szpiegować wśród jego szeregów i mieszać mu szuki, Ubrani w Purpurę z uporem trwają przy przekonaniu, że wszystkie wysiłki wrogów w ostatecznym rozrachunku okażą się jałowe.

SOJUSZNICY

Najczęstszymi sojusznikami kultu są złe smoki i stworzone przez niego drakolice. Organizacja nie wzbrania się też przed tymczasową współpracą ze złymi potworami, a nawet kilkoma złymi poszukiwaczami przygód. Przynależni do kultu nekromanci są w stanie również tworzyć nieumarłe stworzenia, które mogą służyć różnym funkcjom. Poszczególni członkowie znani są z tego, że zawierają umowy z chaotycznymi i złymi przybyszami, chociaż organizacja zniechęca do kontaktów z demonami i diablami. Od czasu do czasu sojusznikiem kultu staje się kościół Cyrca, lecz ostatnio zdarza się to coraz rzadziej, szczególnie od chwili, gdy Książę Kłamstw stracił dziedzinę śmierci.

Członkowie kultu nazywają stworzone przez siebie drakolice Świętymi, ponieważ jest im przeznaczone władanie światem. Pro-

kult smoka: wskazówki dla mp

Kult Smoka, gdy porówna się go z innymi grupami uważanymi za najważniejsze złe organizacje, zdaje się być czymś równie wyjątkowym niczym biały słoń. Jego szeregi nie są zbyt liczne i chociaż niektórzy jego sojusznicy dzierżą znaczną potęgę, sama organizacja nie ma dużych wpływów. Całkowite szaleństwo celów kultu sprawia zaś, że trudno jest go brać na poważnie. Mimo to członkowie organizacji okazują się tak wytrwali, jak i wszechobecni. Kult w ciągu swej ponad czterechsetletniej historii przetrwał już niejeden cios, otrząsnął się z niego i odbudował. Ważniejsze jest jednak to, iż nosi on w sobie ogromny potencjał wyrządzenia zła. Dlatego też może stać się niezwykle interesującym arcywrogiem bohaterów kampanii. Jeśli wszak herosi Faerunu będą całkowicie ignorowali kult, uznając go za zgromadzenie szaleńców, liczba drakolice może się gwałtownie zwiększyć.

Członkowie kultu prowadzą wiele interesów w licznych miastach, zajmując się cały czas gromadzeniem pieniędzy oraz informacji dla większej chwały rządzonego przez drakolice Faerunu. Dlatego też spotkanie z wyznawcami może mieć miejsce niemal wszędzie. Bo-

haterowie, którzy przeszkodzą grupie bandytów lub przemytników, mogą odkryć, że właśnie pokrzyżowali plany kultu i muszą stawić czoło rozgniewanym nekromantom i ich nieumarłym sojusznikom. Drużyna poszukiwaczy przygód może zgłosić się do ochrony kupieckiej karawany, która przejeżdżać będzie przez zdradzieckie Dzikie Pogranicze, gdzie padnie ofiarą ataku drakolice, ponieważ kupiec nie ugiął się pod szantażem kultu i nie zapłacił (a o tym „drobnym” szczególe zapomniał wspomnieć śmiałkom).

Konieczność utrzymywania działań organizacji w tajemnicy oznacza, że nie będzie łatwo dotrzeć do głównej kwatery komórki. Poszukiwacze przygód mający nadzieję na rozegranie bitwy z kultem nie zapukają po prostu do drzwi wielkiej świątyni, z namalowanym na nich lub zawieszonym nad nimi znakiem. Odnalezienie komórki organizacji wymaga cierpliwości, czasu, wytrwałości. Same poszukiwania mogą zaś toczyć się na prośbę wysłannika Harfiarzy lub lokalnej władzy. Wyprawa do Studni Smoków (patrz dalej) może okazać się pełną wyzwania wieloczęściową przygodą dla postaci na wyższych poziomach.

ces tworzenia drakolichy oraz ich statystyki znajdują się w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*.

Kontakty ze smokami

Uogólniając, smoki są rasą nieustannie skupiającą się na sobie. Trudno wskazać gady równie zapatrzone w siebie co złe smoki Faerunu. Jednak kult podchodzi do tych niezwykle potężnych stworzeń z wypracowaną rutyną. Często odwiedza ich legowiska i przekonuje o wspaniałym losie, jaki je czeka. Kultysty przynoszą podarunki złożone z kosztowności, dokładając się w ten sposób do skarbów smoków (to jeszcze jeden powód, dla którego organizacja potrzebuje dużo pieniędzy). Prawią gadom komplementy, chwala ich umiejętności i przebiegłość. Oferują też wykonywanie wszystkich prac, jakich stwór może sobie zażyczyć oraz - zazwyczaj podczas wizyty następującej zaraz po pierwszej - czytają im wyjątki z dzieła Sammastera *Księga smoków*.

Niektóre złe smoki regularnie kontaktują się z członkami kultu, wymieniając usługi na prawo do schronienia się w legowisku w nagłych sytuacjach. Z kolei przynależący do organizacji służą sprzymierzonym z nimi gadom jako oczy i uszy. Inne smoki odprawiają kultystów, uznając ich za skończonych pomyślników, oni zaś zazwyczaj zostawiają je w spokoju, przynajmniej na jedno lub dwa pokolenia. Wiele gadów, które przegnały delegację organizacji przed dwustu lub trzystu laty, teraz chętnie z nią współpracują, zwłaszcza jeśli nie wszystko ułożyło się po myśli stwora. Rozumowanie smoków opiera się na prostym założeniu: nie ma nic złego w pozwoleniu członkom kultu na dodanie kilku nowych pulapek do zabezpieczeń legowiska, jeśli jedyną za to zapłatą ma być wysłuchiwanie z uwagą wieszczych pism (większość gadów uznaje je nawet za dość interesujące, jeśli faktycznie słucha z uwagą).

Mimo że członkowie Kultu czczą złe smoki, ich wizyty i podarunki mają ukryte cele. Po pierwsze, przekonać stwora do aktywnej współpracy z organizacją. Po drugie, ostatecznie skłonić go do poddania się przemianom w drakolichę.

Święci

Wielu ludzi błędnie sądzi, że Kult Smoka sprawuje całkowitą kontrolę nad drakolichami, które tworzy. Te nieumarłe smoki, tak samo jak żywe, są stworzeniami obdarzonymi własnymi umysłami. Mogą snuć własne plany i pleść intrygi (przypuszczalnie po to, by zająć się czymś w oczekiwaniu na chwilę, gdy przepowiednia Sammastera w końcu się spełni). Drakolichy regularnie współpracują z kultem, wymieniając ochronę na usługi jego członków. Taki nieumarły stwór może zgodzić się zniszczyć kupiecką karawanę lub statek tylko po to, aby organizacja przekonała szlachetnego kupca do współpracy. W zamian kult składa drakolichowi ofiary ze skarbów i cennych informacji oraz zapewnia, że koniec Faerunu jaki znają wszyscy zbliża się naprawdę szybko.

WROGOWIE

Większość mieszkańców Faerunu postrzega Kult Smoka jako grupę niebezpiecznych szaleńców, jednak nie poświęca mu się tyle uwagi, ile Twierdzy Zhentil, kościołowi Cyryka lub pomrokom. Po prostu groźba ze strony tej organizacji wydaje się mniej bezpośrednia (przynajmniej dla tych, którzy nigdy nie widzieli piekła wywołanego przez drakolichę miażdżącego przyjaciół na papkę lub rozbijającego w drzazgi sembijski okręt wojenny). Niemniej Kult Smoka ma też wrogów - głównie te grupy, które konkurują z nim w walce o zasoby i miejsce w wyścigu oraz tych, którzy pragną upewnić się, że zło nie zdobędzie przewagi.

Kult Smoka ze spokojem pozostawia Czerwonych Magów samym sobie i ich sprawom. Jego członkowie trwają uparcie w przekonaniu, że wkrótce Thay będzie jeszcze jednym wasalnym państwem w świecie rządzonego przez nieumarłe smoki. Rzeczywiście ostatnie kontakty między Kultem a Czerwonymi Magami były czysto zawodowe, niemal grzeczne. Członkowie pierwszej z wymienionych organizacji odkryli, że zakup przedmiotów magicznych w enklawach jest o wiele szybszy i łatwiejszy niż samodzielne ich tworzenie. Jednak pojedynczy Czerwoni Magowie wciąż są zburą kultu. Mają bardzo denerwujący zwyczaj podejmowania prób zdobycia jego nekromantycznej wiedzy. Co gorsza, cechuje ich jeszcze bardziej denerwująca skłonność do podejmowania prób odwołania złych smoków od przymierza z kultem. Mimo to spór między organizacjami ogranicza się do indywidualnych przypadków poszczególnych komórek jednych i drugich. Ta sytuacja w niczym nie przypomina stanu wojny.

Wszędzie tam, gdzie działają przestępcze komórki kultu, wchodzi on w konflikt z lokalnymi władcami kryminalnego świata. Niezależnie od tego czy chodzi o Nocne Maski we Wrotach Zachodu, czy o Żelazny Tron w Sembii, organizacja wchodzi w konflikt z tymi, którzy dążą do osiągnięcia zysków w podobny nieuczciwy sposób. Zatargi mogą być mało ważne - choćby spór o terytorium zakończony paktem lub zapłatą wniesioną przez jedną stronę drugiej. Mogą również być tak poważne, jak zbrojna opozycja na pełną skalę, w której obie strony walczą o otwarcie na kontrolę nad pożądaną zdobyczą. Kult woli wypłatywać się z kłopotów za pomocą targów, lecz kiedy jest to niemożliwe, jego członkowie okopują się i walczą. Ubrani w Purpurę różnicują taktyki stosowane przez poszczególne komórki przeciwko wrogim organizacjom, po czym sami włączają się w szereg i biorą udział w walce.

Nie ma nic zaskakującego w fakcie, że Harfiarze i Kult Smoka zwalczają się nawzajem od chwili powstania tego ostatniego. A pierwsi z wymienionych mają względem organizacji podobną taktykę jak w przypadku wszystkich grup i jednostek pragnących narzucić swoją wolę innym lub podbić świat (to tak naprawdę szersze ujęcie tej samej koncepcji). Nic zatem dziwnego, że agenci Harfiarzy cały czas próbują infiltrować komórki kultu i przeszkadzać mu na każdym kroku. Niektórzy z nich poświęcili życie wykrywaniu i powstrzymywaniu wysłanników rzeczonej złośliwej organizacji. Inni z kolei po prostu walczą z wyznawcami kultu wszędzie tam, gdzie ich spotkają. Odkrycie szpiega Harfiarzy w szeregach komórki to wyjątkowe wydarzenie. Kultysty wiedzą go, a następnie zwykle przewożą do najbliższego legowiska złego smoka lub drakolichę, gdzie zostaje w pośpiechu pożarty. Ten widok zawsze wywołuje uśmiech na twarzach członków kultu przyglądających się wszystkiemu.

Jak zachowują się członkowie kultu

Tu opisano typowe osobowości i zachowania członków Kultu.

Ubrany w Purpurę: uczony wizjoner o usposobieniu fanatyka, z wytrzeszczonymi oczami istnego szaleńca lub nieobecnego profesora.

Pomniejszy mag: ambitny i spragniony władzy, zapatrzony w przyszłość.

Wojownik ochroniarz: czujny i agresywny.

spotkania

Członkowie Kultu bardzo rzadko, jeśli w ogóle, podróżują nie ukrywając swej tożsamości. Nie mogą sobie pozwolić na jej ujawnienie, zatem przebiegają się i wędrują w małych grupach, unikając w ten sposób podejrzeń. W typowym spotkaniu z grupą kultystów bierze udział przewodzący jej czarodziej oraz kilku ochroniarzy (zazwyczaj wojownicy, czasem zaś barbarzyńcy, a nawet zbrojni, jeśli wywodzą się oni ze słabszej komórki). Czarodzieje zawsze specjalizują się w nekromancji. Tylko w największych i najważniejszych komórkach znajdują się kapłani. Statystyki typowego czarodzieja należącego do kultu znajdują się w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*.

PRZYKŁADOWE GRUPY

Spotkanie z kultem (PS 4): 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Czar2), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk1, Trp1 lub Ltr1).

Spotkanie z kultem (PS 6): 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Czar3), 1 asystent (CZ człowiek Zak2 lub Czar2), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk2, Trp2 lub Ltr2).

Spotkanie z kultem (PS 8): 1 Ubrany w Purpurę (CZ człowiek Czar5), 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Czar4 lub Zak4), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk4, Trp4 lub Ltr4).

Spotkanie z kultem (PS 10): 1 Ubrany w Purpurę (CZ człowiek Czar7), 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Zak4 lub Czar4), 1 kapłan (NZ człowiek Kpn2 Shar), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk4, Trp4 lub Ltr4).

Spotkanie z kultem (PS 12): 1 Ubrany w Purpurę (CZ człowiek Czar9), 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Zak6 lub Czar6), 1 kapłan (NZ człowiek Kpn4 Talosa), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk4, Trp4 lub Ltr4).

Spotkanie z kultem (PS 14): 1 Ubrany w Purpurę (CZ człowiek Czar11), 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Zak8 lub Czar8), 1 kapłan (NZ człowiek Kpn4 Shar), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk6, Trp6 lub Ltr6).

Spotkanie z kultem (PS 16): 1 Ubrany w Purpurę (CZ człowiek Czar13), 1 pomniejszy mag (CZ człowiek Zak10 lub Czar10), 1 kapłan (NZ człowiek Kpn6 Velsharoon), 2 ochroniarzy (NZ człowiek Wjk8, Trp8 lub Ltr8).

WALKA I TAKTYKA

Członkowie kultu rozdzieleni są pomiędzy różne komórki, nie więc dziwnego, że zazwyczaj reagują na niebezpieczeństwo chaotycznie. Każdy stara się działać zgodnie z własnymi osądami, chociaż wszyscy na swój sposób próbują wspierać swą komórkę. Czarodzieje kultu odpowiadają zazwyczaj na groźbę zaklęciami. Podobnie czynią kapłani. Ochroniarze zaś i obstawa robią co mogą, by związać atakujących w fizycznej walce. Jeśli losy bitwy idą w złym kierunku, czarodzieje sięgają po zaklęcia defensywne lub iluzje i próbują uciec. Mogą przy okazji porzucić towarzyszy - wszystko zależy od wzajemnych relacji. Brak łatwo przewidywalnych zachowań będzie czynić z kultu wroga niebezpieczniejszego, gdyż każda komórka inaczej reaguje w analogicznej sytuacji.

MOCNE I SŁABE STRONY

Kult Smoka przechwala się, że jego najważniejszą mocną stroną są potężni sojusznicy i fanatyczne poświęcenie członków wspólnej sprawie. Jednak niezbyt liczne szeregi hamują zdolność do efektywnego osiągnięcia celów. Poza tym chaotyczna natura wielu kultystów czyni ich nieprzewidywalnymi, co jest zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem.

BROŃ I EKWIPUNEK

Czarodzieje Kultu Smoka używają standardowego ekwipunku i wartości atrybutów zaprezentowanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. W liście zyskiwanych atutów nie uwzględniono premiiowych atutów dla ludzi. Niektóre postacie mogą się różnić, gdyż posiadają atuty regionalne. Wielu czarodziejów kultu specjalizuje się w nekromancji.

Dalej przedstawiono typowy ekwipunek i atuty pomniejszego maga lub Ubranego w Purpurę. Wartości atrybutów i inne szczególności są takie same jak w przypadku czarodziejów BN z rozdziału drugiego *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

1. poziom: zwój: *wytrzymałość żywiołowa*

2. poziom: eliksir: *Charyzma* lub *Intelekt* plus *leczenie lekkich ran*. Zwoje: *powodowanie strachu*, *tarcza*

3. poziom: eliksiry: *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 2) plus *leczenie lekkich ran*. Zwoje: *dotyk ghoulu*, *widmowa dłoń*

4. poziom: różdżka: *powodowanie strachu*. Elikirsy: *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 2) plus *leczenie średnich ran*. Zwoje: *wystraszanie*, *zamrażanie*

5. poziom: *plaszcz ochrony* +1, eliksiry: *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 2) plus *leczenie średnich ran* i *przyspieszenie*. Zwoje: *widzenie w ciemnościach*, *wytrzymałość*, *zamrażanie*

6. poziom: *plaszcz ochrony* +1, eliksiry: *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 3) plus *leczenie średnich ran* i *przyspieszenie*. Zwoje: *spowolniony rozkład*, *widzenie w ciemnościach*, *wytrzymałość*, *zamrażanie*

7. poziom: *plaszcz ochrony* +1, różdżka: *płonące dłonie*, eliksiry: *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 3), zwoje: *widzenie w ciemnościach*, *niecierpanie*, *zakażenie*

8. poziom: *plaszcz ochrony* +1, różdżka: *kocia gracia*, eliksir: *leczenie poważnych ran*, zwoje: *widzenie w ciemnościach*, *polimorfowanie siebie*, *zwiększona niewidzialność*

9. poziom: *plaszcz ochrony* +1, *karwasze zdrowia*, różdżka: *ognista strzala*. Elikirsy: *przyspieszenie* (2), *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 2). Zwoje: *widzenie w ciemnościach*, *wymiarowe drzewi*, *zauroczenie potwora*

10. poziom: *plaszcz ochrony* +2, różdżka: *błyskawica* (10. poziom czarującego), eliksiry: *Charyzma* lub *Intelekt* (w sumie 2) plus *leczenie poważnych ran*. Zwoje: *kula ognista* (10. poziom czarującego), *widzenie w ciemnościach*, *wymiarowe drzewi*, *zauroczenie potwora*

Atuty: pierwszy: Rzucanie w walce, trzeci: Warzenie eliksirów, piąty: Mistrzostwo w czarach, szósty: Wzmocnienie czaru, dziewiąty: Stworzenie cudownej rzeczy, dziesiąty: Mistrzostwo w czarach.

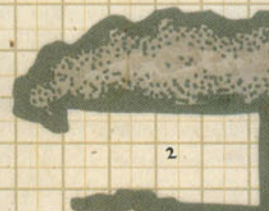
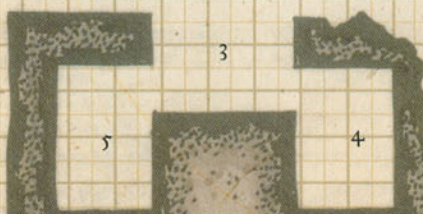
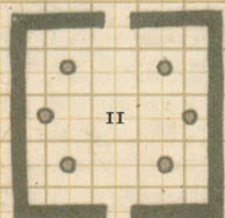
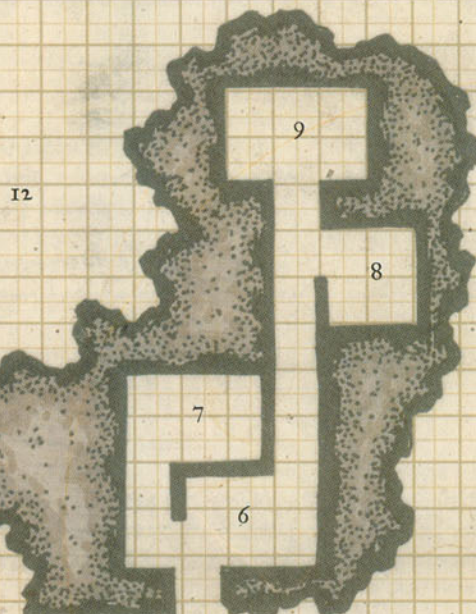
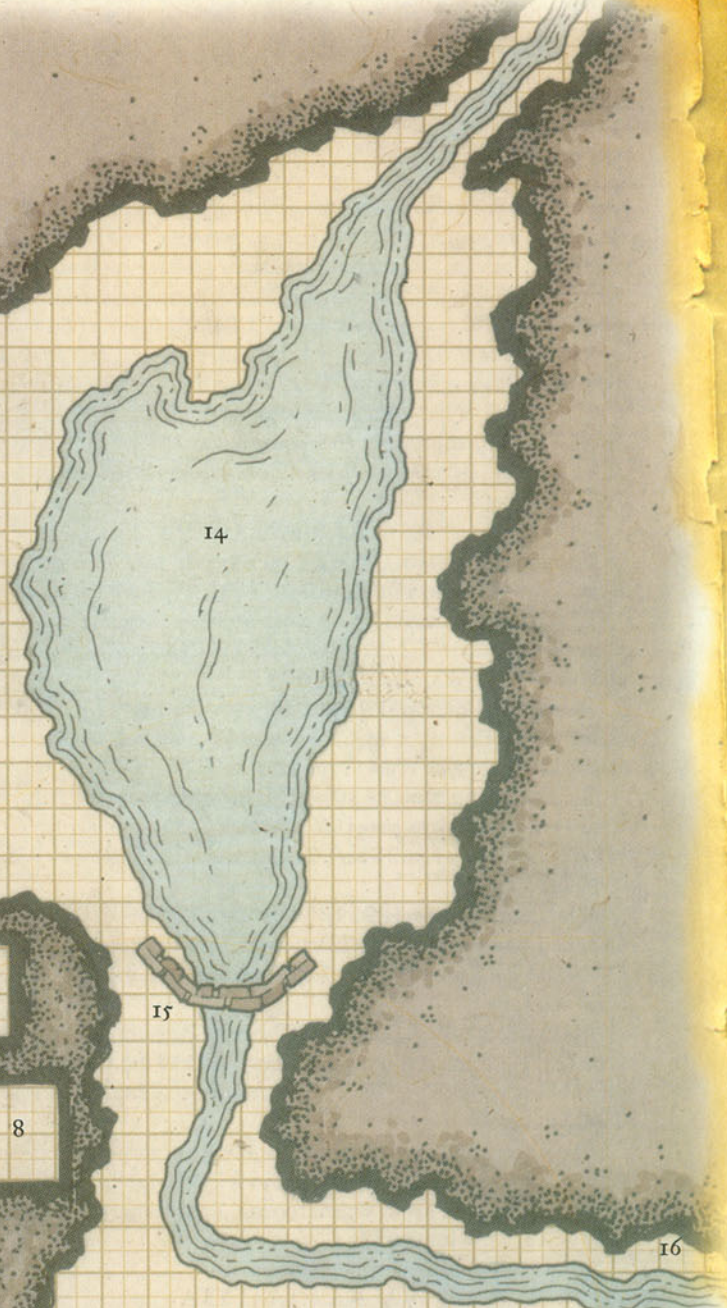
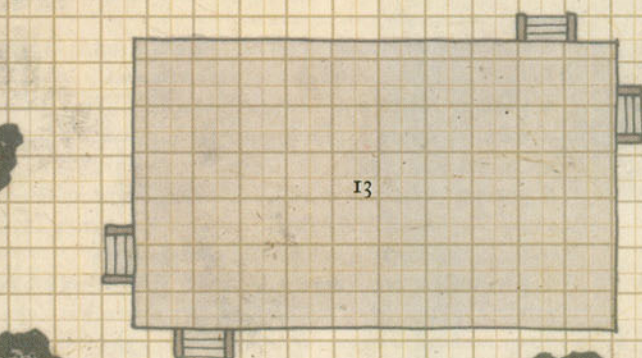
Ochroniarze kultu używają standardowego ekwipunku, wartości atrybutów i atutów dla zbrojnych przedstawionych w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

PRZEDMIOTY SPECJALNE I ZDOLNOŚCI NADNATURALNE

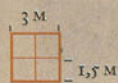
Własnością całego Kultu Smoka jest napisane przez samego Sammastera Pierwszego Mówcę święte dzieło zatytułowane *Księga smoków*. Ma ona postać grubego stosu papieru welinowego, oprawionego w okładkę wykonaną ze skóry czerwonego smoka. Na tytułowej stronie widnieje pozłacany symbol kultu. W oryginalne znajdują się szczegółowe informacje dotyczące wszystkich prowadzonych przez szalonego arcymaga badań nad tworzeniem drakolichy oraz pełna treść przepowiedni mówiącej o przyszłości Torilu, panowaniu nieumarłych smoków

KULT SMOKA

STUDNIA SMOKÓW



JEDEN KWADRAT = 1,5 M



i roli organizacji w nowym porządku świata. Ponadto w dziele zapisano zaprezentowane w *Podręczniku Gracza* czary ze szkoły nekromancji. Znaleźć w nim można wreszcie szczegółowy opis procesu, który umożliwi przemianę smoka w drakolicha (patrz *Opis Świata Zapomnianych Krain*).

Księgę zapisano szyfrem wynalezionym przez Sammastera, do którego klucz jest jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic kultu. Jedynie Ubrani w Purpurę mogą go poznać. Kult stworzył kilka kopii dzieła Pierwszego Mówcy i większość jego komórek posiada jedną kopię. Księga zawsze znajduje się w posiadaniu Ubranego w Purpurę. Od wszystkich członków kultu wymaga się strzeżenia kopii danej komórki - nawet kosztem życia, jeśli taka będzie konieczność.

studnia smoków

Członkowie: prawie 350 (w tym służący)

Przywódcą: Naergoth Ostrzowy

W dziczy, na południowy wschód od Bitwy Kości, wznosi się pozbawiony życia krater dawno wygasłego wulkanu. W jego głębi znajduje się miejsce, o którym od dawna głośno w legendach: smoczy cmentarz, gdzie owe wielkie gady udają się, by umrzeć, gdy zbliża się ich czas. Krater to ponure miejsce, w którym spoczywają setki tysięcy smoczycy kości wybielonych przez czas. Jednak dla członków kultu jest to piękna wizja, ponieważ cmentarzysko to istny skarbiec dla każdego, kto czci nieumarłych smoki.

Jak wspomniano w *Opisie Świata Zapomnianych Krain* kult odkrył to miejsce stosunkowo niedawno, a w posiadanie przejął je po wypuszczeniu nieumarłego smoka strażnika. Niemniej, mimo że organizacja posłała w to miejsce grupę swych członków wraz ze znacznymi zasobami, jak do tej pory nie była w stanie cieszyć się w pełni jego zaletami. Po prostu nie tylko kult interesuje łupienie skarbów, które spoczywają w głuchym wnętrzu wulkanu. Niemniej to właśnie jego członkowie budują twierdzę, by strzec Studni Smoków przed rywalami. Niestety, prace postępują bardzo powoli z powodu ciągłych przeszkód powodowanych przez intruzów. Odpieranie najazdów poszukiwaczy przygód, arcymagów, smoków, którzy sprzeciwiają się działalności kultu oraz jednoczesne prowadzenie innych interesów nie jest łatwe. Jednakże stacjonujący tutaj członkowie organizacji póki co z powodzeniem bronią swej własności.

To miejsce ma postać łańcucha naturalnych jaskiń i w pośpiechu zbudowanych komnat, rzecz jasna położonych w okolicy wulkanu. Służy za tymczasową kwaterę dla dowódcy twierdzy. Podczas gdy na górze wre praca, dowódca spędza większość czasu w pomieszczeniach poniżej, dyrygując podwładnymi, którzy w zamian, nadzorują robotników budujących warownię. Stacjonuje tu mniej więcej trzystu pięćdziesięciu kultystów, wliczając w to służących. Większość z nich - około dwustu pięćdziesięciu - to robotnicy i rzemieślnicy pracujący bez ustanku nad twierdzą, dzięki której Studnia Smoków będzie chroniona przed najazdami intruzów. Prace na pewno postępowalby szybciej, gdyby kult najął siłę roboczą z zewnątrz, przed czym powstrzymuje go obawa o naruszenie tajności. Lepiej będzie ukończyć zadanie nieco wolniej, rozumując Ubrani w Purpurę, niż ryzykować rozprzestrzenienie się po całym Faerunie wiadomości o tym, co się tutaj dzieje. Z pozostałej setki, około dwudziestu to pomniejsi magowie, którzy chronią miejsce przed niepożądanym spojrzeniem.

Okolo siedemdziesięciu to służący, którzy dbają o żywność, ubranie i zapasy robotników, pozostali to Ubrani w Purpurę, którym zlecono pomoc w ochronie miejsca i rozpoczęcie tworzenia katalogu skarbów. Członkowie kultu wyznaczeni do budowy tajnej twierdzy, która wkrótce stanie się główną kwaterą organizacji, są jednymi z najbardziej oddanych.

Cale przedsięwzięcie nadzoruje Naergoth Ostrzowy, niezachwalnie jeden z najmłodszych wodzów kultu (CZ człowiek Wjk18). Ubrani w Purpurę zlecieli mu kierowanie projektem budowy kiedy stało się jasne, że ktoś będzie musiał go bronić. Naergoth był początkowo powiązany z dużą komórką kultu w Sembii, gdzie wraz z żołnierzami ochraniał nielegalną działalność organizacji. Jednak nie dba on szczególnie o zlecone mu zadanie - Ubrani w Purpurę są tak ogarnięci paranoją na punkcie tego odkrycia, że nie wynajęli właściwej załogi do budowy, nie było też czasu na przysłanie do tego miejsca wystarczającej liczby żołnierzy. Naergoth ma wrażenie, że cała operacja jest wystawiona na niebezpieczeństwo, dlatego dużo wysiłku poświęca próbom przekonania Ubranych w Purpurę do wynajęcia kompanii najemników, by pomogła mu w odpieraniu ataków. Póki co starsi kultyści przebywający w tym miejscu polegali na czarach swoich oraz pomniejszych magów, za pomocą których odstraszały intruzów. Na razie ta strategia się sprawdza, lecz organizacja straciła już w jej wyniku kilku członków.

Naergoth nie zdaje sobie sprawy z tego, że pomoc jest już w drodze. Ubrani w Purpurę wezwali na pomoc Arseksasyxa, dorosłego czerwonego smoka, który od lat współpracuje z kultem. Oczekują jego przybycia na dniach i mają nadzieję, że jego obecność pozwoli robotnikom skończyć budowę twierdzy bez potrzeby przysyłania kolejnych robotników lub żołnierzy.

Zakwaterowani tutaj są jedynie dowódca, jego adiutanci i kilku żołnierzy. Ubrani w Purpurę przenieśli się już do prowizorycznej kwatery w niewykończonej twierdzy na górze, aby lepiej jej bronić. Większość z nich przynajmniej raz na dzień odwiedza dowódcę (który zaczyna się zastanawiać czym tak naprawdę dowodzi).

STUDNIA SMOKÓW - INFORMACJE PODSTAWOWE

Dotrzeć tutaj można szeroką, naturalną jaskinią, która wiedzie z głównego cmentarzyska smoków we wnętrzu wulkanu i ciągnie się przez około 200 metrów na południowy wschód, nachylona pod kątem około 15 stopni. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie pomieszczenia oświetlają żarniki z brązu, którymi opiekują się służący. Całość stworzono z naturalnego kamienia, w niektórych miejscach obrobionego, by powstały różne pomieszczenia.

1. Wejście do tunelu

Cały czas na straży stoi tu dwóch żołnierzy dowódcy (PZ ludzie Wjk2), nie pozwalając wejść każdemu, z wyjątkiem tych, których rozpoznają lub którzy mają ważną sprawą do wodza (i są w stanie tego dowieść). Wartownikom rozkazano przepytwać każdego, kto tędy przechodzi, nawet jeśli jest im znany oraz poprosić o hasło, które zmienia się każdego dnia. Gdy ktoś nie poda hasła, strażnicy podnoszą alarm, dmąc w rogi. Podniesienie rzezonego instrumentu i zadęcie weń to akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Dźwięk rogu słychać w całym kompleksie. Każdy wchodzący do kompleksu z tej strony będzie słyszał dochodzący dokładnie z przodu dźwięk płynącej wody (wydaje go podziemny strumień, obszar 16).

2. Magazyn

Male, jeszcze niewykończone pomieszczenie. Na ścianach i suficie widać ślady po narzędziach, którymi kultyści wycinali w kamieniu tę komnatę. W pomieszczeniu jest mnóstwo pudeł z suchym prowiantem, beczkami wody i wina, workami mąki, fasoli, ryżu i torbami podobnych przedmiotów.

3. Pułapka

W poprzek podłogi tego przedsionka rzucono wytarty, welniany chodnik. Na wyblakłym wzorze widać postać czerwonego smoka z rozłożonymi skrzydłami, ziejącego płomieniem i unoszącego się nad malutką, rolniczą osadą. Pięć budynków na obrazku stoi w płomieniach, tak samo jak pobliskie stogi siana. Z domów wybiegają spanikowani, mali ludzie. Chodnik pachnie dość dziwnie, wydzielając woń podobną do sosnowego lasu, nie zaś do czegoś wykonanego z wełny.

Pułapka: kwadratowy chodnik o boku długości 3 metrów chroniony *głęboką strażnicą*, uruchamianym przez każde wkraczające na niego stworzenie, którego charakter jest inny niż zły. Wybuch zapala dywanik (pokryty smołą) i zadaje 5k8 obrażeń od ognia postaci, która nań nadepnęła, i każdemu, kto stoi w promieniu 1,5 metra od niej. Chodnik płonie przez rundę następującą po eksplozji. Wszystkie stworzenia stojące na nim lub w promieniu 1,5 metra od niego otrzymują 2k6 obrażeń od ognia. Uaktywnienie pułapki wywołuje hałas wystarczający do zwrócenia uwagi każdego, kto znajduje się w kompleksie, z wyjątkiem obszarów 12, 13 lub 14.

Głęboka strażnica: SW 3, 1,5-metrowy wybuch ognia (5k8), Refleksy (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Płonący chodnik - pułapka: SW 3, atak dotykowy na dystans +5 (2k6 ogień); Przeszukiwanie (ST 20), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

4. Zbrojownia

W tym pomieszczeniu przechowywane są broń i osobiste ekwipunek strażników kompleksu. Znajdują się tutaj miecze, topory, sztylety, kusze oraz kolczugi i ćwiekowane skóry. Ani jeden oręż i ani jedna zbroja nie są magiczne.

5. Kwatery służących

W tym pomieszczeniu mieszka czterech służących (NZ ludzie Plb1), którzy służą dowódcy i jego żalodze. Znajdują się tu tylko zwyczajne, osobiste przedmioty służących.

6. Komnata strażników

Cały czas przebywa tutaj dwóch żołnierzy dowódcy (NZ ludzie Wjk2). Mają rozkaz zatrzymać i przepytwać każdego, kto się zbliży, nawet jeśli go znają oraz zatrzymać każdego, kto nie ma ewidentnej sprawy do dowódcy. Proszą o podanie zmienianego codziennie hasła, a jeśli go nie usłyszą, jeden z nich atakuje, a drugi dmie w róg.

7. Kwatera straży

Sypialnia ośmiu żołnierzy kultu (NZ lub PZ ludzie Wjk2). Znajdują się tu ustawione pod ścianami cztery piętrowe prycze oraz mały, drewniany stojak z ceramiczną umywalką, dzbanek w rogu i osobiste rzeczy strażników.

8. Kwatera adiutanta

Kwatera Kalarama (NZ człowiek Wjk10), adiutanta dowódcy, który pilnuje, by wykonywano rozkazy przełożonego. Ustala

też hasła na dany dzień i jest pośrednikiem pomiędzy Naergothem a Ubranymi w Purpurę. Pilnuje również postępu prac w kompleksie, podczas gdy dowódca opracowuje plany obrony przed najeźdźcami. Kalaram jest najemnikiem, który współpracuje z kultem od trzech lat. W pomieszczeniu znajduje się łóżko, biurko, krzesło oraz kufer zamknięty na przeciętny zamek (ST Otwierania zamków 25) z osobistymi rzeczami adiutanta oraz trzema eliksirami *leczenia średnich ran* i księgą hasel. Ta ostatnia ma postać cienkiego tomu oprawionego w krowią skórę, w którym schludnym, prostym pismem zapisano kolumny setek słów. Znaczek przy wyrazie oznacza, że już go użyto jako hasła. Wygląda na to, że Kalaram używa tych słów w jakimś porządku.

9. Kwatera dowódcy

Prywatna komnata dowódcy kompleksu. Kiedy nie przebywa wśród Ubranych w Purpurę, próbując nakłonić ich do swojego punktu widzenia, lub nie obserwuje z frustracją wolnego postępu prac budowy twierdzy, przebywa właśnie tutaj. Píše coś w dzienniku bądź przegląda raporty adiutanta. W pomieszczeniu znajduje się łóżko (trochę większe niż pozostałe prycze w kompleksie), biurko i krzesło, miska oraz drewniana skrzynia wzmocniona mosiężnymi okuciami. Kufer zamyka przeciętny zamek (ST Otwierania zamków 25). W skrzyni znajdują się osobiste rzeczy dowódcy oraz klika dzienników z poprzednich wypraw.

Naergoth: mężczyzna człowiek Wjk18; SW 18; średni humanoid; KW 18k10+75, pw 174, Inicjatywa +1; Szybkość 20; KP 23 (dotyk 11, nieprzygotowany 10); Atak +27/+22/+17/+12 wręcz (1k0 +10/17-20 *miecz półtoraręczny* +4) lub +21/+16/+11/+6 dystansowy (1k8+6, *potężny długi łuk refleksyjny* +2 [premia z S +4]); Char CZ; MRO Wytrwa +17, Ref +7, Wola +6; S 18, Zr 13, Bd 18, Int 14, Rzt 10, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +24, Nasłuchiwanie +2, Plywanie +19, Postępowanie ze zwierzętami +10, Przeszukiwanie +5, Skakanie +18, Wiedza (architektura i inżynieria) +7, Wiedza (geografia) +4, Wspinaczka +19, Zauważanie +7; Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Czujność, Krzepkość, Poprawiona bycza szarża, Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny), Potężny atak, Roztrzaskanie, Rozszczepienie, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Twardość, Uniki, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Wielkie rozszczepienie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Dobytek: *miecz półtoraręczny ranienia* +4, *potężny długi łuk refleksyjny* +2 (premia z S +4), mistrzowska pełna zbroja płytowa, *eliksir heroizmu*, *kolczuga Eblonny*, *piersienny ochroney* +4.

10. Niewykończony pokój

Tylko jedna ściana tego pomieszczenia jest wykończona, przez co wygląda nieciekawie. W pomieszczeniu jest mnóstwo mebli, które zapewne zostaną użyte w chwili, gdy twierdza będzie ukończona - są tu krzesła, skrzynie, półki na książki, biurka i długi, dębowy stół.

11. Cella więzienna

W odróżnieniu od wszystkich innych części kompleksu, miejsce to jest nieoświetlone i śmierdzi potem, krwią oraz rozpaczą. Sześć żelaznych filarów, każdy o średnicy 15 centymetrów, wzniesiono najwyraźniej naprędce i umocowano do podłogi

oraz sufitu. Do każdego dołączono kajdany, z których większość jest pusta, choć pokryta zeschniętą krwią i kawałkami zdartej skóry. Więźniowie, którzy próbowali szpiegować postępy prac nad twierdzą i których zauważono, a potem schwytano, zajmują centralne kolumny.

Jednym z więźniów jest Nevrizil, agent Twierdzy Zhentil (PZ mężczyzna człowiek Ltr3). Drugi to Arrava z Bitemnej Doliny, agentka Harfiarzy (CD kobieta półelf Trp2). Oboje pobito, zakneblowano i zakuto w kajdany. Teraz czekają ich dalsze tortury dowódcy i czarodziejów. Nevrizil twierdzi, że jest kupcem, który odłączył się od karawany i dostał w te okolice przez pomyłkę. Arrava przyznaje się do tego, że jest tropicielką, lecz trzyma w tajemnicy powiązania z Harfiarzami do czasu, gdy będzie pewna, że żadna z ratujących ją osób nie jest w zмовie z kultem.

12. Komnata Wyniesień

Kiedy kultysty przybyli w to miejsce z zamysłem zajęcia Studni Smoków, od razu wyznaczyli ten obszar na prowizoryczne podwyższenie dla każdego smoka, który miałby stać się Świętym zanim budowa twierdzy dobiegnie końca. Choć niektórzy kwestionują priorytety organizacji, Ubrany w Purpurę wydawało się rozsądnym przygotować na taką ewentualność. A niniejsza rozległa jaskinia to idealne miejsce do takich zadań, ponieważ u góry otwarta jest na niebo, poprzez stary odprowadzający ławę komin, który wznosi się nad świeżo utworzonym stawem (obszar 14), co daje każdemu smokowi łatwy dostęp do środka. Sklepienie jaskini znajduje się na wysokości 12 metrów. W ciągu dnia spływające przez otwarty wylot światło delikatnie oświetla wnętrze. W nocy obszar rozjaśniają stojące na wielkiej platformie (obszar 13) żarniki.

13. Wielka platforma

Wykonana z masywnych, wapiennych bloków, które przyciągnęli w to miejsce robotnicy. Tę platformę przeznaczono dla smoka oczekującego na przemianę w ostatnich chwilach ceremonii. Cztery krótkie odcinki schodów dają członkom wygodny dostęp na szczyt platformy, który znajduje się półtora metra ponad podłogą jaskini.

14. Podziemny staw

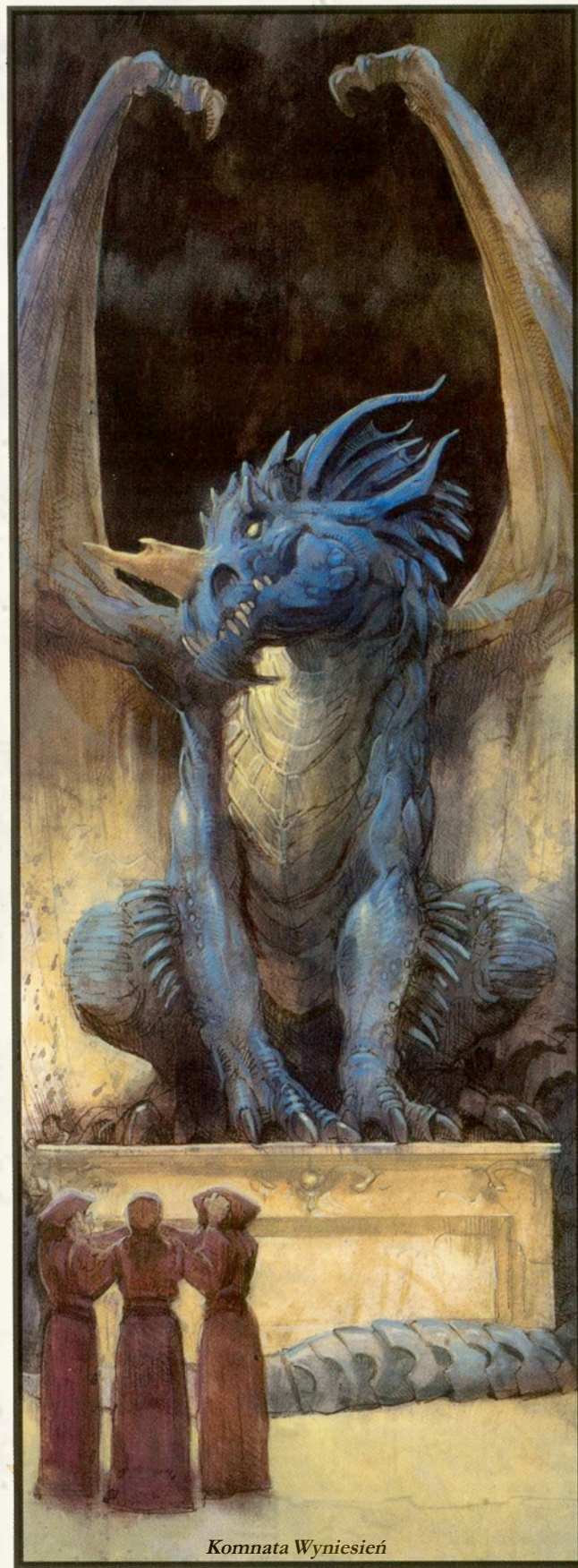
Ubrani w Purpurę zlecieli wykonanie tego płytkiego stawu, wychodząc z założenia, że przecież składający wizytę smok lub Święty może zechcieć się napić czy wykąpać. Robotnicy spiętrzyli zatem wapienne bloki w poprzek strumienia (obszar 15). W efekcie poziom wody się podniósł, a ta część jaskini została zalana. Staw jest lodowato zimny. Na samym środku ma głębokość nieco ponad 2 metry. Około 20 metrów ponad nim wije się i skręca w górę ku powierzchni stary tunel odprowadzający ławę, pozostały po okresie aktywności wulkanu.

15. Wapienna tama

Wapienne bloki użyte do zatamowania podziemnego strumienia. Wykuty w środku tamy tunel umożliwia ciągły przepływ strumienia. Kanał można zatkać wapiennym blokiem i całkowicie zatrzymać ucieczkę wody.

16. Podziemny strumień

Strumień cieknie powoli poprzez skały, przepływając stąd przez dziurę w podłodze jaskini i ostatecznie wynurzając się na powierzchni południowego zbocza wulkanu.



Komnata Wyniesień

Drowy

Grupa Orłpara Nadchodzącego Wieczoru była gotowa. Miecze mieli naprawdę ostre. Kerri przygotowała kilka czarów, aby zająć się pajakami i truciznami. Dalabrac nałożył płaszcz pajęczaków i miał ze sobą różdżkę światła dziennego. Mehmen przygotował się do użycia najpotężniejszej magii bojowej. Weszli do Cormanthoru, myśląc o zabijaniu.

Nadszedł czas na zaatakowanie najeźdźców ojczyzny Orłpara. Czas walki z drowami. Wyznawcami Araushnee, Lolth, Królowej Pajaków. Sama myśl o mrocznych elfach żyjących w starożytnych domach ich przodków napelniała go obrzydzeniem. On i jego sojusznicy przegonili drowy spod elfich drzew i zmuszą do powrotu do Podmroku, gdzie jest ich miejsce albo zabiją na miejscu.

Byli przygotowani na atak, gdy ten się rozpoczął. Kerri rzuciła ochronę przed robactwem. Mehmen cisnął kulę ognistą, a różdżka Dalabraca rozświetliła noc, jakby było południe.

Niestety, wszyscy straszliwie się mylili. Nie dostrzegli żadnych pajaków. Drowy wychodziły z ognia nietknięte. Ignorowały światło dnia. Grad beltów z kuszy powalił trójkę jego sojuszników zanim miał szansę uderzyć choćby raz. Pięć beltów przeszło jego skórę i padł na ziemię, ledwo zdolny do otworzenia oczu. W chwilę później został otoczony.

— Przeklinam was i wasze mroczne bóstwo — szepnął, kaszląc krwią.

- Mały, elfi głupsze — syknął mroczny elf. — Płwam na Królową Pajaków.

Belt, który utknął w oku Orłpara, nie pozwolił mu okazać zaskoczenia.

Mroczne elfy nie stanowią już zagrożenia jedynie w Podmroku. Buszują teraz po powierzchni Faerunu, snując złe plany lub po prostu starając się przeżyć. Poszukiwacze przygód odkrywają znaczne liczby tych istot na dawnych elfich ziemiach, zwłaszcza w Cormanthorze. I dowiadują się, że tym drowom daleko do tych, o których mówią legendy. Choć wielu czi Lolth, Królową Pajaków, część przybyła na powierzchnię, by uciec przed prześladowaniami brutalnymi konfliktami w miastach, które ta bogini kontroluje. Te mroczne elfy zwracają się ku innym bóstwom z drowiego panteonu lub (znacznie rzadziej) ku bóstwom świata powierzchni. Niektórzy z nich wciąż pragną podbić i zniewolić słoneczny świat, podczas gdy inni chcą po prostu, by pozostawiono je w spokoju i pozwolono znaleźć nową ojczyznę.

zarys historyczny

Ponad dziesięć tysięcy lat temu pochodzący z kraju Illythiir elfy o ciemnej skórze dostały się pod panowanie złych bóstw i zaatakowały swych dobrych pobratymców. W końcu do walnych bitew przystąpiły bóstwa Seldarine, elfiego panteonu. Przemieniały one mieszkańców Illythiiru oraz inne mroczne elfy w czarnoskóre, białowłose stworzenia, które nie mogą znieść światła słonecznego. Te stworzenia ich pobratymcy nazwali *dhaeraon* (czyli zdrajca). Mroczne elfy uciekły do Podmroku, walcząc ze sobą nawzajem i od czasu do czasu atakując pobratymców na powierzchni oraz wszystkich innych, którzy akurat znaleźli się na ich drodze.

Ta sytuacja utrzymywała się przez tysiące lat. Drowy wyznające różne filozofie i religie tworzyły miasta-państwa w rozległych jaskiniach pod powierzchnią ziemi. Na powierzchni zaś inne elfy doznawały znacznych strat w wyniku walk ze smokami i złymi humanoidami oraz w efekcie rozwoju ludzkiej cywilizacji. Ostatecznie

przywódcy tej rasy uznali, że ich pobratymcy najlepiej będą się czuli w swej bezpiecznej ojczyźnie, do której nie będzie mógł wkroczyć i której nie będzie mógł skrzywdzić nikt, kto elfem nie jest. Tak rozpoczął się Odwrót Elfów. Przedstawiciele tej rasy za pomocą portali lub zwyczajnych środków transportu docierali do Evermeet z różnych stron świata.

Porzucenie dawnych elfich twierdz nie pozostało niezauważone. Rebelianckie grupy drowów, członkowie niezadowolonych domów szlacheckich oraz najeźdźcy z podziemnych miast znajdowali na powierzchni, w pobliżu tuneli do Podmroku, coraz mniej i mniej swych odległych pobratymców, z którymi mogliby walczyć. Mroczne elfy czasami decydowały się więc pozostać w świecie na powierzchni, gdzie ciągnęła presję walki o przetrwanie łagodzą obfitość pożywienia, wody i przestrzeni. To właśnie te drowy stanowią obecnie zagrożenie dla krain oświetlanych słonecznym blaskiem. Zaczęły się one adaptować do życia na powierzchni. Niektóre z nich tolerują nawet światło słoneczne. Wiele obrało pewne ziemie na swe domy, których bronią. Inne postrzegają siedziby na powierzchni za doskonałe punkty wypadowe na starych wrogów.

organizacja

Kwatera: Cormanthor na powierzchni, różne elfie miasta w Podmroku

Członkowie: szacuje się na około 15 000 żyjących na powierzchni, wiadomo o dziesiątkach tysięcy w Podmroku.

Hierarchia: różni się w poszczególnych grupach (najczęściej militarna)

Przywódca: inny w każdej grupie

Religia: panteon drowów (w zależności od grupy)

Charakter: NZ, CZ, CN

Tajność: niska

Symbol: drowy na powierzchni jako całość nie używają żadnego symbolu. Tendencja do łączenia się we frakcje powoduje, że nie może powstać symbol, który reprezentowałby wszystkie. Zazwyczaj identyfikuje się je poprzez „runy domu” - stylizowane kombinacje symboli, w których z trudem da się rozpoznać espruar. Drowy z Podmroku wciąż częściej od wszystkich innych noszą pajęczą symbol Lolth.

Uogólniając, drowy mają tendencję do organizowania się na militarną modłę. Ponieważ większość życia poświęcają walce, a od urodzenia indoktrynowane są nienawiścią do rasowych wrogów, elfów z powierzchni. Nic więc dziwnego, że hierarchia militarna jest najprostszym wzorcem, jaki wybierają. Bardzo często najwyższe poziomy organizacji łączą więzy rodzinne, a „dom szlachecki” jest najpopularniejszą jednostką tego typu. Grupy najczęściej tworzą żołnierskie struktury, wykorzystując przy tym więzy krwi. Tak rządzone domy nie są przyjemne - drow bardzo często bardziej boi się własnej rodziny niż każdego obcego, ponieważ członek tej ostatniej zna wszystkie jego słabości i wie kiedy odpoczywa. Ten typ ostrożności jest normalny wśród większości grup tej rasy, a pośród wyznawców Lolth osiągnął poziom skrajnej paranoi, ponieważ ta bogini zachęca swoje sługi do zdradzania się nawzajem (to jej metoda na wykorzenienie słabości).

HIERARCHIA

Czysto militarnym organizacjom przewodzą jednostki zarówno potężne, jak i szanowane przez pozostałych członków. W grupach liczących sto i więcej przedstawicieli wódz jest zawsze przynajm-

niej 10. poziomu. Zazwyczaj potrafi on rzucać czary. W wielu wypadkach jest kapłanem jakiegoś drowiego bóstwa, które czczą wszyscy członkowie grupy. Bardzo rzadko (w grupach bardziej egalitarnych) różni członkowie czczą otwarcie odmienne bóstwa.

Na szczycie grupy drowów zorganizowanych dzięki więzom rodzinnym zazwyczaj stoi jeden lub dwóch charyzmatycznych przywódców, którzy dowodzą pozostałymi poprzez przymus, manipulację i rozdzielanie względów. Jeśli władzę sprawuje więcej niż jedna osoba, każda z nich jest zazwyczaj równa pozostałym, a równowagę utrzymuje się za sprawą chwiejnych sojuszków i zawołanych gróźb.

Ponieważ drowy żyją w niemal ciągłym stanie wojny i nie cofają się przed eliminowaniem rywali za pomocą morderstwa, przywódcy grupy tej rasy zmieniają się czasem dość szybko. Niemniej mroczne elfy żyją długo i są wystarczająco cierpliwe, by gromadzić potęgę, czekając na zadanie ciosu w chwili, gdy rywal będzie najsłabszy.

BÓSTWA DROWÓW

Panteon mrocznych elfów ma duży wpływ na nastawienie i naturę grupy drowów, dlatego też wypada przynajmniej pokrótce przedstawić bóstwa tej rasy.

Eilistrace

Córka Lolth i jedyne dobre bóstwo w panteonie. Eilistrace zachęca wyznawców do traktowania innych i siebie z dobrocią oraz unikania bezsensownych wojen, którymi wydają się radować inne drowy. Reszta informacji w tej części książki zakłada, że opisywane grupy nie czczą Mrocznej Dziewicy, ponieważ nie zniosłaby ona takiego zła wśród swoich wyznawców.

Ghaunadaur

Starożytne bóstwo, które wyprzedza upadek Lolth. Był zwany Tym, który się Czai, władający słuzami i innymi bezkształtnymi potworami, takimi jak belkoczące paszczowce, ghaunadany i sznurówce. Nienawidzi Lolth, a od wyznawców wymaga, by zabijali jej czcicieli, kradli ich przedmioty i wiedzę. Cieszy się z poświęceń i nagradza tych, którzy łamią normy i podążają za dziwnymi celami. Ghaunadaur jest dziwną, obcą istotą, która komunikuje się jedynie za pomocą prostych pojęć - i to pomimo wielkiej inteligencji. Grupy, które go czczą, są zazwyczaj mniejsze (ponieważ wielu wyznawców składa się w ofierze, zanim osiągną wiek średni). Czasem towarzyszą im słuzi lub inne potwory, które obdarza względami, a które kontrolują jego kapłani i druidzi. Niektórzy wierzą że Umberlee uwodzi Ghaunadaura, ponieważ pragnie ona rozciągnąć swój wpływ na ląd i jest żywo zainteresowana meduzami oraz innymi dziwnymi stworzeniami.

Kiaransalee

Wyniesiona do boskości śmiertelniczka z innego planu. Oburza się na panowanie Lolth i ma nadzieję ostatecznie zniszczyć rywalkę. Sprzymierzyła się z Malarem oraz Velsharoonem i stara się równoważyć interesy obu tych bóstw, by zachować władzę. Jako bóstwo zemsty ma bardzo długą pamięć i tworzy plany odwetu, których wypełnienie zajmuje lata. Jej wyznawcy nie są zbyt liczni, a jeszcze mniejsza ich liczba zamieszkuje powierzchnię. Po prostu czciciele Kiaransalee preferują samotność w Podmroku i zwykli podzielać nienawiść do słońca, jaką żywi większość nieumarłych. Grupom jej wyznawców towarzyszą zazwyczaj nieumarli, w tym kościopierze i rewenanci.

Lolth

Gorliwi wyznawcy Lolth kontrolują większość drowich terytoriów w Podmroku. Królowa Demonicznych Otchłani zachęca wyznawców do walki ze sobą nawzajem i do ucisku wszystkich mężczyzn, co czyni z niej obiekt niezbyt szczerzego kultu u niemal połowy drowiej społeczności. Zdecydowanie za bardzo cieszą ją samowyniszczające walki, by poświęcić się podbojowi powierzchni. W efekcie czcące Lolth drowy zamieszkujące powierzchnię to grupy zwykłych najeźdźców, którzy nie mają zamiaru pozostać w słonecznym świecie, jeśli staną wobec przewyższającej ich siły. Niemniej zanim się wycofają, pragną spowodować tyle szkód, ile to będzie możliwe - zwłaszcza elfom i ich społecznościom. Grupom najeźdźców dowodzonych przez potężne kapłanki Lolth towarzyszą czasem draeglothi, myrlocha-ry, mieczowe pająki lub yochlole.

Selvetarm

Selvetarm jest synem Vhaerauna i zapomnianym drowim bóstwem. Przez jakiś czas błąkał się między jasnością a mrokiem, potem Lolth namówiła go na pokonanie potężnego pajęczego demona i wchłonięcie jego esencji, co zmieniło charakter bóstwa na całkowicie zły. Teraz Selvetarm bytuje pod postacią bezlitosnego stworzenia opętanego wojną i walką. Jest całkowicie zależny od Lolth i poza Eryn-dlyn (umiejscowionym pod Wysokim Wrzosowiskiem), jedynym miastem, w którym czci się oba bóstwa, ma niewielu wyznawców. Wspierają oni wyznawców Królowej Pająków i są albo dobrze wyszkolonymi i zdeterminowanymi wojownikami, albo bezlitosnymi barbarzyńcami. Selvetarm zwrócił uwagę Garagosa, który może próbować wykraść jego moc. To z kolei zwróciło uwagę Tempusa, który wolałby zapobiec takiej walce o potęgę.

Vhaeraun

Vhaeraun, Zamaskowany Władca, drowie bóstwo złodziejstwa i złych czynów dokonywanych na powierzchni. Jest najczęstszym obiektem kultu pośród zamieszkujących powierzchnię drowów. To syn Lolth i Corellona Larethiana, który pragnie zrzucić kajdany, jakie jego matka nałożyła na drowy. Chce, by odebrały one siłą przyrodzone prawo do świata na powierzchni, który drowy nazywają Nocą na Górze. Wyznawcy Vhaerauna to ci, którym udało się przeżyć i uciec przed tyranią kapłanek Lolth, aby w końcu znaleźć dom na powierzchni. Potrafią się doskonale podkraść i obserwować, a zdolności te wyostrzyli uciekając przed spojrzeniem Królowej Pająków.

Vhaeraun zachęca swych wyznawców do tworzenia społeczności na powierzchni oraz (w niektórych grupach, takich jak klan Auzkovyn) do zawierania małżeństw z żyjącymi tu elfami o podobnym temperamentcie. Zamaskowany Władca uważa, że pobratymcy różnych podras powinni starać się wspólnie o rozwój wszystkich elfów. Podejście to hamuje jedynie jego gwałtowna niechęć do wszystkich krasnoludów oraz gnomów i nakaz unikania tych ras. Niemal wszyscy jego kapłani są mężczyznami, a nieliczne wyjątki to wyznawczynie innych drowich bóstw, które nawróciły się na tę wiarę. Wyznawcy Vhaerauna najchętniej ze wszystkich zamieszkujących powierzchnię drowów pomogą w zniszczeniu czcicieli Lolth, To również ich w najmniejszym stopniu dotyczą wewnętrzne walki pomiędzy frakcjami, tak często spotykane w innych grupach. Czasem towarzyszą im podziemne smoki, ogary yeth oraz nieumarłe cienie.

Ponieważ dziedzina Vhaerauna obejmuje złodziejstwo i w wielu aspektach przypomina on Maskę, ten ostatni zainteresował się nim. Być może spróbuje wynagrodzić sobie straty poniesione w efekcie działań Cyrica i będzie starała się skraść lub wchłonać moc Zamaskowanego Władcy.

MOTYWACJE I CELE

Drowy żyjące na powierzchni chcą przede wszystkim przeżyć. Po wiekach życia w ciężkim, podziemnym środowisku przeniosły się w miejsce, gdzie jedzenie i woda występują w obfitości, a drapieżniki o wiele łatwiej rozpoznać. Nie muszą się już gnieździć w wielkich miastach, które stają się kotłami korupcji, prześladowań i rozpacz. Teraz mogą się rozproszyć i próbować dziwnych rozkoszy świata na powierzchni.

Ponieważ podstawowe potrzeby jedzenia, odzienia i schronienia mogą z łatwością zaspokoić, zaczęły snuć bardziej dalekosiężne plany dotyczące dominacji nad światem i zniszczenia wrogów, czyli elfów z powierzchni. Jednak niektóre grupy (takie jak wyznawcy Vhaerauna, zwłaszcza zaś klan Auzkovyn z Cormanthoru) porzuciły tradycyjną rasową nienawiść i pośród osiadłych drowów na powierzchni te elfy stanowią większość.

Największą grupą drowów na powierzchni jest dom Jaelre. Przywódcy tej grupy wyznaczyli sobie cele o znacznie mniejszym zasięgu. Zamiast chaotycznego planu przejścia władzy nad światem lub zniszczenia wszystkich wrogów, dom Jaelre pragnie przejąć dawne elfie osady (zwłaszcza Elfie Dwór w Cormanthorze), badać mythał i pozostałości wysokiej magii elfów. Jego członkowie chcą znaleźć sposób na użycie tych potężnych zabezpieczeń nie tylko do odstraszania wrogów z powierzchni, lecz również do odparcia każdego drowa, który chciałby zabrać im ich zdobycz. Chcąc odciągnąć uwagę ludzi od aktywności w Elfim Dworze, dom Jaelre przeprowadza dokładnie opracowane najazdy na niektóre części Dolin. Uderzenia następują w miejscach oddalonych od Elfiego Dworu. W efekcie jeśli mieszkańcy Dolin postanawiają wreszcie wysłać pospolite ruszenie czy poszukiwaczy przygód na polowanie na drowy, nigdy nie łączą tych ataków z działalnością w Cormanthorze. Dlatego też często nie walczą z domem Jaelre, ale z jego wrogami, choćby wyznawcami Lolth atakującymi swych pobratymców z Elfiego Dworu. Oczywiście, jeśli dom ma szansę wyeliminować taką grupę drowich agresorów przy małym lub zerowym ryzyku, wykorzystuje taką okazję. Właśnie dlatego drużyny poszukiwaczy przygód znajdują ciała mrocznych elfów noszących symbol Królowej Pajaków.

Domem Jaelre dowodzą cztery drowy: Jezz Kulawiec (NZ mężczyzna drow Trp6/Zak6), Belarbreeza (NZ kobieta drow Czar14), Tebryn (mężczyzna drow Wjk5/Ltr5) i Nurkinyan (NZ drow Kpn14 Vhaerauna). Jezz przewodzi najazdom, które odwracają uwagę świata zewnętrznego od prawdziwej działalności domu. Belarbreeza kieruje grupą drowich magów próbujących odkryć sekrety *mythału*. Tebryn to dowódca sił wojskowych, które strzegą wnętrza drowiej twierdzy. Nurkinyan zaś jest duchowym przywódcą domu i nominalnie naczelnym wodzem, któremu podlega pozostała trójka.

REKRUTACJA

Ponieważ drowy definiuje tożsamość rasowa, istota niebędąca mrocznym elfem nie może się nim stać bez użycia magii. Niemniej społeczność tych stworzeń często korzysta z bytów służebnych i niewolników. Technicznie rzecz ujmując, takie istoty nie są rekrutami, pozostają jednak najbliższymi tego pojęcia. Wyjątek stanowi część drowów czczących Vhaerauna, takich jak klan Auzkovyn, gotowych przyjmować w swe szeregi pełnoprawnych członków spośród elfów, półelfów, a nawet ludzi - wystarczy, by chętny wybrał na patrona rzeczne bóstwo.

SOJUSZNICY

Poza niewolnikami i stworzeniami służebnymi, drowy mają niewielu sojuszników. Co dziwne, ich sprzymierzeńcami najczęściej stają się rywale - inni potężni mieszkańcy Podmroku, zwłaszcza łupieżcy umysłów (cenni ze względu na zdolność czytania myśli wroga) oraz duergaro-

wie (produkujący doskonałą broń i wysyłający karawany z nią przez cały Podmrok). Svirfnebliny nigdy nie sprzymierzają się z drowami.

Oprócz sojuszników wymienionych wcześniej oraz w części poświęconej bóstwom, drowy bardzo często hodują nocnych łowców. Mrocznym elfom pomagają także powietrzne, ziemne i popielne mefity, a nawet cieniste smoki. Niewolnicy drowów to najczęściej humanoidy różnego rodzaju. Rzadko biorą oni udział w starciach, ponieważ mroczne elfy żyjący na powierzchni nie ufają im i obawiają się ucieczki przy pierwszej możliwej okazji.

WROGOWIE

Drowy w pełni zasługują na reputację morderców, najeźdźców i wyzykiwaczy niewolników - stworzeń złych aż do samego jądra osobowości. Każda istota żyjąca poza Podmrokiem zazwyczaj boi się i nienawidzi każdego mrocznego elfa, rzecz można: z natury.

Niemniej spośród mieszkańców powierzchni największą nienawiść do drowów żywią zwykle elfy. Ich opowieści mówią o zdradzie Araushnee i jej ataku na Seldarine, namówieniu drowów na wojen o koronę (nie wiadomo czy jest to prawdą) oraz o straszliwych najazdach na elfie społeczności. Nawet najbardziej tolerancyjni przedstawiciele rzeczonoj rasy, ci o najbardziej otwartych umysłach, z trudem akceptują obecność drowów - i to nawet tych, które deklarują, że są dobre, i w wypadku których da się to potwierdzić (w końcu magia może dużo ukryć). Po tysiącach indoktrynacji elfy żywią do drowów nienawiść bliską obsesji.

Drowom przeciwstawiają się także inni mieszkańcy Podmroku, na przykład derro, duergarowie, kuo-toa, łupieżcy umysłów oraz svirfnebliny. Uogólniając, stworzenia te uznają mroczne elfy za ogromne zagrożenie zarówno ze względu na magię, jak i liczebność. Oczywiście największym wrogiem jednej grupy drowów jest druga ich grupa. Wojny między domami i miastami tej rasy na tysiąclecia ukształtowały ekonomiczną i społeczną strukturę Podmroku.

Drowów nienawidzą wszyscy i jednocześnie wszyscy się ich boją, jeśli tylko wiedzą o ich istnieniu. Dobre stworzenia mają zwyczaj atakować mroczne elfy przy pierwszej nadarzającej się okazji. Nawet rywalizujące grupy drowów zwykły rzucać się na siebie (szczególnie jeśli członkowie jednej czczą Lolth, a drugiej nie uznają tej bogini). Inne podrasy elfów, niezależnie od charakteru, reagują negatywnie na upadłych pobratymców. Z kolei pozostałe dobre istoty czują, że wszystko, co chce zabić prawdziwy elf, musi być czymś na wskroś plugawym.

spotkania

Drowy na powierzchni wolą posiadać swobodę ruchu i podróżować w niewielkich oddziałach, aby trudniej było je zauważać. Jedynie w sytuacjach przenoszenia całej osady przemieszczają się większymi gru-

osobowość drowa

Wszystkim istotom mroczny elf jawi się jako groźny, podstępny, okrutny, tajemniczy i bardzo potężny byt. Prawda jest taka, że wiele drowów rzeczywiście ma taki charakter, a typowa ich postawa nie różni się w zależności od klasy postaci. Kapłan drow posiada te cechy ze względu na nauki bóstwa. Z kolei podstawą dla tych uczuć są zdolności lotrzyka i tropiciela. Do takiego nastawienia przyczynia się osobista potęga czarodziej a. Ze względu na szkolenie oraz znajomość własnych umiejętności, grupa drowów potrafi działać doskonale jako zespół - także w sytuacjach, w których należy prezentować wspólne stanowisko z perspektywy charakteru.

pami, ale nawet wtedy rzadko wędruje ponad sto osób. Typowy patrol drowów składa się z czterech do sześciu mrocznych elfów (jeden kapłan, jeden lub dwóch wojowników, jeden lub dwóch lotrzyków i jeden czarodziej), a modelowa grupa uderzeniowa jest dwa lub trzy razy większa.

Patrole drowów na powierzchni najczęściej wypatrują intruzów, przeprowadzają dokładniejsze badania w oparciu o wyniki raportów innych jednostek lub polują. Grupa uderzeniowa powstaje po to, by zabijać — najczęściej w celu pozbycia się zagrożenia z danego terytorium, konkurującego patrolu czy grupy uderzeniowej.

Opisane dalej grupy to patrole drowów. Chcąc utworzyć grupę uderzeniową, podwój liczbę wszystkich jej członków kapłanem i dodaj 2 do PS lub potrój liczbę i dodaj 3 do PS. Kapłani mogą wyznawać dowolne drowie bóstwo (w Cormanthorze zazwyczaj będzie to Lolth lub Vhaeraun). W patrolu lub grupie uderzeniowej kapłan pełni zazwyczaj rolę przywódcy.

PRZYKŁADOWE GRUPY

Spotkanie z drowami (PS 4): 1 kapłan (NZ drow Kpn1), 1 wojownik (NZ drow Wjk1).

Spotkanie z drowami (PS 6): 1 kapłan (NZ drow Kpn2), 1 wojownik (NZ drow Wjk2), 1 lotrzyk (NZ drow Ltr2).

Spotkanie z drowami (PS 8): 1 kapłan (NZ drow Kpn3), 1 wojownik (NZ drow Wjk3), 1 lotrzyk (NZ drow Ltr3), 1 czarodziej (NZ drow Czar3).

Spotkanie z drowami (PS 10): 1 kapłan (NZ drow Kpn6), 1 wojownik (NZ drow Wjk5), 1 lotrzyk (NZ drow Ltr5), 1 czarodziej (NZ drow Czar5).

Spotkanie z drowami (PS 12): 1 kapłan (NZ drow Kpn8), 1 wojownik (NZ drow Wjk6), 1 lotrzyk (NZ drow Ltr6), 1 czarodziej (NZ drow Czar8).

Spotkanie z drowami (PS 14): 1 kapłan (NZ drow Kpn10), 1 wojownik (NZ drow Wjk8), 1 lotrzyk (NZ drow Ltr8), 1 czarodziej (NZ drow Czar10).

Spotkanie z drowami (PS 16): 1 kapłan (NZ drow Kpn11), 1 wojownik (NZ drow Wjk11), 1 lotrzyk (NZ drow Ltr11), 1 czarodziej (NZ drow Czar11).

ZDOLNOŚCI CZAROPODOBNE LUB NADNATURALNE

Drowy posiadają trzy zdolności czaropodobne, które z powodzeniem wykorzystują, zyskując przewagę. Ponieważ w większości sytuacji doskonale sobie radzą w ciemnościach, czar *tańczące światła* pozwala im skutecznie odwracać uwagę i kierować ją choćby na drugi koniec obozowiska (za pomocą dziwnej, świecącej postaci, którą można pomylić z nieumarłym), a nawet odstraszać głupców (reagujących na widok błędnego ognika). Niektóre szczególnie splugawione drowy współpracowały z ognikami i używając *tańczących światel* ściągaly ofiary do leżących wynaturzeń.

Zdolności *ciemności* używają najczęściej do odcięcia dróg ucieczki, rozpraszania czarów *światła* przeciwnika lub zastawiania pułapek. W skład zasadzki przygotowanej w dobrze znanym odcinku tunelu może wchodzić głęboki na 6 metrów dół z czarem *ciemności* na dnie. Zbliżające się stworzenia mogą nie dostrzec mroku, sądząc, że to tylko odcinek ciemniejszego kamienia. Drowi wojownicy z atutem *Wal*ki na ślepo rzucają *ciemności* na samych siebie, po czym atakują wręcz przeciwników, którzy są efektywnie oślepieni. Mroczne elfy bardzo lubią za pomocą *ciemności* krzyżować szyki osobom rzucającym czary, które zazwyczaj muszą widzieć cel, aby razić go zaklęciem. Na obszarach otwartych lub rozległych drowy wręcz słyną z otaczania oddziału wrogów wieloma *ciemnościami*, by zwabić ich w konkretnym kierunku, gdzie już na nieświadomych nieszczęśników czekają kusznicy.

Ogień faerie służy do oświetlania i dekorowania niektórych części drowich miast. Ponieważ czar ten pozwala negować efekty ukrycia, jak choćby *zamażanie* i *niewidzialność*, ma on również znaczenie taktyczne. Jeśli z drowem walczy niewidzialna postać gracza, wykorzystata on *ogień faerie* do zniwelowania przewagi przeciwnika. Rzeczony zaklęcie służy również do przesyłania sygnałów i kodowanych wiadomości — poszczególne kolory odpowiadają po prostu konkretnym informacjom. Niebieski oznacza zbliżającą się grupę wyglądającą na słabą, fiolet — że ktoś jest ranny i tak dalej. *Ognia faerie* drowy mogą też używać pasywnie, jako wabika przyciągającego ofiary do czegoś, co chcą im pokazać lub odciągającego od czegoś, co pragną ukryć.

WALKA I TAKTYKA

Drowy w żadnym wypadku nie atakują chaotycznie. Każdy z nich wie, jaką ma w walce rolę i trzyma się jej. Wojownicy zawsze starają się doprowadzić do flankowania wrogów, pozwalając lotrzykom na ukradkowy atak. Rzucający czary starają się kierować *mlecznia* i inne zaklęcia niszczące na adwersarzy posługujących się magią. Drowy wykorzystują też teren do uzyskania przewagi. Przygotowując zasadzkę poznają najdrobniejszy szczegół danego miejsca oraz (jeśli to możliwe) omawiają taktykę, jaką zapewne wykorzystają wrogo wie, biorąc pod uwagę drogi ucieczki itp.

MOCNE I SŁABE STRONY

Drowy są inteligentne i szybkie. Mają naturalne moce magiczne oraz znaczną odporność na czary. Ich nastawienie można zaś określić następująco: niemal wszystkie stworzenia uznają za przeciwników lub potencjalnych niewolników. W środowisku, w którym trudno jest przetrwać, zdolności drowów rozwinęły się do poziomu rzadko spotykanego na powierzchni. Nic dziwnego, że potrafią one dostrzec potęgę tam, gdzie jest obecna, a nadto wiedzą jak jej użyć.

Największą słabością drowów jest ich fizyczna kruchość, wrażliwość na światło i charakterystyczny wygląd. Jeśli to możliwe, unikają walki wręcz, polegając na atakach z dystansu, w których są lepsze oraz na umiejętności pozostawiania w ukryciu. Zmuszone do starcia twarzą w twarz, prawdopodobnie wycofają się na bezpieczniejszą pozycję, gdzie będą mogły wykorzystać swe mocne strony.

Wrażliwość na światło sprawia, że trudno im działać dopóki słońce wisi ponad horyzontem. W przeciwieństwie do ludzi, którzy za pomocą pochodni mogą rozświetlić noc i dłużej funkcjonować, drowy nie są w stanie zaciemnić słońca na tyle, by jego promienie przestały sprawiać im ból. Innymi słowy, pozostają dość ograniczone, jeśli chodzi o aktywność na przestrzeni 24 godzin.

Drowy poprzedza znaczna reputacja, dlatego też są przyzwyczajone do tego, że w zasadzie wszyscy atakują je na pierwszy rzut oka. Oznacza to, że muszą polegać na własnych zasobach, przez co znajdują się w gorszej sytuacji niż inne złe grupy. Zhentarimowie lub kapłani Cyrica mogą wkroczyć do enklawy Czerwonych Magów i zakupić towar ze zniżką. Niemniej w przypadku drowów tak łatwo już nie jest — nawet jeśli mieszkańcy Thay zgodzą się z nimi handlować, to najpewniej mroczne elfy nie przeszłyby przez miasto do enklawy.

Wyznawcy Lolth mają dodatkową słabość: wiele rywalizujących ze sobą domów oraz frakcji w samych miastach. I tak, na przykład, na jeźdźca służący Królowej Pająków musi obawiać się nie tylko przeciwników na powierzchni, lecz również i tego czy przypadkiem grupowy czarodziej nie planuje sprzedać go w niewolę lupieżcom umysłów albo czy kapłanka nie zamierza złożyć go w ofierze bogini gdy nie spełni jej oczekiwań lub wreszcie, czyjego własny kuzyn nie nosi się z myślą wbicia mu noża w plecy w samym środku bitewnego zamętu. Wątpliwości te sprawiają, że wiele drowów opuszcza miasta Lolth i dołącza do

klanów na powierzchni, band najemników bądź też staje się samotnikami przemierzającymi dziwny świat pod słońcem.

BROŃ I EKWIPUNEK

Drowy to istoty wywodzące się z dziwnej i okrutnej kultury. Dlatego też zazwyczaj bywają wyposażone w dziwne i niezwykle przedmioty magiczne. Niemniej czarodzieje i kapłani mają niemal takie same przedmioty jak te zaprezentowane w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Z kolei wyposażenie wojowników i łotrzyków znacznie się różni od rysztunku BN ze wspomnianego podręcznika. Tworząc postać tła będącą drowem wojownikiem lub łotrzykiem, używaj pobliskich tabel. Uwzględniono w nich premii ekwipunek wynikający z ulubionej klasy.

Typowy ekwipunek, atuty i wartości atrybutów dla drowiego wojownika podano dalej. Więcej szczegółów znajdziesz w tabeli.

1. poziom: mistrzowski krótki miecz, mistrzowska kolczuga, lekka kusza, 10 mistrzowskich beltów, mistrzowski puklerz, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *leczenie średnich ran*.

2. poziom: mistrzowski krótki miecz, *kolczuga +1*, lekka kusza, 10 mistrzowskich beltów, mistrzowski puklerz, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *leczenie średnich ran*.

3. poziom: mistrzowski krótki miecz, *kolczuga +1*, lekka kusza, 10 mistrzowskich beltów, mistrzowski puklerz, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikziry: *leczenie średnich ran*, *niewidzialność*, *wytrzymałość*.

4. poziom: mistrzowski krótki miecz, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 *beltów +1*, mistrzowski puklerz, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *leczenie średnich ran*, *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

5. poziom: mistrzowski krótki miecz, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 *beltów +1*, *puklerz +1*, 7 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *leczenie średnich ran*, *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

wów. Elikzir: *leczenie średnich ran*, *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

6. poziom: *krótki miecz +1*, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 *beltów +1*, *puklerz +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

7. poziom: *plaszcz odporności +1*, *krótki miecz +1*, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 *beltów +1*, *puklerz +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

8. poziom: *piersień ochrony +1*, *plaszcz odporności +1*, *krótki miecz +1*, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 mistrzowskich beltów, *puklerz +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *niewidzialność*, *leczenie poważnych ran*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

9. poziom: *piersień ochrony +1*, *plaszcz odporności +1*, *krótki miecz +1*, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 *beltów +2*, *puklerz +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *leczenie poważnych ran*, *leczenie średnich ran* (2), *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

10. poziom: *piersień ochrony +1*, *słabsze piwafwi*, *rękawice ogrowej siły*, *krótki miecz +1*, *napiersnik +1*, lekka kusza, 10 *beltów +2*, *puklerz +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikzir: *leczenie poważnych ran*, *niewidzialność*, *wytrzymałość*, *zamazanie*.

Atuty: pierwszy: Skradanie, Zogniskowanie broni (krótki miecz); drugi: Poprawiona inicjatywa, trzeci: Przystosowanie do światła dnia; czwarty: Specjalizacja w broni (krótki miecz); szósty: Zmysł walki, Bezpośredni strzał, ósmy: Poprawione trafienie krytyczne (krótki miecz); dziewiąty: Potężny atak; dziesiąty: Precyzyjny strzał.

Wartości atrybutów: S 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym, 19 na dziesiątym razem z *rękawicami ogrowej siły*), Zr 16, Bd 11, Int 12, Rzt 12, Cha 10.

BN drowi wojownik

Poz	pw	KP	Init	Sz	Krótki miecz (1k6)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Wsp	Sk	Uk	Nasł	Cpo	Zauw
1	10	18	+3	6 m	+5 (obrażenia +2)	+5	+2/+3/+1	-1	-1	+3	+4	+2	+4
2	15	19	+7	6 m	+6 (+2)	+6	+3/+3/+1	+0	-1	+3	+4	+3	+4
3	21	19	+7	6 m	+7 (+2)	+7	+3/+4/+2	+0	+0	+3	+4	+3	+5
4	26	20	+7	6 m	+9 (+5)	+8 (obrażenia +1)	+4/+4/+2	+3	+3	+4	+5	+4	+5
5	32	21	+7	6 m	+10 (+5)	+9 (+1)	+4/+4/+2	+3	+4	+5	+5	+5	+5
6	37	21	+7	6 m	+11/+6 (+6)	+10	+5/+5/+3	+4	+4	+5	+5	+5	+6
7	43	21	+7	6 m	+12/+7 (+6)	+11 (+1)	+6/+6/+4	+4	+5	+5	+6	+5	+6
8	48	22	+7	6 m	+13/+8 (+6)	+12	+7/+6/+4	+5	+5	+6	+6	+5	+6
9	54	22	+7	6 m	+14/+9 (+6)	+14/+2	+7/+7/+5	+5	+6	+6	+6	+6	+6
10	59	22	+7	6 m	+16/+11 (+7)	+15 (+2)	+7/+6/+4	+7	+7	+16	+6	+6	+7

Wsp - modyfikator testu Wspinania. **Sk** - modyfikator testu Skakania. **Uk** - modyfikator testu Ukrywania. **Cpo** - modyfikator testu Cichego poruszania. **Nasł** - modyfikator testu Nasłuchiwania. **Zauw** - modyfikator testu Zauważania.

BN drowi łotrzyk

Poz	pw	KP	Init	Sz.	Krótki miecz (1k6)	Ręczna kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Wsp/Sk	Blef/Dypl	Uk	Cpo	Up	Nasł/Zauw	Prz	Smu
1	6	18	+3	9m	+1	+4	+0/+5/+2	+3	+4	+6	+6	+6	+6	+4	+2
2	9	19	+3	9m	+2	+5	+0/+6/+2	+4	+5	+7	+7	+7	+7	+5	+2
3	13	19	+3	9m	+3	+6	+1/+6/+3	+5	+6	+10	+10	+8	+8	+5	+3
4	16	20	+4	9m	+4	+8	+1/+8/+3	+6	+7	+12	+12	+10	+9	+6	+3
5	20	20	+4	9m	+4	+8 (obrażenia +1)	+1/+8/+3	+7	+8	+13	+13	+11	+10	+6	+4
6	23	20	+4	9m	+5	+9 (+1)	+2/+9/+4	+8	+9	+24	+14	+12	+11	+7	+4
7	27	20	+4	9m	+6	+11 (+2)	+2/+9/+4	+9	+10	+25	+15	+13	+12	+7	+5
8	30	20	+4	9m	+7/+2	+13 (+3)	+2/+10/+4	+10	+11	+26	+16	+14	+13	+8	+5
9	34	21	+4	9m	+7/+2	+12 (+2)	+3/+10/+5	+11	+12	+27	+27	+15	+14	+8	+6
10	37	23	+4	9m	+8/+3	+13 (+2)	+3/+11/+5	+12	+13	+28	+28	+16	+15	+9	+6

Wps/Sk - modyfikator testu Wspinania i Skakania. **Blef/Dypl** - modyfikatory testu Blefowania i Dyplomacji. **Uk** - modyfikator testu Ukrywania. **Cpo** - modyfikator testu Cichego poruszania. **Up** - modyfikator testu Upadania. **Nasł/Zauw** - modyfikatory testu Nasłuchiwania i Zauważania. **Prz** - modyfikator testu Przeszukiwania. **Smu** - modyfikator testu Stosowania magicznych urządzeń.

Dalej podano typowy ekwipunek, atuty i wartości atrybutów dla drowiego lotrzyka. Szczegóły sprawdź w tabeli.

1. poziom: mistrzowski krótki miecz, mistrzowska ćwiekowana skóra, mistrzowski puklerz, ręczna kusza, 20 mistrzowskich beltów, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *leczenie średnich ran, skradanie*.

2. poziom: mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1*, mistrzowski puklerz, ręczna kusza, 10 mistrzowskich beltów, S dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *leczenie średnich ran, skradanie*.

3. poziom: mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1*, mistrzowski puklerz, ręczna kusza, 10 mistrzowskich beltów, S dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

4. poziom: mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1, puklerz +1*, ręczna kusza, 10 mistrzowskich beltów, S dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

5. poziom: mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1, puklerz +1*, ręczna kusza, 10 *beltów +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

6. poziom: *slabsze piwafwi*, mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1, puklerz +1*, ręczna kusza, 10 *beltów +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

7. poziom: *slabsze piwafwi*, mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1, puklerz +1, ręczna kusza +1*, 10 *beltów +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *kocia gracia, skradanie*.

8. poziom: *slabsze piwafwi*, mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1, puklerz +1, ręczna kusza +1*, 10 *beltów +2*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

9. poziom: *slabsze piwafwi, buty elfów, pierścień ochrony +1*, mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +1, puklerz +1, ręczna kusza +1*, 10 *beltów +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

10. poziom: *slabsze piwafwi, buty elfów, pierścień ochrony +1*, mistrzowski krótki miecz, *ćwiekowana skóra +2, puklerz +1, ręczna kusza +1*, 10 *beltów +1*, 5 dawek usypiającej trucizny drowów. Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, skradanie, zamazanie*.

Atuty: pierwszy: Przystosowanie do światła dnia; trzeci: Skradanie; szósty: Bezpośredni strzał; dziewiąty: Precyzyjny strzał.

Wartości atrybutów: S 10, Zr 17 (18 na czwartym, 19 na ósmym), Bd 11, Int 14, Rzt 14, Cha 10.

SPECJALNE CZARY I PRZEDMIOTY MAGICZNE

W rękach drowów można czasem znaleźć kilka niezwykle przedmiotów magicznych, takich jak *insygnium domu drowów, piwafwi* (slabsze i potężniejsze), *pierścień odtruwania czy klejnot żywiołaka ognia*. Szczegóły podano w dodatku.

klasa prestiżowa: mroczna maska

Większość drowów zamieszkujących powierzchnię czci Vhaerauna. Niektóre uzyskują równowagę między wiarą a umiejętnościami w skradaniu i stają się specjalnym rodzajem kapłana/lotrzyka, czyli mroczną maską. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej to elita duchowieństwa Vhaerauna. Często podejmują się oni specjalnych misji na rzecz Zamaskowanego Władcy.

Mroczna maska posługuje się czarami objawień i szkoli w sztuce ukrywania, zakradania i kradzieży. Tajemniczy oraz skryci przedstawiciele tej klasy prestiżowej to niezwykle agenci Vhaerauna, przemieszczający się z miejsca na miejsce pod przykryciem nocy, aby wprowadzać w życie wolę Zamaskowanego Władcy. Zazwyczaj noszą czarne maski i najchętniej zakładają odzież w kolorze szarym i czarnym.

Większość przedstawicieli tej klasy prestiżowej posiada poziomy kapłana i lotrzyka, chociaż niektórzy tropiciele i tropiciele/kapłani również podążają za wezwaniem Vhaerauna. Bardzo niewiele osób posługujących się magią wtajemniczeń decyduje się podążać tą ścieżką rozwoju - wolą one inaczej rozwijać swoje moce.

Mroczne maski rzadko ze sobą współpracują, chociaż krąży plotka o grupie drowów w Cormanthorze, której przewodniczy czterech przedstawicieli tej klasy prestiżowej, mających równorzędną potęgę. Nie posiada ona stałego obozowiska, a większość czasu spędza, polując na przybywających na powierzchnię najeźdźców Lolth.

Kości Wytrzymałości: k6.

drowy: wskazówki dla mp

Drowy są jednymi z najbardziej magicznie utalentowanych i biegłych w czarach stworzeń w Faerunie. Ponadto szyją pociskami nasączonymi silną trucizną usypiającą, zdolną powalić niemal każdą drużynę. Najpierw koncentrują się na przeciwnikach rzucających czary, pozostawiając innych na drugą salwę beltów lub wykańczając w walce wręcz.

Atut Skradania oznacza, że nawet przeciętny drow wojownik (Zr 12) w koszulce kolczej (kara do testów z pancerza -2) posiada premię +1 do testów Ukrywania i Cichego poruszania. Zakładając, że typowy BN ma Zręczność przekraczającą 12 (używając standardowych wartości i premii rasowej +2), grupa drowów wojowników może przygotować dość dobrze ukrytą zasadzkę. Kiedy Skradania używa czarodziej lub lotrzyk, korzyści płynące z tego atutu są jeszcze większe.

Drowi wojownik lub lotrzyk ze Stylem bliźniaczych mieczy to groźny przeciwnik, gdyż pomimo lżejszej zbroi zyskuje niezlą premię do KP i dodatkowy atak drugorzędą bronią.

Przystosowanie do światła dnia krzyżuje plany drużyn poszukiwaczy przygód spodziewających się, że drowy zareagują na słońce jakby były wampirami. Bohaterowie mogą obniżyć czujność za dnia, spodziewając się działań ze strony drowów jedynie w nocy. Zaskocz ich atakiem w samym środku dnia.

Ponieważ ręczna kusza i 20 mistrzowskich beltów to dodatkowe wyposażenie drowa posiadającego ulubioną klasę, grupa lotrzyków tej rasy może uderzyć niemal w każdym miejscu miasta, zsyłając na bohaterów grad malutkich, zatrutych beltów, po czym zniknąć bez żadnych nieporęcznych przedmiotów, które mogłyby zwrócić ich uwagę (oczywiście w tym przypadku mroczne elfy muszą się wcześniej przebrać za kogoś).

Przed wszystkim pamiętaj jednak, że choć drowy z Podmroku bezustannie walczą ze sobą, to mroczne elfy z powierzchni rzadko kiedy to czynią. To nie są głupi przeciwnicy. Potrafią przygotowywać dalekosieczne plany, które będą się rozwijać przez kilka kolejnych sesji.

Mroczna maska

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrw	Ref	Wolę		
1	+0	+0	+2	+2	<i>Mroczny ogień, przejście bez śladu</i>	obecna klasa +1
2	+1	+0	+3	+3	<i>Zmiana siebie</i> , Zogniskowanie umiejętności	obecna klasa +1
3	+2	+1	+3	+3	Mroczne objęcia, ukradkowy atak	obecna klasa +1
4	+3	+1	+4	+4	Odporność na iluzje, płaszcz cieni	obecna klasa +1
5	+3	+1	+4	+4	Zgięcie ostrza	obecna klasa +1

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mroczną maską.

Rasa: drow lub półdrow.

Umiejętności: Ciche poruszanie 6 rang, Kradzież kieszonkowa 4 rangi, Tajniki dziczy 2 rangi, Ukrywanie 8 rang.

Atuty: Przystosowanie do światła dnia (tylko drowy), Skradanie.

Specjalne: postać musiała przeżyć bojowe spotkanie z jedną lub więcej kapłanek Lolth.

Rzucanie czarów: umiejętność rzucania czarów objawień 2. poziomu.

Bóstwo opiekunче: Vhaeraun.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności mrocznej maski (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Kradzież kieszonkowa (Zr), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Profesja (Int), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zauważanie (Rzt).

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mrocznej maski. W przypadku zdolności czaropodobnych używa się poziomu czarującego magii objawień.

Biegiłość w broni i pancerzu: mroczna maska nie zyskuje żadnych biegiłości w broni, pancerzu i tarczy jakiegokolwiek typu.

Rzucanie czarów: mroczna maska cały czas szkoli się w magii objawień, jednocześnie doskonaląc umiejętności związane ze skrytością. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje zaklęcia tak, jakby awansowała na kolejny poziom czarującej klasy, której była przedstawicielem zanim zdecydowała się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, ulubiony wróg i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, iż postać dodaje poziom mrocznej maski do poziomu klasy pozwalającej rzucać czary objawień, a następnie ustala liczbę zaklęć na dzień oraz poziom czarującego. Jeżeli bohater zanim został mroczną maską miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień.

Mroczny ogień (zc): raz na dzień mroczna maska może użyć zaklęcia *mroczny ogień* jako zdolności czaropodobnej.

Przejście bez śladu (zc): raz na dzień mroczna maska może użyć zaklęcia *przejście bez śladu* jako zdolności czaropodobnej.

Zmiana siebie (zc): mroczna maska poziomu 2. i wyższego może raz na dzień użyć czaru *zmiana siebie* jako zdolności czaropodobnej.

Zogniskowanie umiejętności (zn): mroczna maska 2. poziomu zyskuje atut Zogniskowania umiejętności, który musi dotyczyć jednej z jej umiejętności klasowych.

Mroczne objęcia (zw): członek tej klasy prestiżowej na poziomie 3. zyskuje zdolność sięgania raz dziennie po mroczne objęcia. Rzeczona zdolność objawia się w postaci cienistej maski otaczającej jego twarz. Następnie rzuca on czar objawień, który zostaje wchłonięty przez cienistą maskę (musi to być czar dotykowy lub posiadać cel). W akcji darmowej przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej może rozkazać cienistej masce, aby podleciała do jednego stworzenia w zasięgu 30 metrów, w wyniku czego padnie ono ofiarą wchłoniętego zaklęcia (należy normalnie brać pod uwagę odporność na czary i rzuty obronne), po czym działanie rzeczony zdolności dobiega końca. Mroczne objęcia utrzymują się przez 10 minut. Jeśli znikną zanim wchłonięty czar zostanie uwolniony, ulega on zmarowaniu.

Ukradkowy atak (zn): mroczna maska poziomu przynajmniej 3. zyskuje zdolność ukradkowego ataku (analogicznie do właściwości klasowej lotrzyka).

Odporność na iluzje (zn): mroczna maska poziomu 4. lub wyższego zyskuje premię +4 do rzutów obronnych na iluzje.

Płaszcz cieni (zw): mroczna maska poziomu 4. lub wyższego może stworzyć płaszcz, który zdaje się być utkany ze zwykłych cieni. Zapewnia on jej premię z odporności do rzutów obronnych oraz premię bluźnierczą do testów Ukrywania równą +1 na poziom czarującego przedstawiciela tej klasy prestiżowej. Płaszcz istnieje przez 1 rundę na poziom klasowy mrocznej maski i można go stworzyć raz dziennie.

Zgięcie ostrza (zw): ta obronna moc sprawia, że broń jednego stworzenia atakującego mroczną maskę odgina się i uderza w dzierzającego. Przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej wybiera istotę będącą celem tej zdolności w akcji darmowej. Jeśli dane stworzenie zaatakuję mroczną maskę, wykonuje ono normalny test ataku, lecz dotyczy on jego własnej KP. Udany oznacza, że atakujący otrzymuje obrażenia, a nie mroczna maska. Zdolność ta może być uaktywniana raz na dzień i trwa 5 rund. Dotyczy jedynie oręża tnącego oraz klującego i nie wpływa na żadną broń naturalną.

dom Jaelre

W Cormanthorze najwięcej jest drowów z domu Jaelre, wyznawców Vhaerauna zdecydowanych przejąć kontrolę nad porzuconym w tym lesie elfim *mythalem*. Przedstawiciele tego klanu założyli w puszczy wiele obozów, posterunków i twierdz. Niektóre z nich to w całości konstrukcje zbudowane przed laty przez elfy z powierzchni. Inne, drowy wzniosły samodzielnie. Dalej opisano właśnie jeden z posterunków tego ostatniego rodzaju. Miejsce to doskonale nadaje się do planowania najazdów na Doliny oraz przeprowadzania ich, tym bardziej, iż czyniąc to drowy nie zwrócą uwagi na inną działalność domu Jaelre.

Kwatera: Elfi Dwór, Cormanthor

Członkowie: prawie 8000

Hierarchia: militarna

Przywódcy: Belarbreeza, Jezz Kulawiec, Nurkinyan, Tebryn



Drowy z domu Jaelre

Religia: Vhaeraun

Tajność: niska (choć położenie kwatery utrzymane jest w tajemnicy przed osobami postronnymi)

20 zwiadowców (NZ drowy Ltr3)

20 żołnierzy (NZ drowy Wjk3)

POSTERUNEK - INFORMACJE PODSTAWOWE

W tym podrozdziale opisano wygląd posterunku domu Jaelre w lesie Cormanthor. Zbudowano go na niskim wzgórzu blisko szerokiego strumienia, ponad dwoma małymi wejściami do górnego Podmroku. Dom Jaelre używa tej placówki jako na wpół stałej bazy najazdów na Doliny lub na napotkane bandy całujących pająki (wyznawców Lolth). Podziemna część posterunku znajduje się mniej więcej 90 metrów pod ziemią.

Posterunek jest bazą dla łącznie około pięćdziesiąt drowów, przy czym cały czas nie ma przynajmniej połowy z nich (zazwyczaj patro¹ lujapowierzchnię lub tunele wychodzące na zewnątrz z Podmroku). Połowa obecnych przebywa na powierzchni, druga zaś na dolnym poziomie. Jedna czwarta każdej grupy najprawdopodobniej przebywa w transie lub jest z innego powodu nieprzygotowana do walki (nie ma na sobie zbroi itd.). Oznacza to, że na straży stoi około 9 drowów na powierzchni i 9 pod ziemią (wliczając w to również osoby przygotowane do walki, ale nie wartujące).

Drowy żywią się upolowaną zwierzyną, zebranych jadalnymi roślinami powierzchni i jadalnymi grzybami hodowanymi w ogrodzie położonym w podmrocznej części posterunku. Zapasy transportuje się też z innych obozów, zabiera zabitym przeciwnikom lub kupuje od innych grup.

Na tym posterunku stacjonują:

Valas, starszy mag (NZ mężczyzna drow Czar9)

Velonor, starszy kapłan (NZ mężczyzna drow Kpn9 Vhaerauna)

Ginafae, starszy zwiadowca (NZ kobieta drow Ltr8)

Drisinil, młodszy mag (NZ kobieta drow Czar4)

Sorn, młodszy kapłan (NZ mężczyzna drow Kpn4 Vhaerauna)

2 kapitanów (NZ drowy Wjk5)

3 poruczników (NZ drowy Wjk4)

Oprócz standardowego ekwipunku postaci danego poziomu i klasy, każdy drow posiada jeden z następujących przedmiotów: dwie butelki kwasu, butelkę ognia alchemicznego, patyk dymny, płaczonożny worek lub kamień grzmotów.

NA POWIERZCHNI

Część posterunku znajdująca się na powierzchni to przede wszystkim otoczony plotem obszar mający w najszerszym miejscu 180 metrów szerokości. Wysoki na 120 centymetrów plot wykonano z topornie oheblowanych desek, które przybito do pni drzew wyznaczających granice posterunku. Drzewa w pobliżu posterunku powalono, zwiększając pole widzenia strażników. Przy okazji zyskano drewno i umożliwiono wejście na teren posterunku po gałęziach.

Na obszarze posterunku znajduje się kilka prostych drewnianych szalasów wykonanych z grubych desek, a opierających się o pnie drzew. Wszystkie wyposażono w proste drewniane drzwi z takąż zasuwką (żadnych zamków). W każdym, u góry, w miejscu zetknięcia z pniem drzewa, znajduje się wąski otwór, dzięki któremu drowy mogą uciec, wspinając się na drzewo, jeśli wyjście drzwiami nie jest akurat możliwe. Nawet gdyby wrogowie podpalił szalasy, mieszkańcy z łatwością się z nich wydostaną przez drzwi, przez wspomniany otwór lub po prostu wykopując deski (od środka wymaga to testu Siły o ST 12).

Drzewa na terenie obozowiska stoją wystarczająco blisko siebie, aby dało się przechodzić z gałęzi na gałąź z połową szybkości i bez konieczności wykonywania testu Wspinaczki.

1. Drewniana brama

Drewniane budynki otaczające te dwa drzewa są nieco solidniejsze niż pozostałe szalasy. Ponadto połączono je na szczycie, przez co konstrukcja tworzy luk, pod którym znajduje się licha, dwuskrzydłowa brama.

Drabiny od północnej strony budynków pozwalają na łatwy dostęp do linii drzew. Na warcie zawsze stoi jeden strażnik, obserwując całą okolicę.

2. Wejście do południowej jaskini

W tym szalasie znajduje się wejście do szerokiego na półtora metra tunelu, prowadzącego w dół do Podmroku. Korytarz biegnie na południowy wschód, potem wije się niczym serpentyna, kończąc się w obszarze 2, na poziomie Podmroku. Całkowita długość tunelu to mniej więcej 150 metrów.

3. Wejście do północnej jaskini

Podobnie jak w przypadku obszaru 2, ten szeroki na półtora metra tunel wije się przez około 180 metrów i kończy się w Podmroku, lokacja 1.

4. Szałas

W każdej z tych prostych budowli śpi maksymalnie sześciu drowów. Ponieważ zwykle nieustannie połowa mieszkańców posterunku patroluje bliższą i dalszą okolicę, zazwyczaj w szałasach znajdują się maksymalnie dwa lub trzy drowy. Wyznawcy Vhaerauna wierzą w filozofię współpracy, dlatego też w obozowisku nie istnieją osobne budowle dla któregoś z przywódców. W szałasach można zatem spotkać drowa każdej rangi.

5. Wilczy dół

Te duże obszary to głębokie na sześć metrów doly, które przykryto kruchą pokrywą stworzoną z desek, liny, gałęzi, ziemi oraz starannie przygotowanych kawałków darni (zauważenie tego wymaga udanego testu Przeszukiwania o ST 20). Każde stworzenie, które waży mniej niż 20 kilogramów, może przejść po takim „dachu” zupełnie bezpiecznie. Pozostale muszą wykonywać rzuty obronne na Refleks o ST 20 - udane pozwalają uniknąć wypadnięcia do dołu. Jamy mają odstraszać i ewentualnie alarmować o intruzach, ponieważ odgłos łamanego drewna i spadających przedmiotów słychać doskonale w całym obozowisku.

W PODMROKU

Sklepienie w centrum tej dużej jaskini wznosi się na wysokości około 12 metrów, a obniża się do około 3-4,5 przy ścianach i w tunelach. Nie ma tutaj żadnych źródeł światła, ponieważ drowy widzą w ciemnościach. Całego obszaru strzeże sprzymierzona z drowami samica podziemnego smoka (dziecko), która ma małe legowisko w obszarze 7. W południowo-zachodniej wnęce znajduje się niewielki staw ze słodką wodą, która spływa ze strumienia na górze. W jeziorze znajdują się tysiące malutkich, ślepych rybek jaskiniowych, żywiących się wodnymi grzybami i malutkimi stworzeniami wodnymi, zbyt małymi, by je dostrzec. Kiedy smoczyca nudzi się wyjątkowo, łapie je i zjada.

Wiele przejść na tym poziomie posterunku wyposażono w zwykłe drzwi drewniane, które nie mają zamków. Są dobrze utrzymane (nie są zablokowane), ale każde posiadają rygiel, by można było je zabezpieczyć od wewnątrz (ST wylamania 22). Drzwi na zachód, północny-zachód, wschód i południowy-wschód są zazwyczaj zamknięte, a otwiera się je tylko wówczas, gdy osoba po drugiej stronie zna zmieniane codziennie hasło.

1. Północne wejście

Te drzwi prowadzą do tunelu, który kończy się na obszarze 3 na powierzchni.

2. Południowe wejście

Te drzwi otwierają się na tunel, który kończy się na obszarze 2 na powierzchni.

3. Zachodni posterunek straży

Cały czas pilnuje tu dwóch strażników obserwujących zachodnie i północno-zachodnie wejście. Ściana z gruzu jest wysoka na metr i każdemu stworzeniu, które walczy zza niej, zapewnia 1/2 osłony (+4 do KP, premia +2 do rzutu obronnego na Refleks).

4. Wschodni posterunek straży

Trzy potężne stalaktyty wzmocniono metrowym murkiem z gruzu, który łączy je z północną ścianą. Cała kombinacja każdemu stworzeniu, które walczy zza niej, zapewnia 3/4 osłony (+7 do KP, premia +3 do rzutów obronnych na Refleks).

5. Laboratorium alchemiczne

Laboratorium to teren Valasa, drugiego kuzyna Jezza Kulawca i najważniejszej osoby spośród rzucających czary stacjonujących na posterunku. To tutaj powstają eliksiry i przedmioty alchemiczne używane przez drowy z tej placówki. Każdego dnia Valas przygotowuje jedną *niewidzialności* jedno *przejście w ścianie*, aby mógł w tajemnicy przemieścić się do obszaru 9, jeśli zajdzie taka potrzeba. Ma rozkaz bronić leżącej w Podmroku części posterunku, lecz również wycofać się, jeśli uzna, że drowy mogą przegrać.

Pomieszczenie podzielono na dwie części: właściwe laboratorium po stronie zachodniej i malutką sypialnię Valasa po wschodniej. Kiedy czarodziej śpi lub pracuje, zamyka drzwi na zasuwę (od wewnątrz), aby nikt mu nie przeszkadzał ani nie zaatakował. W pracowni znajdują się wszystkie elementy potrzebne w laboratorium alchemicznym (patrz rozdział siódmy *Podręcznika Gracza*), dzięki czemu Valas zyskuje premię z okoliczności +2 do wszystkich testów Alchemii. Czarodziej potrafi również wytwarzać narkotyki i dostarcza porcje kammarthu oraz ziranu (patrz dodatek) dowódcom posterunku, którzy rozprowadzają je wśród pozostałych członków grupy.

6. Wychodek

Prosty wychodek będący zarazem źródłem pożywienia kolonii wydzielających słodkawy odór grzybów. Rośnie tutaj również kilka kępek dziwnego grzyba, którego Valas używa do tworzenia eliksirów i alchemicznych mikstur.

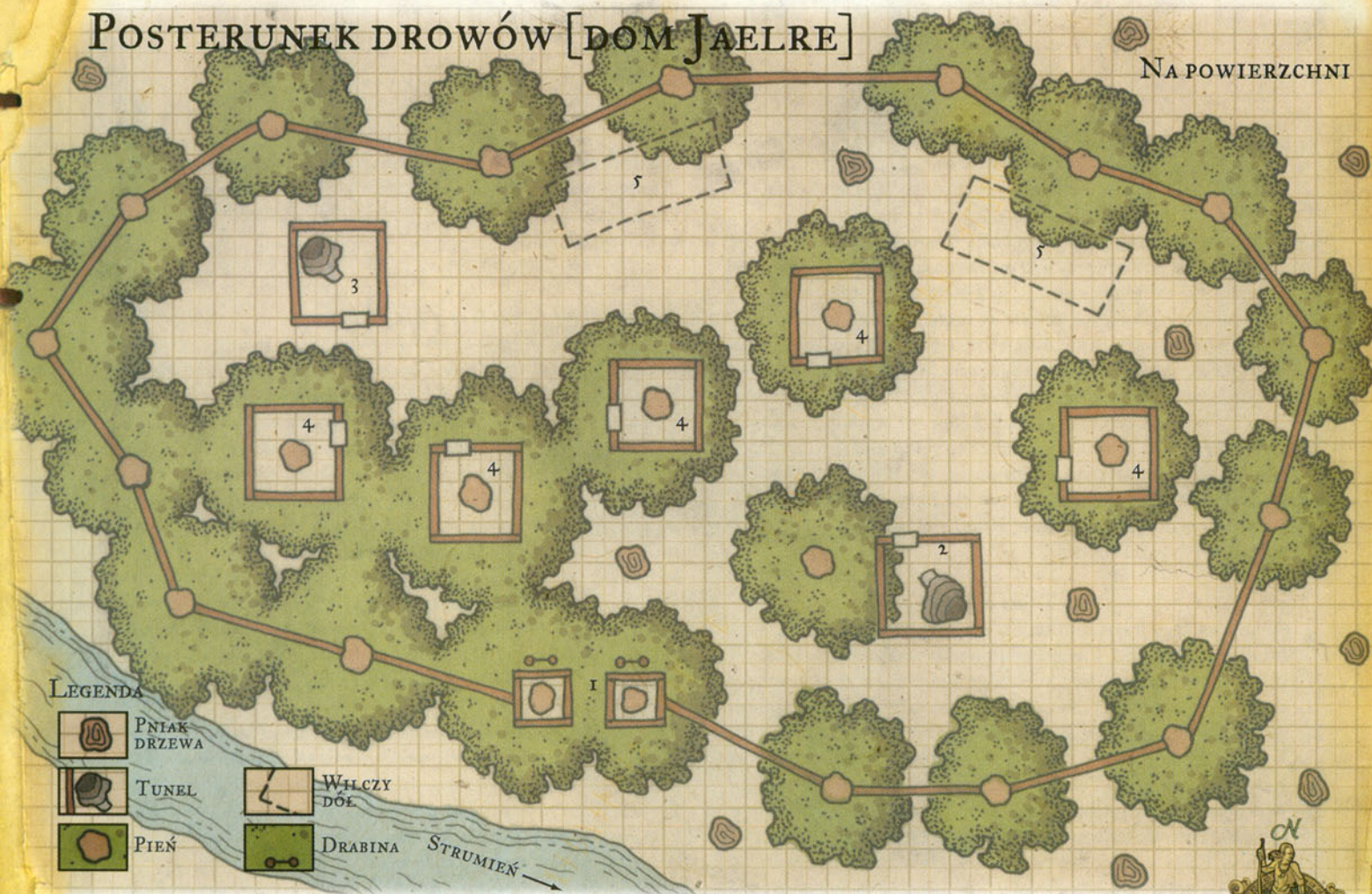
7. Legowisko smoczycy

Oto legowisko podziemnej smoczycy Jhanilmexy. Kiedy była jeszcze smoczątkiem, znalazły ją drowy z domu Jaelre i oswoiły. Teraz weszła już w kategorię wiekowej dziecka, a żywi się rybami ze strumienia płynącego na powierzchni, a czasem też niewolnikami (wpierw się nimi bawi, a potem zawsze ostatecznie ich zjada). Drowy wręczają jej też drobne skarby, którymi uzupełnia swój skarbiec. Dobra chowa w małym dolku, który wykopała przy podstawie dużego filaru. Biegający do tego miejsca tunel ma długość 2,4 metra, przez który z trudnością zdoła przecisnąć się jedynie postać małego rozmiaru (test Wyzwalania się o ST 25). Smoczyca przemieszcza się tunelem w węzowej formie.

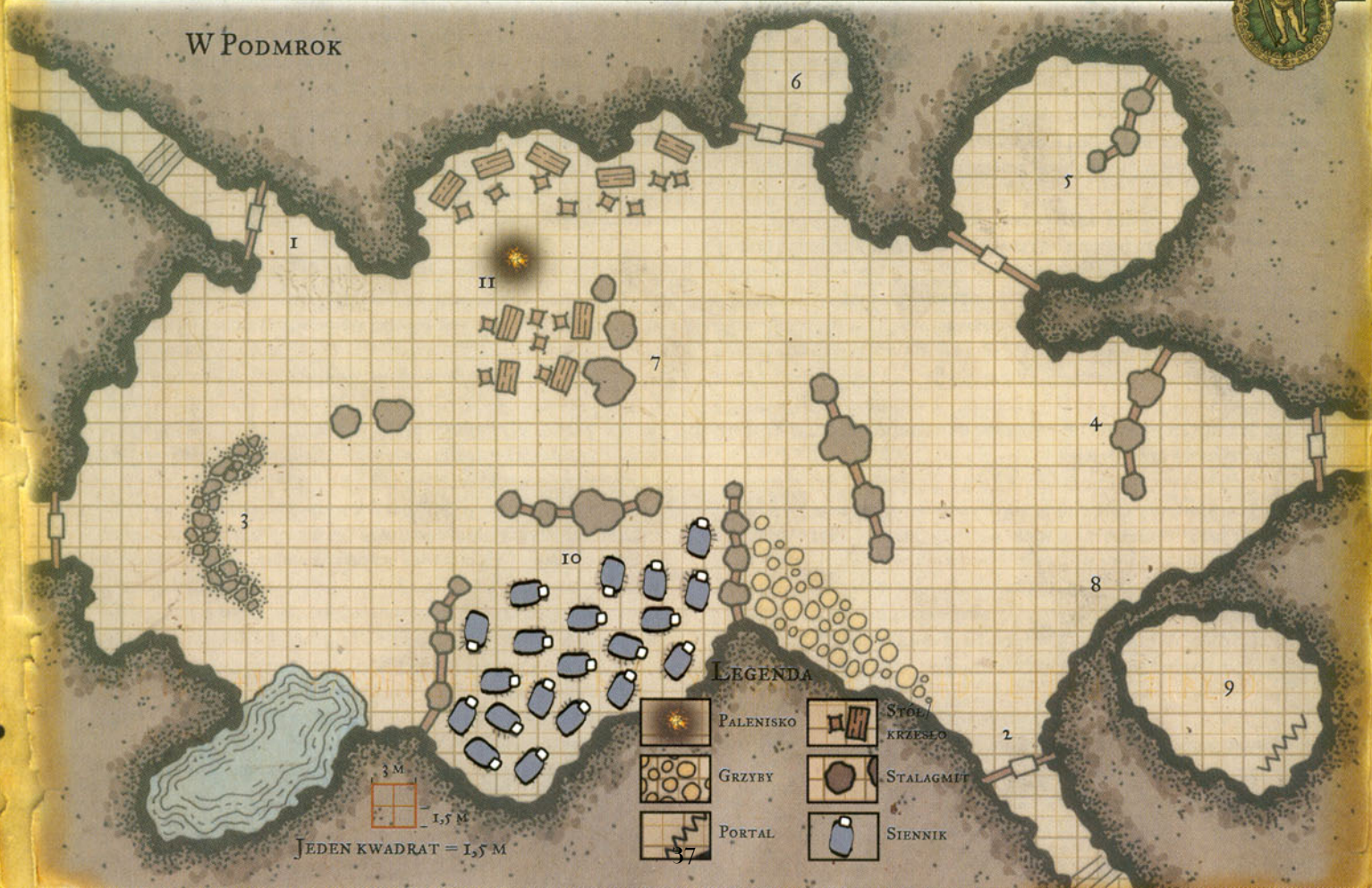
Jhanilmexa: samica dziecko podziemny smok; SW 4; mały smok (ziemi); KW 9k12+9; pw 67; Init +4; Szyb 12 m, latanie 45 m (przebiegna), rycie 6 m, pływanie 9 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowana 19); Atak +9 wręcz (1k6 +1, ugryzienie), +4 wręcz (1k4, 2 pazury); SA broń oddechowa (żrący gaz, 4k6, 6-metrowy stożek, ST 15); SC ślepowidzenie 18 m, odporność na ogień i zimno 10, *wykrycie magii* na życzenie, niepodatności (urok, paraliż, uśpienie), wyostrożone zmysły (widzenie w ciemnościach 60 m), postać węża 3/dzień, ciągle *prawdziwe widzenie*; Char CZ; MRO Wytrw +7, Ref +6, Wola +7; S 13, Zr 10, Bd 13, Int 14, Rzt 13, Cha 12.

POSTERUNEK DROWÓW [DOM JAELE]

NA POWIERZCHNI



W PODMROK



Umiejętności i atuty: Blefowanie +9, Dyplomacja +9, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +10, Przeszukiwanie +12, Wiedza (lokalna - Podmrok) +11, Wróżenie +10, Wyzwalanie się +8, Zauważanie +10; Czujność, Poprawiona inicjatywa, Rozszczepienie.

Postać węża (zn): podziemny smok o kategorii wiekowej dziecko może trzy razy na dzień przybrać węzową postać (pozbawioną odnóży). W tej formie zachowuje rozmiar, lecz jest w stanie poruszać się w wąskich tunelach, jako że nie ma nóg. W postaci węża KP smoka maleje jednak o 6. Porusza się z szybkością 9 metrów, lata z prędkością 3 metrów (słaba), a pływa z szybkością 9 metrów. W tej formie traci również wszystkie ataki pazurami, może za to dusić przeciwników (+3 wręcz) zadając 1k8 obrażeń. Smok, który tak zaatakuję, ma prawo do darmowego testu zwarcia nieprovokującego ataku okazyjnego). Jeśli wygra, chwytą i dusi ofiarę, automatycznie zadając podane wcześniej obrażenia w każdej rundzie aż do momentu, gdy przeciwnik umrze lub się wyzwoli.

Dobrytek: klejnoty: malachit (30 sz), czerwony spinel (130 sz), purpurowy granat (600 sz).

8. Tajne wejście

W poprzek tego fragmentu tunelu wyrosła gęsta grupa stalagmitów i stalaktytów, tworząc ścianę. Pomimo tej przeszkody odciski stóp na piasku prowadzą aż do tego miejsca i znikają w gąszczu skalnych formacji. Nie ma tu jednak żadnych sekretnych drzwi. Do pomieszczenia za ścianą (które można wykryć za pomocą wróżenia lub wchodząc doń w formie gazowej, będąc bezcielesnym lub rozmiaru drobnego) drowy mogą się dostać dzięki Valasowi, który używa czaru przejście w ścianie, by otworzyć im drogę. Barierę można rozbić narzędziami lub bronią, lecz zabierze to dość dużo czasu, jako że jest gruba na półtora metra.

Jeśli Valas wyczuje, że posterunek zaatakowały przeważające siły, wyda polecenie w podwspólnym, zalecając pozostałym drowom wycofanie się i zebranie w tym miejscu, po czym rzuci *przejście w ścianie*, umożliwiając dotarcie do obszaru 9. A z tego miejsca mroczne elfy mogą uciec przez *portal*, który uaktywni również wspomniany czarodziej.

Jeśli wrogowie powstrzymają drowy przed dotarciem do obszaru 9 lub *portalu*, rozpraszają się i opuszczają jaskinię przez zachodnie lub wschodnie wyjście, gubiąc pościg pośród zakrętów tunelu.

9. Pomieszczenie z portalem

Owalna komnata odcięta od reszty jaskini przez kamienną ścianę, której niemal nie sposób przeniknąć. W najdalszym jej kącie znajduje się *portal* do większego obozowiska domu Jaelre. Stworzył go Valas (rzucając ze zwoju czar *teleportujący krąg*). Funkcjonuje on jedynie raz na dekadzie. Aktywuje się za dotykem ręki drowa (nawet martwej lub amputowanej). W przypadku odwrotu Valas uruchamia *portal*, gdy mroczne elfy znajdują się w zasięgu dwóch kroków od bramy (co pozwala im wskoczyć doń zanim zamknie się w następnej turze czarodzieja).

Jeśli bohaterowie będą ścigać drowy przez *portal* - nieważne czy natychmiast, czy też po upływie dekadnia - znajdą się w twierdzy domu Jaelre w Podmroku, wiele kilometrów dalej. Na nieszczęsną grupę czekać będzie ponad setka drowów gotowych do najazdu przez *portal*. Bez względu na działania śmiarków, a w szczególności jeśli nie skorzystają oni z magicznej bramy, drowy powrócą za pomocą teleportacji na posterunek. Będzie to grupa zwiadowcza mająca za zadanie zbadać sytuację i ewentualnie zniszczyć *portal*.

10. Obszar transu

W tej części jaskini prawdopodobnie przebywa każdy drow będący w transie lub odpoczywający.

11. Kantyna

Każdy drow, który akurat nie pełni warty i nie śpi, najprawdopodobniej znajduje się tutaj i je szybki posiłek, przygotowuje broń lub rozmawia z towarzyszem przyciszonym głosem czy w migowym języku drowów.

Nocne Maski

Król Nocy odchylił się na tronie. Był cichy i bardzo skupiony. Słabe jęki wydobywające się z człowieka, który stał bardzo spokojnie na wilgotnych kamieniach podłogi, znaczyły dla niego tyle samo, co beczenie owcy. Dłonie więźnia mocno związane na plecach, a ciało owinięte drutem kolczastym, któryś każdym poruszeniem wbijał się głęboko w skórę. Jedyną nadzieją tego człowieka na uniknięcie straszliwych obrażeń pozostawało stanie w bezruchu, jednak obnażone, czerwone rany widoczne spod rozdartej odzieży stanowiły dowód na niepowodzenia również tej metody. Krople krwi zdążyły już poznać podłogę w komnacie an-dienicznej Króla Nocy. Dwór Nocy, kwartet wampirycznych diuków, będący przedłużeniem woli Orbakha, przyjrzał się z uznaniem ponurej scenie... i z głodem apetycznej czerwonej plamie, która powiększała się, kropla za kroplą, u stóp tronu ich władcy. Król Nocy przemówił, pochylając się lekko do przodu.

- Thalemie z Tezjir, zdradziłeś Nocne Maski. Twoje zadanie było proste. Zlecono ci składanie przywódcy twojej komórki raportów z ruchów niejakiego Vendrytha, głównego fałszerza gildii Astorezyków. Zawiodłeś nas. Dales się kupić. Ten, którego miałeś obserwować, dał ci złoto. A tyje przyjąłeś. Dwór Nocy jest świadkiem twego wyznania. Wymierzmy teraz karę, na którą zasłużyłeś.

Orbach wzniósł leniwie bladą dłoń i wypowiedział jedno słowo, budząc Sztukę, której był prawdziwym mistrzem. Więzień natychmiast się skrecił, a dla każdego obserwatora było oczywiste, że zamierza zatańczyć w miejscu. Niezdolny do kontrolowania swych ruchów nie mógł zapobiec temu, by drut wykonywał przerażające zadanie. Krew rozprysła się po podłodze, ścianach i wampirach, które nylarły ją ze skóry i ubrań, a następnie zlizwały z palców z chciwą satysfakcją. Przeszywane krzyki mężczyzny wzniosły się pod sklepienie podziemnej komnaty w agonicznym crescendo, by następnie osłabnąć do cichego szepotu, a wreszcie milczenia.

Nocne Maski to potężna gildia złodziei, która działa na całym Wybrzeżu Mieczy mając bazę we Wrotach Zachodu. Niemniej określenie „gildia złodziei” jest błędne, ponieważ kradzież to najmniej ważne z licznych nielegalnych działań tej organizacji. Zaangażowanie w takie pozaprawne, lecz lukratywne interesy jak skrytobójstwa, wyzysk, przemyt i porwania pozwala Nocnym Maskom kontrolować półświatki. Wysłannicy gildii, działający głównie nocą, nawiedzają cieniste ulice miasta, czasem zderzając się ze strażą miejską, uzbrojonymi poszukiwaczami przygód i prywatnymi żołnierzami zatrudnianymi przez mieszkających w mieście szlachciców.

Ci szlachcice, których rodziny prowadzą najważniejsze kupieckie interesy w mieście, otwarcie władają Wrotami Zachodu poprzez zarządzając nimi radę. Zasiadają w niej przywódcy każdego rodu - w sumie dziesięć osób. Reprezentują one swe rodziny, ich pragnienia i poglądy na wszystkie aspekty administracji miejskiej. Nie jest tajemnicą, iż rody są ekonomicznymi rywalami oraz że były zaangażowane w potajemne walki o władzę już od chwili powstania rady.

Praktycznie rzecz biorąc, niemal wszyscy obywatele Wrót Zachodu, a także mieszkańcy innych ziem, wierzą, że rada aktywnie przeciwstawia się deprawacjom Nocnych Masek. Jest to jednak

błędne wrażenie i jedno z wielu starannie przygotowanych przez przywódców gildii zasłon dymnych mających ukryć ich prawdziwe cele. Nocne Maski bezpośrednio kontrolują trzy szlacheckie rody, które wykorzystują do realizacji swych zamierzeń. W przyszłości mają zamiar kontrolować pozostałe i wiele innych rzeczy. Ponadto organizacja zyskała również pośrednią władzę nad niektórymi instytucjami miejskimi, w tym zarządem doków (co ma ogromne znaczenie dla jej przemysłowej działalności).

Większość populacji Wrót Zachodu zapewne nie uwierzyłaby w prawdziwy wygląd struktur władzy miasta, w którym mieszka - nawet gdyby kiedyś wyszło to na jaw. Albowiem trudno uwierzyć, że sprzysiężenie złożone wyłącznie z przestępców - nawet tak dobrze zorganizowanych i wyszkolonych jak Nocne Maski - zdołała pochwytać w garść tak dużą i zasobną metropolię. W normalnej sytuacji ich zdziwienie byłoby na miejscu. Jednak kluczem do politycznych manipulacji Nocnych Masek nie są zwykli członkowie tej organizacji i ich normalna przestępcza działalność. Gdyby nawet zebrać całą cechującą chciwość i złośliwość przeciętnych przedstawicieli gildii, to i tak wszelkie dokonane przez nich złe czyny błędą w porównaniu z tym, czego dopuścił się niewidoczni szefowie cechu. Oczywiście większość członków organizacji to zwyczajni rzeźmieszkowcy, złodzieje, mordercy i rabusie. Wierzą oni, że rządzi nimi anonimowy mistrz gildii, zwany Beztwarzym. Owszem, ta osoba istnieje, jednak członkowie gildii (oraz większość obywateli miasta) z pewnością uciekliby z miasta, gdyby poznali jej prawdziwą naturę i zrozumieli cele, do jakich dąży. Prawdziwym rządcą Nocnych Masek jest Dwór Panów Nocny - kowenant potężnych, bezlitosnych wampirów, których ambicje są daleko mroczniejsze niż zwyczajne potajemne władanie jednym miastem. Ich przywódca - sam Król Nocy, również noszący miano Beztwarzowego - to wampir, który nadał sobie imię Orbakh. Jest on także jednym z pozostałych w spoczynku klonów cieszącego się złą sławą czarodzieja Manshoona, niegdyś należącego do Zhentarimów.

zarys historyczny

Nocne Maski są częścią historii Wrót Zachodu od roku 1353 RD, kiedy to pierwszy Beztwarz zebrał grupę skrytobójców, złodziei i reketerów, chcąc przejąć kontrolę nad podzielonym na frakcje półświatkiem miasta. Wypełniając rozkazy szefa, członkowie gildii szybko wyeliminowali lub wchłonęli wszystkie organizacje kryminalne, które się im sprzeciwiały. Skonsolidowany złodziejski cech rozpoczął rywalizację z domami kupieckimi o dominację nad nielegalnym rynkiem. Te ostatnie odpowiedziały atakiem, a wynikiem z tego konfliktu stał się na polu jawna wojna uliczna, która trwała niemal dwie dekady - wreszcie Nocne Maski zyskały przewagę.

Gildia złodziei otrzymała prawie śmiertelny cios w roku 1368 RD, kiedy to Alias z Wrót Zachodu oraz Smoczywabik, saurial paladyn, próbowali ukroić działalność Nocnych Masek. Duet Harfiarzy wraz z sojusznikami zdołał ostatecznie zdemaskować Beztwarzowego (drugiego, który zajmował to stanowisko) i znacząco utrudnić życie członkom organizacji. Nie chcąc uznać swej porażki, szef Nocnych Masek próbował ogłosić się królem Wrót Zachodu, lecz wkrótce został zamordowany. Właśnie wtedy pozbawiona kompetentnego przywódcy gildia mogła się rozpaść. Niewiele też brako-

walo, by wewnętrzne spory doprowadziły do jej podziału na frakcje, jako że kilku pozostałych przy życiu członków grupy pragnęło kontrolować poszczególne jej działania. Jednak w roku 1369 RD pojawił się nowy Beztwarz, który stłumił wewnętrzne konflikty i przywrócił Nocnym Maskom ich dawną siłę.

Zwyczaj gildii nakazuje, by szeregowi jej członkowie nie znali prawdziwej tożsamości Beztwarzowego, choć niektórzy posiadacze tego tytułu byli mniej tajemniczy od innych. Każda nowa osoba zaczynająca piastować to stanowisko musi udowodnić, że jest zdolna do przywództwa i to działaniem, nie słowami. Ten, kto zażądał dla siebie tytułu w chwili, gdy gildia przeżywała swą najczarniejszą godzinę, napotkał kilka przeszkód na ścieżce do zostania Beztwarzym. Organizacja była w stanie niemal całkowitego rozpadu, jaki nastąpił po śmierci poprzedniego przywódcy. Potrzebowała też nowego lidera, zwłaszcza takiego, który udowodni swą wartość w obliczu ważkich problemów. Niemniej w szeregach gildii pojawiły się nieliczne głosy sprzeciwu, dając pretendentowi do tytułu szansę wykazania się. Ci, którzy sprzeciwiali się jego przywództwu lub pragnęli go dla siebie, zostali zamordowani w szczególnie okrutny sposób. Często w miejscach, które uważali za dobrze strzeżone, prywatne kwatery. Jednego z rywali ponoć powalono w kilka godzin po tym, jak ogłosił swoje zamiary grupie towarzyszy, z którymi spędzał miły wieczór w domu uciech Purpurowa Dama. Dziesiątki świadków obserwowały z przerażeniem, jak stado oszalałych złowieszczych nietoperzy dosłownie rozszarpało go przed budynkiem. Jeden z popleczników nieszczęśnika pospiesznie zebrał do helmu to, co pozostało ze zwłok, i zaniósł resztki do pobliskiego magazynu gildii, by donieść o incydencie. Wkrótce potem miano nowego Beztwarzowego.

Beztwarz zdecydował się nie ujawnić podwładnym, że jest wampirem. Wykorzystywał zdolności nieumarłego do zdobywania informacji o protestach i rywalach, a następnie zabijania ich (zdolność przyjęcia formy gazowej to doskonały środek dostania się do inaczej nieosiągalnych obszarów. Z kolei umiejętność wzywania stworzeń nocy stała się nowym typem dokonywania egzekucji, gdyż istoty te z powodzeniem zagryzały ofiary). Niemniej nawet, gdyby jakimś sposobem członkowie organizacji odkryli prawdziwą naturę Beztwarzowego, to i tak nie dowiedzieliby się, że nie jest zwyczajnym wampirem. Otóż był on również jednym z niewielu pozostałych w spoczynku klonów cieszącego się złą sławą czarodzieja Manshoona, niedysiejszego przywódcy Zhentarimów. Przebudził się w katakumbach pod miastem w chwili, gdy rozpoczęły się wojny Manshoona i natychmiast odkrył, że tuż przed ożywieniem porwał go i wysłał wampira Orlaka, samozwańczy Król Nocy, który miał legowisko pod Wrotami Zachodu. Od razu po przebudzeniu klon wytropił i zniszczył swego nieumarłego twórcę, po czym przejął jego tytuł i przybrał imię Orbakh. Usadowiwszy się w podziemnym legowisku pokonanego poprzednika, rozmyślał nad planami na przyszłość. W miarę jednak badania sytuacji, gdy wynurzał się z kryjówki pod miastem tylko po to, by polować i się pożywić, odkrył, że na jego działania wpływa zaskakujący manipulator.

Pośród skarbów, które „odziedziczył” po zabitym stwórcy, znajdowało się *berło Magusa* (patrz dodatek) i dwa potężne przedmioty magiczne: *Argraal Orlaka* oraz *latające kły Króla Nocy*.

Argraal był zaklętym kielichem, wypełniającym się świeżą krwią ofiary, którą do śmierci doprowadziły związane z pucharem *latające*

kly. Była to magiczna broń, wysysająca siły życiowe wraz z krwią. Oba przedmiotytwórca nasączył częścią swej esencji i działały wspólnie, by zawiadnąć każdym, kto je posiadał. Wampirzy klon poczuł w sobie niewyjaśnioną, lecz silną potrzebę, by oddawały mu usługi istoty mające tę samą naturę co on. Badania pozwoliły mu wreszcie odkryć przyczynę przymusu, ale zanim to się stało, zdążył użyć *Angraala* oraz *latających kłów* do stworzenia kilku wampirzych slug, których nazwał Dworem Panów Nocy.

Nie chcąc tracić potencjalnie przydatnych zasobów (i będąc świadomym faktu, jak trudno znaleźć dobrych pomocników), Orbakh nie wyeliminował wampirzych slug. Po krótkim okresie obserwacji miasta zdecydował, że jego pierwszym posunięciem będzie przejęcie przywództwa nad Nocnymi Maskami i odnowienie gildii. Wraz z dworem stanie się potajemnym szefem organizacji, którą przekształci tak, by służyła jej celom.

organizacja

Kwatera: Nocne Maski nie posiadają czegoś takiego jak siedziba gildii czy innego głównego miejsca spotkań (zbyt łatwo ulatwiłoby to pracę straży miejskiej). Zamiast tego organizacja utrzymuje kilka bezpiecznych kryjówek na terenie całego miasta, które w ciągu dnia prowadzą legalne interesy. Rzeczą najbliższą „ratuszowi” gildii jest dom uciech Purpurowa Dama, który znajduje się w posiadaniu jednego z wyżej postawionych przedstawicieli organizacji. Członkowie mogą się tutaj swobodnie spotykać i dzielić informacjami - pod warunkiem jednak, że nie zrobią nic, co dałoby klientom wskazówkę co do roli, jakie to miejsca pełni dla Nocnych Masek (stąd choćby zakaz noszenia brudnych, ulicznych ubrań).

Członkowie: około 900, w tym Dwór Panów Nocy

Hierarchia: sieć

Przywódca: Beztwarzy

Religia: Maski

Charakter: CZ, PZ, NZ

Tajność: wysoka

Symbol: maska „karnawałowa” (z czarnej tkaniny, uszyta tak, by zasłaniać nos i oczy, z otworami na te drugie), używana zarówno jako pieczęć oraz fizyczny znak działań gildii. Każdy, kto zdradzi Nocne Maski i nie ucieknie natychmiast poza ich zasięg, jest znajdowany martwy, z taką właśnie maską wepchniętą w usta, owiniętą wokół poderżniętego gardła, użytą jako lina do związania rąk lub w inny sposób przyozdabiającą zwłoki.

Dawniej organizacja zwyczajowo oznaczała przedsięwzięcia, które płaciły za opiekę, rysując symbol maski gdzieś na ich terenie - była to wiadomość i ostrzeżenie dla innych niedoszłych dręczycieli. Król Nocy nakazał jednak zarzucenie tej praktyki wkrótce po tym, jak powstał Dwór Panów Nocy. Nie chciał ułatwiać wrogom identyfikacji „partnerów w interesach” Nocnych Masek za pomocą łatwego do wytopienia znaku.

Hierarchia Nocnych Masek jest złożona i tak skonstruowana, by zapewnić maksimum ochrony tym, którzy przewodzą organizacji. Nieco informacji o tej grupie podano w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Podane dalej dotyczą Nocnych Masek działających we Wrotach Zachodu.

HIERARCHIA

Od momentu powstania Nocnych Masek organizację przewodził mistrz gildii wraz z wewnętrzną radą przybocznych. Beztwarzy tradycyjnie dzierżył pełnię władzy nad całym cechem, jednak odpowie-

dzialność za poszczególne aspekty działalności organizacji przerzuca na Panów Nocy, którzy z kolei zatrudniają całą switę skrytobójców, agentów i pacholków wykonujących poszczególne zlecenia. Większość szeregowych członków to lotrzykowie i skrytobójcy. Gildia szczyty się również przynależnością kilku kapłanów, wojowników, zaklinaczy, czarodziejów i przedstawicieli innych profesji. Nie każdy figurujący na liście plac Nocnych Masek jest ich pełnoprawnym członkiem. Wielu - zwłaszcza ci, którzy zbierają informacje dla gildii w odległych miastach - działa na zasadzie wolnych strzelców.

BEZTWARZY

Beztwarzy ma prawo ukształtować strukturę gildii tak, jak będzie mu pasowało. Każdy odnoszący sukcesy szef reorganizował gildię i jej hierarchię tak, by mu odpowiadała, chociaż wszyscy posiadacze tytułu - niezależnie od tego, co ulegało zmianom - zatrzymywały podstawowe elementy administracji, czyli Beztwarzego i Panów Nocy. Orbakh przebudował strukturę organizacji tak, by odzwierciedlała jego osobisty styl przywództwa oraz by szybciej osiągała zamierzone przezeń cele. Na szczycie aktualnej hierarchii stoi sam Król Nocy. Czterej starsi członkowie Dworu Panów Nocy, zwani diukami, odpowiadają bezpośrednio przed nim. Następni są hrabowie, z których każdy odpowiada przed diukiem. Każdy hrabia ma kilku przybocznych, którzy zajmują się bezpośrednio szeregowymi członkami i aktywnością organizacji. Szeregowi członkowie z kolei dzielą się pomiędzy jednostki podobne do komórek, które mają do czynienia jedynie z osobami znajdującymi się bezpośrednio pod nimi i nad nimi w hierarchii. Taka struktura w zasadzie uniemożliwia poznawanie się członków gildii złodziei nienależących do tej samej komórki, co z kolei minimalizuje ryzyko wydania całej organizacji. Liczba szeregowych członków wynosiła kiedyś dwa tysiące, jednak Orbakh zredukował nadmiar w ciągu roku od przyjęcia stanowiska Beztwarzego, eliminując niemal osiemset osób, których obecność uznał za niepotrzebną (przy okazji oczyścił organizację z tych, którzy okazali się nielejalni).

Obecny Beztwarzy woli sprawować pośrednią kontrolę nad tymi elementami Wrót Zachodu, które aktualnie trzyma w garści. Oczekuje, że jego podwładni będą postępować tak samo. Wampir może za pomocą dominacji uczynić śmiertelników posłusznym swej woli. Orbakh jednakże uczynił to jedynie w przypadku lady Thistle Thalavar. Po prostu ten sposób uznaje za nieelegancki i ryzykowny, szczególnie gdyby używał go zbyt często. Zdominowanie śmiertelnika tak dogłębnie, by nie próbował wyrwać się spod kontroli i pozostawał długo posłusznym rozkazom, wymaga naprawdę silnej woli. Dlatego też, chcąc zminimalizować ryzyko wykrycia i porażki, Król Nocy nakazuje wampirzym slugom (oraz ich potomstwu) działać poprzez pośredników, gdy zachodzi potrzeba. Na przykład: nie istnieje potrzeba dominowania zarządcy portu, jeśli wampir może poprzez pośredników równie skutecznie go przekupić, zastraszyć lub zaszantażować bez ryzyka ujawnienia swojej prawdziwej natury i celów. Hrabia Burz nie musi osobiście spotykać się z zarządcą, by się upewnić, że odwróci on wzrok, gdy pewnej nocy z pewnego statku rozładowywany zostanie pewien przemycony ładunek. Może zadziałać poprzez pośredników i upewnić się, że zarządca otrzyma „drobny upominek” w zamian za nieobecność jego podwładnych w konkretnym doku, konkretnego dnia, o konkretnej porze. Podobnie Hrabia Monet nie musi spotykać się bezpośrednio z klientem w domu uciech Purpurowa Dama, aby zaszantażować go odwołując się do skandalicznego nalogu hazardowego. Może to zrobić każdy pośrednik, a on sam zyskuje w ten sposób rozsądnie brzmiącą wymówkę.

Z drugiej jednak strony Panowie Nocy od czasu do czasu spotykają się osobiście z przywódcami szlacheckich rodów, których kontrolują i dominują. Zazwyczaj posuwają się do takich bezpośrednich i prostolinijnych metod, kiedy stawką jest coś o ogromnym znaczeniu dla planów. W innych przypadkach wolą używać takich samych pośrednich taktyk, osiągając zamierzone rezultaty działając poprzez agentów i pośredników. Są oczywiście ostrożni i nie chcą, by członkowie rady zrobili coś tak oburzającego, że podejrzenie natychmiast spadnie na nich. Używają zasiadających w radzie marionetek do dokonywania małych, lecz strategicznie ważnych kroków, które na dłuższą metę przynoszą korzyść Nocnym Maskom - takich jak głosowanie przeciw zwiększeniu budżetu straży miejskiej, a za mianowaniem konkretnej osoby na ważne stanowisko, albo też upewnienie się, że czyjś siostrzeniec otrzyma ciepłą posadkę jako skryba w sali, gdzie trzyma się zapisy dotyczące miejskich własności. W ten sposób i poprzez takie stopniowe osiągnięcia Nocne Maski zyskują coraz większą kontrolę nad miastem.

Beztwarzy, znany także jako Orbakh i Król Nocy (NZ mężczyzna wampir Czar15/Acm1): cieszący się złą sławą Manshoon odpowiada za wiele zbrodni i okrucieństw. Być może jednak żaden z jego czynów nie okaże się aż tak niebezpieczny dla Faerunu, jak stworzenie klonów przebywających w stanie zatrzymania życiowych funkcji. W takim bycie spoczywa nietknięty prototyp osobowości Manshoona. Wszystko jednak dodatkowo się skomplikowało w chwili przeklętej transformacji kłona w wampira. Dla Orbakha, tak jak i dla jego przodka, władza stanowi oś całej egzystencji. To, skąd ona pochodzi, jest w dużej mierze kwestią przypadku. Jeśli jednak chodzi o Króla Nocy, to wynika ona z zarządzania gildią złodziei. Niemniej pragnie on mieć jej więcej i dlatego zamierza stworzyć wielkie królestwo wampirów,

pełne bezradnych, śmiertelnych niewolników. Zawsze musi dominować w danym środowisku i walczy o zabezpieczenie miejsca na szczycie hierarchii każdej struktury, w którą się zaangażuje.

Z tego wynika przekonanie Orbakha o podziale innych istot na dwie kategorie: te, które ewidentnie stoją poniżej oraz te, które zostały wywyższone ponad swą wartość. Nie potrafi ukryć żywej do wszystkich pogardy. W każdym kontakcie z nim wyraźnie widać przymus, nawet jeśli ukrywa go pod warstewką uroku. Nie toleruje rywali. Wychodzi z siebie, by ich zmiażdżyć, mając nadzieję, że postępując w ten sposób, wysłał sygnał do innych, którzy chcieliby uczynić z niego swego wroga. Jest wampirem dopiero trzy lata, nie nabrał zatem jeszcze długowiecznej perspektywy i cierpliwości, będącej cechą wszystkich potężnych, nieumarłych stworzeń. Wciąż bywa skłonny do wybuchów niecierpliwości i emocji. Czasem bywa też okrutny dla samej tylko przyjemności sprawiania bólu.

W ogromnej pewności siebie nie potrafi sobie nawet wyobrazić, by jego plan stworzenia królestwa, w którym wampiry będą dominowały, mógłby się nie powieść. Orbakh nie potrafi przyznać się do najdrobniejszej nawet szansy na porażkę.

Orbakh to wysoki i dobrze zbudowany mężczyzna, zwykle noszący czarną zbroję emaliowaną złotem. Wygląda naprawdę imponująco. Przemiana w nieumarłego nadała jego skórze dziwny odcień, jednak niewiele poza Panami Nocy widuje rysy jego twarzy, ponieważ zazwyczaj nosi helm z przyłbicą zasłaniającą oblicze.

Diukowie

Mroczna Pani Dahlia Vhammos, Diuszessa Jadu (CZ kobieta wampir Kpn15/Wsz2 Shar): ambitna i wyrachowana arystokratka, która jako pierwsza padła ofiarą pragnienia Orbakha, gdy ten postanowił posiadać wampirze sługi. W miesiącach poprzedzających nominację



Panowie Nocy

na w nieumarłego nadała jego skórze dziwny odcień, jednak niewiele poza Panami Nocy widuje rysy jego twarzy, ponieważ zazwyczaj nosi helm z przyłbicą zasłaniającą oblicze.

na Beztwarzego usłyszał plotki o sekretnej świątyni Mrocznej Bogini zlokalizowanej gdzieś pod miastem. W końcu ją odszukał, głęboko pod Zamkiem Vhammos. Orbakh przez kilka tygodni obserwował arcykapłankę świątyni, Mroczną Panią Dahlię Vhammos, podziwiając jej ambicję, intelekt i skłonność do okrucieństwa. Biorąc pod uwagę te cechy oraz szlachetną krew (śmiertelna rodzina Dahlia to jeden z rządzących Wrotami Zachodu domów kupieckich), Król Nocy siłą powołał ją do świata nieumarłych, czyniąc pierwszym członkiem Dworu Panów Nocy. Orbakh nadal jej tytuł Diuszessy Jadu i uczynił odpowiedzialną za kontrolę skrytobójców gildii. Dahlia okazała się pasować do tej roli nad wyraz dobrze, udowadniając, że umie ocenić wartość potencjalnego zabójcy. Od czasu do czasu przewodniczył skrytobójczym misjom, które mają miejsce w mieście.

Dahlia jest oczywiście wampirzką poddaną Orbakha i nie może działać przeciw swemu panu. Mimo to zachowała odrobinę własnych ambicji. Nie żałuje niczego związanego z Orbakhem ani nowego stanu nieżycia. Wierzy, że wszystko wydarzyło się z woli Shar, a przyłączenie się do Nocnych Masek postrzega jako niepowtarzalną okazję do zyskania nowych wyznawców swego bezlitosnego bóstwa. W tym celu zachęca przybocznych i wybranych przez nich członków organizacji do uczestnictwa w ceremoniach kultu w jej sekretnej świątyni. W tym też miejscu można ją znaleźć, gdy akurat nie zajmuje się interesami gildii, jako że jest arcykapłanką Shar we Wrotach Zachodu. Dahlia wierzy, że z czasem cały Dwór Panów Nocy będzie wyznawać jej boginię.

Ponadto plan stworzenia wampirzego królestwa uznaje też - po niewielkich zmianach - za bardzo korzystny dla Pani Utraty i dlatego popiera go. Zamierza nawet władać tym państwem u boku Orbakha, jako królowa. Nic zatem dziwnego, że Król Nocy i Mroczna Pani nie zgadzają się póki co tylko w jednym: wampir nie zamierza poślubić lady Thistle Thalavar i nie uznaje tego pomysłu za element spisku mającego na celu koronowanie go na władcę Wrót Zachodu. Dahlia jest zazdrosna o uwagę, jaką Orbakh poświęca swej marionetce i jeśli znalazłaby sposób na uwolnienie się od przymusu robienia tego, co rozkaże jej pan, w jednej chwili zniszczyłaby tę małą, niemądrą śmiertelniczkę. W obecnej sytuacji musi zadowolić się podkopywaniem pozycji dziewczyny po kryjomu, starając się doprowadzić do utraty przez nią łask Króla Nocy i mając nadzieję, że ten się w niczym nie polapie.

Lady Dahlia to szczupła osóbką średniego wzrostu. Za życia była ładna, jednak śmierć podkreśliła, lecz przemieniła zarazem jej piękno. Wygląda teraz niczym blady, wyniosły drapieżnik. Jej kruczoczarne włosy opadają prostą, gęstą grzywą na ramiona, obrażając purpurowe, otoczone czerwoną otoczką oczy i wystające kości policzkowe. Jeśli nie ma akurat szat duchownych i insygniów kapłańskiego stanu, nosi drogie i ekstrawaganckie stroje z czasów, gdy oddychała.

Fultan Młotorózdzy, Diuk Szeptów (PZ mężczyzna wampir Czar16): przez wiele lat ten krasomówca i geniusz miejskiej zbrodni w jednej osobie podróżował przez Ziemie Centralne w przebraniu kupca. Za przykrywkę dla jego prawdziwego zajęcia służyła mu luksusowa karawana. A zajmował się on zdobywaniem i sprzedawaniem cennych informacji (oraz, od czasu do czasu, fałszerstwem, przemytem i paserstwem, gdy naszedł go taki nastrój lub potrzeba). W czasie kupieckich wypraw wyrobił sobie kilka użytecznych kontaktów z różnymi grupami przestępczymi w miastach, do których przybywała jego karawana. Godni zauważenia znajomi to Cieniści Złodzieje z Amn, Astorczycy z Teziir, Gildia Złodziei w Waterdeep oraz Xanathar. Utworzył również sieć opłacanych informatorów,

rozciągającą się od Selgaunt do Wrót Baldura. Dzięki niej zdobywa różnorodne użyteczne informacje, które sprzedaje - czasem temu, kto da najwięcej, a czasem temu, kto najlepiej pozna się na ich wartości.

Podczas jednej z wielu wypraw Fultana do Wrót Zachodu wszedł on w posiadanie informacji szkodliwej dla jednego z przybocznych Nocnych Masek. Został za to skazany na śmierć i zginąłby z rąk skrytobójców lady Dahlia, gdyby przedtem nie zademonstrował swoich umiejętności. Otóż udało mu się za pomocą wieszczenia znaleźć sposób skontaktowania się z samym Beztwarzym. To zrobiło wrażenie na Królu Nocy, który uznał, że Fultan jest wart dla niego o wiele więcej żywy, tudzież nieumarły, niż po prostu martwy. I tak oto handlarz plotkami stał się drugim członkiem Dworu Panów Nocy, a przy tym osobistym szpiegiem i informatorem Orbakha.

Fultan nie może już podróżować tak często jak kiedyś. Wampirówi trudniej niż śmiertelnikowi wędrować po Faerunie udając kupca. Pozostaje więc we Wrotach Zachodu niczym pajak na środku potężnej sieci szpiegów i informatorów. Podtrzymuje stare kontakty ze znajomymi ze świata przestępczego oraz najętymi oczami i uszami - wszystko poprzez wybranych agentów i emisariuszy. Dzięki temu Nocne Maski zyskują mrowie informacji o miastach i ziemiach poza ich ojczyzną. Fultan jest najprawdopodobniej najlepiej poinformowaną osobą w mieście, a być może również na całym Smoczym Wybrzeżu.

Fultan bardzo odbiega od wyobrażenia zwykłych Faeruńczyków o wampirzynie panu. Płynna dieta, jakiej wymaga jego nieumarły stan, doprowadziła do nieprzyjemnych zmian w kiedyś okrągłym ciele. Ciało, pozbawione typowej diety składającej się z dużej ilości jedzenia, zwisa teraz w groteskowych, sflaczałych faldach, nadając Fultanowi odrażający wygląd. Jego rudawe włosy już były przerezione, gdy stał się wampirem, a teraz pokrywają czaszkę za uszami i z tyłu w wilgotnych, skołtunionych płatach.

Tebryn „Cienisty Szpieg” Dhialael, Diuk Cieni (CZ mężczyzna wampir Czar3/Ltr8/Zlg5): półelf renegat o drowim rodowodzie. Uciekł przed brutalnym traktowaniem z miasta Sschindylrnyr, gdzie był najemnym sługą. Czas jakiś cieszył się niebezpieczną wolnością świata na powierzchni. Uciekł w momencie, gdy armie duergarów z Podiglic przejęły kompleks kopalniany, w którym na mocy wyroku miał pracować do końca życia. Korzystając z zamętu zabił nadzorcę i uciekł. Wynurzył się z Podmroku w katakumbach Wrót Zachodu, które stały się jego domem aż do chwili, gdy przez przypadek odkrył schronienie Orbakha i Dahlia. Wszedł do leża wampirów i szybko z niego umknął z kilkoma potężnymi przedmiotami magicznymi, nie niepokojąc mieszkańców. Wkrótce potem nieumarli odkryli kradzież i wytropili Tebryna w jego podziemnej kryjówce. Diuk Cieni był trzecią i ostatnią ofiarą pragnienia Orbakha, by posiadać wampirze sługi, a zarazem ostatnim „dzieckiem” *latających kłów* - potem magiczna broń uległa zniszczeniu. Orbakh i Dahlia zgadzali się w kwestii wykorzystania nowego rekruta. Został pasowany na Diuka Cieni i umieszczony na stanowisku osoby odpowiedzialnej za złodziejskie działania gildii.

Tebryn podszedł do nowej egzystencji z entuzjazmem i wdzięcznością. Zyskał moc, władzę, bogactwo i sojuszników znacznie potężniejszych niż w poprzednim życiu mógł mieć nadzieję napotkać. Jako Diuk Cieni łączy zalety wampiryzmu z mistrzostwem w umiejętnościach łotrzyka, dzięki czemu porusza się po Wrotach Zachodu nie zwracając na siebie uwagi nikogo poza tymi, którym chce się ujawnić. Wszystkimi złodziejskimi działaniami gildii zarządza po-

przez przybocznych, kierując ich przeciwko kupcom, przejeżdżnym karawanom i rodom szlacheckim. Wielu szeregowych zbirów, złodziei, kieszonkowców, awanturników i siepaczy wierzy, że to Tebryn jest Beztwarzym.

Skóra Tebryna nie jest tak ciemna jak u mrocznych elfów czystej krwi, lecz mimo to jej barwa wyraźnie wskazuje jego pochodzenie. Po drowach odziedziczył całkowicie białe włosy. Ciało ma szczupłej budowy, ale wyraźnie umięśnione, co jest typowe dla elfów i półelfów. Oczywiście z pewnością dziedzictwo ludzkiego przodka, ponieważ są jasnoniebieskie i wyraźnie wyróżniają się na tle ciemnej twarzy.

Rycerz Zmierzchu: samowolny Rycerz Zmierzchu zajmuje się zbrojną stroną działalności gildii, w tym wymuszeniami oraz reketem. Diuk Zmierzchu zawsze ukrywa twarz za maską w kształcie czaszki i jedynie Król Nocy zna jego prawdziwą tożsamość. Fultan Młotorózdzy dotarł do informacji, dzięki którym doszedł do wniosku, iż Rycerz Zmierzchu był niegdyś paladynem Lathandera, który utracił łaskę bóstwa w Czasie Kłopotów, gdy pokusa władzy okazała się dlań za silna. Nie chcąc zaskarbić sobie wrogości szefa zbrojnego ramienia gildii (przynajmniej do czasu, gdy okaże się to stosowne) Diuk Cieni zachował te podejrzenia dla siebie. Nie ma żadnych wątpliwości, że niezależnie od przeszłości, Rycerz Zmierzchu jest wyjątkowo uzdolniony. Nie tylko kontroluje wymagającą przemoc i środków nacisku działalność gildii, ale zajmuje się również wewnętrznym i zewnętrznym bezpieczeństwem organizacji. Zdraycy, donosiciele i lotrzykowie, którzy próbują okraść Nocne Maski z należnych im zysków, niemal na pewno spędzą ostatnie chwile swojego życia z którymś z podwładnych Rycerza Zmierzchu.

Rycerz Zmierzchu: mężczyzna wampir Pal9/Rcc5; SW16; średni nieumarły; KW 14k12; pw 102; Init +5; Szyb 9 m; KP 29 (dotyk 11, nieprzygotowany 22); Atk +19/+14/+9 wręcz (1k6+5, walnięcie) lub +22/+17/+12 wręcz (1k8/17-20, *splugawiony długi miecz* +2) lub +16 dystansowy (1k10/19-20, mistrzowska ciężka kusza); SA rozkazywanie nieumarłym 6/dzień; stosowanie trucizny, ugodzenie dobra 2/dzień, ukradkowy atak +2k6; SC aura rozpacz, mroczne błogosławieństwo, *wykrycie dobra*, korzyści z czarnego sługi, zdolności wampira, cechy wampira; Char CZ; MRO Wytrw +14, Ref +6, Wola +9; S 21, Zr 12, Bd -, Int 12, Rzt 16, Cha 20.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +8, Dyplomacja +9, Jeździectwo (koń) +12, Leczenie +8, Nasłuchiwanie +13, Postępowanie ze zwierzętami +9, Przeszukiwanie +8, Ukrywanie +8, Wiedza (nieumarli) +6, Wiedza (religia) +6, Wyczucie pobudek +8, Zastraszanie +13, Zauważanie +13; Atak w przelocie, Błyskawiczny refleks, Czujność, Konna walka, Natchniona szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Porywająca szarża, Tratowanie, Uniki, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Przygotowane czary rycerza ciemności (2/2; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 1 — *wzwanie potwora I, zagłada*; 2 — *bycza siła, roztrzaskanie*.

Korzyści z czarnego sługi: wspólne czary; więź empatyczna.

Zdolności wampira: dominacja, wysączenie energii, wysysanie krwi, dzieci nocy, tworzenie pomiotu.

Cechy wampira: redukcja obrażeń 15/+1, odporność na zimno 20, odporność na elektryczność 20, postać gazowa, pajęcza wspinalczka, różne kształty, szybkie leczenie 5.

Kruk, czarci sługa: KW 4k8+1, pw 19, KP 16, SC poprawione uchylenie, rozmawianie z rycerzem ciemności; Int 7, patrz *Potwory Faerunu*, dodatek I.

Hrabiowie

Orbakh wciąż nie skompletował całego Dworu Panów Nocy. Każdemu diukowi służy jeden lub dwóch hrabiów. Tu opisano dwóch wyróżniających się członków tego szczebla hierarchii.

Sorenth „Szczęściarz” Gorender, Hrabia Monet (NZ mężczyzna wampir Ltr8/Zlg5): towarzyski i czarujący właściciel, a razem barman Purpurowej Damy. Gdy dołączył do Nocnych Masek, był już mistrzem w posługiwaniu się szantażem. Nic dziwnego, że zajął się tą właśnie dziedziną działalności organizacji. Orbakh wybrał go bardzo starannie, ponieważ Gorender to najważniejsze kryminalne ogniwo łączące Króla Nocy z miastem na górze. „Szczęściarz” ma łatwy dostęp do bogatej klienteli domu uciech, składającej się ze znudzonych szlachciców i kupców poszukujących dreszczyku emocji, którzy chcą wynieść się ponad swój status społeczny. Purpurowe Damy czasami pracodawcą w stały strumień informacji, uzyskanych od niczego nie podejrzewających, zadurzonych i gorliwych adoratorów, których chęć poufalości wynagradza trafienie na listę osób szantażowanych przez Sorentha. Co równie ważne, rolę, jaką „Szczęściarz” pełni, pozwala mu pozostawać w budynku w ciągu dnia bez wzbudzania podejrzeń. A dom uciech to przy okazji doskonale miejsce do kontaktowania się z wieloma zatrudnionymi osobami poruszającymi się wśród establishmentu w różnych przebraniach (kupców, rzemieślników, posłańców, bywalców lokalu itp.). Większość ofiar Hrabiego Monet zdaje sobie sprawę z niewielkiego wyboru, jaki mają – mogą tylko zapłacić. Niemniej czasem trafia się osobnik wymagający odrobiny przymusu, dzięki któremu ujrzy sytuację we właściwym świetle. „Szczęściarz” nigdy nie wykonuje czarnej roboty osobiście. Przekazuje imię Rycerzowi Zmierzchu, by ten wpłynął na szantażowanego i nauczył go rozsądku. Kolejną korzyścią, jaką Sorenth zyskuje dzięki pełnionej funkcji i lokalizacji jest łatwość, z jaką może się najeść. Szczęśliwy częstuje się którąś z uroczych Purpurowych Dam, gdy tylko poczuje się choć odrobinę głodny.

„Szczęściarz” ma zawsze przyklejony uśmiech do ust. Cechują go też umiarkowane maniery, za sprawą których wydaje się być uosobieniem łagodnej dystynkcji. Pozostaje niezawodnie usłużny, nawet jeśli jest zdenerwowany, co w połączeniu z atrakcyjną aparycją skłania klientelę do zaufania mu. Dumą Gorendera jest grzywa długich blond włosów, która łagodnymi lokami spływa na ramiona. Zazwyczaj wiąże loki w kucyk kawalkiem wstążki tak dobranej, by pasowała do stroju, jaki nosi danego wieczoru.

Draegan Guldar, Hrabia Burz (CZ mężczyzna wampir Ltr9/Zlg3): siostrzeniec Dathgolda Guldara, głowy jednego ze szlacheckich rodów Wrót Zachodu. Zasłynął w całym mieście jako notoryczny młody hulaka. Jest trzecim synem i nie interesuje się rodzinnymi interesami, woli za to wydawać miesięczną rentę na zbytki i przyjemności. I w tej kwestii od momentu przybycia rodziny do Wrót Zachodu nic się nie zmieniło. Ten wieczny nieudacznik całe dnie marnuje na odsypianiu niekończących się imprez, gal i rozpust, które wypełniają nocne życie, jakie wie dzie. Za swoje zachowanie, które szokowało nawet najbardziej znudzonych poszukiwaczy wrażeń, dostał zakaz wstępu do kilku domów uciech w mieście. Dlatego też wiele przyjęć wyprawia w rodowej posiadłości. Ojciec Draegana, gdy minęła mu rozpacz wynikająca z braku zainteresowania syna handlowymi przedsięwzięciami rodziny, ograniczył się do wyciągania „pociechy” z miejskiego lochu.

Ani rodzina, ani nikt w mieście nie podejrzewa, że Draegan prowadzi drugie, znacznie niebezpieczniejsze życie – a raczej

nieżycie. Dahlia, dzięki odkryciu dokonanemu w Gulthmere, przez większą część roku oszukiwała rodzinę i przyjaciół młodzieńca, uczyniwszy go swym sługą. Cóż, młodzieniec popełnił błąd, wdając się w namiętny flirt z arystokratką spotkaną na szlacheckim balu. Zachwycona Dahlia pozwoliła uwierzyć Draeganowi, że uwiódł ją swym urokiem. A pod koniec wieczoru młodzieniec uległ nie tylko jej urokowi, lecz także ugryzieniu. Diuszessa Jadu przekonała Króla Nocy, by pozwolił Draeganowi być pierwszym królikiem doświadczalnym, na którym wypróbowywali czar *oponóżu nocy*. Póki co rezultaty okazują się warte ryzyka, bowiem młody wampir może stać w pełnym świetle słonecznym. Co prawda jedynie krótki czas, ale to i tak wystarcza. Draegan to urodzony aktor i jak na razie zdołał przekonać wszystkich, że nadal jest niewdzięcznym, znudzonym i ekstrawaganckim młodym darmożadem, który wciąż poszukuje coraz to większych podniet. Unika światła słonecznego, ale zdolność przetrwania krótkich chwil wystawienia na jego działanie zapobiega rodzeniu się podejrzeń co do jego natury. A poprzez Draegana Nocne Maski wpływają na rodzinę Guldarów, chociaż młody wampir czyni to z rozważą i uwagą, nie chcąc ujawnić całego podstępu.

Hrabia Burz wykorzystuje wizerunek lajdaka do spotykania się mniej lub bardziej otwarcie z kobietami i mężczyznami, którym zleca przemyt w imieniu gildii. Widok Draegana popijającego nocą z wyglądającymi na pozbawionych skrupułów brutalami w dawno zapomnianej knajpie nie jest rzadkością. Jednak obserwatorzy nie zdają sobie sprawy, że w taki właśnie sposób wampir załatwia interesy z podwładnymi - i to jak najbardziej skutecznie.

Draegan jest przystojny. Rysów twarzy mógłby mu pozazdrościć kapłan Sune. Silnie zarysowana szczęka, przeszywające, niebieskie oczy oraz długie brązowe włosy łamią serca we wszystkich salach balowych i domach uciech w mieście.

Przyboczni

To dzięki tym osobom gildia wprowadza plany w życie. Instrukcje otrzymują oni bezpośrednio od Dworu Panów Nocy, organizują działalność komórek i zarządzają conocnymi działaniami. Zgodnie z ich rozkazami. Przeciętny przyboczny Nocnych Masek należy do gildii już od jakiegoś czasu, zazwyczaj dekadę lub dłużej, i nie planuje kiedykolwiek jej opuścić.

Typowy przyboczny: NZ krasnolud, półelf, niziolek lub człowiek Ltr6/Zlg4.

Nowi rekruci i doświadczeni zawodowcy

Nowy rekrut uczy się złodziejskiego rzemiosła pod nadzorem bardziej doświadczonych członków komórki. Okres inicjacji trwa do chwili, gdy przywódca komórki zadecyduje, że jest on gotowy do awansu, w którym to momencie staje się doświadczonym zawodowcem. Całość może zająć od sześciu miesięcy do całego życia. Niektórzy rekruci z ulicy z wielu różnych powodów nigdy jej nie opuszczają. Kolejni wykazują się brakiem inicjatywy, a jeszcze inni są uznawani za zbyt nieodpowiedzialnych, by mogli podjąć się ważniejszych zadań. Paru zdecydowało się pozostać na poziomie ulicznym przez cały czas członkostwa w gildii, ponieważ wolą wykonywać rozkazy niż je wydawać. Kilku zasłużonych ulicznych działaczy pozostaje wciąż na niższych szczeblach hierarchii z powodu niewidocznych, zakulisowych działań toczących się gdzieś wyżej.

Typowym członkom ulicznego poziomu przełożeni zlecają akty przestępcze, które stanowią drobnostkę w skali knoń organizacji, lecz mimo to przynoszą duże zyski. Stopień trudności zadania zależy

od poziomu doświadczenia, jaki prezentuje dana osoba i podkładanym w jej umiejętnościach zaufaniu. Standardowe zlecenia to okradanie kupców i podróżnych na rynku (tzw. doliniarstwo czy rzezanie mieszków), napady na pijaków zasiadających w licznych tawernach i domach uciech, prowadzenie nielegalnych salonów hazardowych, dokonywanie prostych włamań i przenoszenie wiadomości od przełożonych. Takich osobników oplaca się raz na tydzień i pozwala im zatrzymywać jedną trzecią łupów, które zdobędą w trakcie działań na rzecz organizacji. Pozostałe dwie trzecie przechodzą na własność gildii poprzez przywódcę komórki (który bierze prowizję w wysokości 10%). Wielu członków kusilo zachowanie dla siebie większej części łupu niż im się to należało. Rezultaty takiej niełojalności są w większości przypadków fatalne.

Nocne Maski nie uznają dyskryminacji rasowej na poziomie rekrutacji niższego szczebla. Kobiety i mężczyźni większości humanoidalnych ras, jeśli tylko znajdują się we Wrotach Zachodu, mogą trafić do organizacji.

Typowy członek uliczny (nowy rekrut): CZ człowiek, elf, gnom, krasnolud, niziolek, półelf lub półork Ltr1.

Typowy członek uliczny (doświadczony zawodowiec): CZ człowiek, elf, gnom, krasnolud, niziolek, półelf lub półork Ltr5/Zlg1.

Twardziele

Twardziele należą do organizacji i pracują na ulicznym szczeblu, zajmując się przede wszystkim łamaniem kończyn, choć pełnią także rolę ochroniarzy i żołnierzy. Mają za zadanie, ujmując rzecz krótko, spowodowanie obrażeń u osoby wskazanej przez przełożonych. Większość przywódców komórek nigdzie się nie rusza bez przynajmniej dwóch twardzieli przy boku. Niektórych przedstawicieli tej kasty wynajduje się pośród szeregowych członków gildii (kandydaci to przede wszystkim osoby lubiące przemoc lub wytrzymujące bardzo dużo kar), inni zaś przyjmują tę rolę w chwili wstąpienia do organizacji.

Gildia nie organizuje twardzieli w osobne komórki, a przypisuje po kilku do każdej już istniejącej. Wielu przedstawicieli tej kasty po roku lub dwóch awansuje z poziomu ulicznego do roli osobistego ochroniarza przywódcy komórki czy przybocznego. Członkowie Dworu Panów Nocy, którzy potrafią rozpoznać specjalne uzdolnienia lub umiejętności, wylowili z ulicy kilku z nich. Twardziele otrzymują wynagrodzenie raz na tydzień oraz przypadający im w udziale zysk z każdej operacji, w której brali udział. Kwota, jaką zarabiają, pozostaje tajemnicą przywódcy komórki.

Większość twardzieli jest krasnoludami, ludźmi i półorkami. Można od czasu do czasu w ich szeregach znaleźć półelfa. Niemniej ani niziolek, ani gnom nigdy nie został twardzielem Nocnych Masek.

Typowy twardziel: CZ człowiek, krasnolud lub półork Ltr1/Wjk1.

Specjaliści

Gildia rzecz jasna potrzebuje członków o różnorodnych talentach. Dlatego też za specjalistów uznaje się fałszerzy, fachowców od inwigilacji i kontrwywiadu, szantażystów oraz zbieraczy informacji, a także tych, których umiejętności nie do końca pasują do złodziejskiej organizacji, czyli wojowników niższego poziomu, zaklinaczy, czarodziejów itd. Handlarze i rzemieślnicy nie mają szans dostać się do gildii, nawet jako specjaliści. Cech nie musi rekrutować na przykład kowali, ponieważ takich rzemieślników ma na swojej liście plac i konstruuje oni dla niego broń oraz specjalny sprzęt.

Niektórych specjalistów znajduje się (a potem rekrutuje) pośród członków ulicznego poziomu oraz twardzieli, lecz większość trafia do gildii od razu na stosowne stanowisko i w konkretnym celu. Większość tych osób przypisana jest do komórki, która specjalizuje się w zadaniach danego typu. Niektóre przewodzą nawet grupkom, chociaż nie dostąpią tego zaszczytu przed upływem kilku lat rzetelnej służby w gildii lub jeśli nie okażą niezwykłych kompetencji i zdolności. Część Z tych osób przyjmuje uczniów, często na zlecenie gildii - dzięki temu Nocne Maski nie zostaną pozbawione specjalistów danego rodzaju, gdyby na członków organizacji spadła nieprzewidziana katastrofa.

Specjaliści są dobrze wynagradzani. Partycypują również w zyskach płynących z operacji, w które byli zaangażowani. Na przykład, przemyt towarów do miasta, a następnie ich sprzedaż bez płacenia wielu różnych podatków i cel zwyczajowo nakładanych na taki handel może przynieść Nocnym Maskom około 10 000 sz. Falszeryz, który stworzył stosowne pozwolenia umożliwiające przetransportowanie do miasta szmuglowanego towaru, może zarobić nawet 10% utargu, czyli 1000 sz.

Specjaliści wywodzą się ze wszystkich ras.

Typowy specjalista falszerz: NZ człowiek, gnom lub niziolek Fach5.

Typowy specjalista od inwigilacji: PZ człowiek, elf, niziolek lub półelf/Ltr5/Zlg1.

Typowy specjalista czarodziej: CZ człowiek lub elf, półelf Czar3/Ltr1.

Informatorzy

Typowy informator to zwykły obywatel, który zarabia kilka dodatkowych monet na donoszeniu Nocnym Maskom, a często również innym organizacjom i instytucjom. Gildia zatrudnia kilku „pełnoetatowych” informatorów, którzy zarabiają pieniądze, trzymając rękę na pulsie konkretnej osoby lub instytucji. Nocne Maski posiadają kilku agentów pracujących na stałe w miejskich dokach, straży miejskiej, Sali Dobrodroże Fortuny (świątynia Tymory w mieście) i zajazdach dla karawan. Otrzymują oni wynagrodzenie w częściach - coś za każdy skrawek informacji, jaki przyniosą. Całość płacy jest zazwyczaj dostosowana do wartości wiadomości. Zawodowi informatorzy, którzy nie dostarczają pożytecznych wiadomości lub przynoszą fałszywe oraz ci, którzy zdradzają Nocne Maski, starając się grać na dwa fronty, nie zagrzewają długo miejsca na tym stanowisku.

Typowy informator: NZ człowiek Plb2.

Skrytobójcy

Diuszessa Jadu aktualnie zatrudnia prawie osiemdziesięciu zawodowych morderców, wykonujących zaplanowane mordy. Zawsze poszukuje też nowych. Niektóre ze skrytobójczych działań to tzw. kontrakty, co oznacza, iż przynoszą Nocnym Maskom zyski. Inne wynikają z planu Króla Nocy, który pragnie destabilizacji Smoczego Wybrzeża i okolic. Mroczna Pani osobiście rekrutuje, ocenia i szkoli skrytobójców, woli bowiem być pewna, że posyła w bój naj-

wygląd i osobowość

Członkowie uliczni, nowi rekruci: ci złodzieje i twardziele na najniższym szczeblu hierarchii są bardzo często nazbyt pewni siebie, zuchwali i zarozumiali. Dopiero, co dołączyli do gildii złodziejskiej i mają wygórowane poczucie własnej wartości w wielkiej organizacji. W efekcie wielu daje się sprowokować w sytuacjach choćby minimalnie przypominających obrazę lub groźbę. To dla nich wymówka do zaatakowania obrażającego i w ten sposób wyrobienia sobie imienia albo zwrócenia na siebie uwagi przełożonych. Wielu nie potrafi też oprzeć się pokusie chwalenia się nowymi „przyjaciółmi”, a niektórzy dają się przekonać, by wyjawili całą posiadaną przez siebie ograniczoną wiedzę o Nocnych Maskach w zamian za kilka kolejek dobrego piwa (większość pozbawionych rozsądku nowych rekrutów nie żyje zbyt długo).

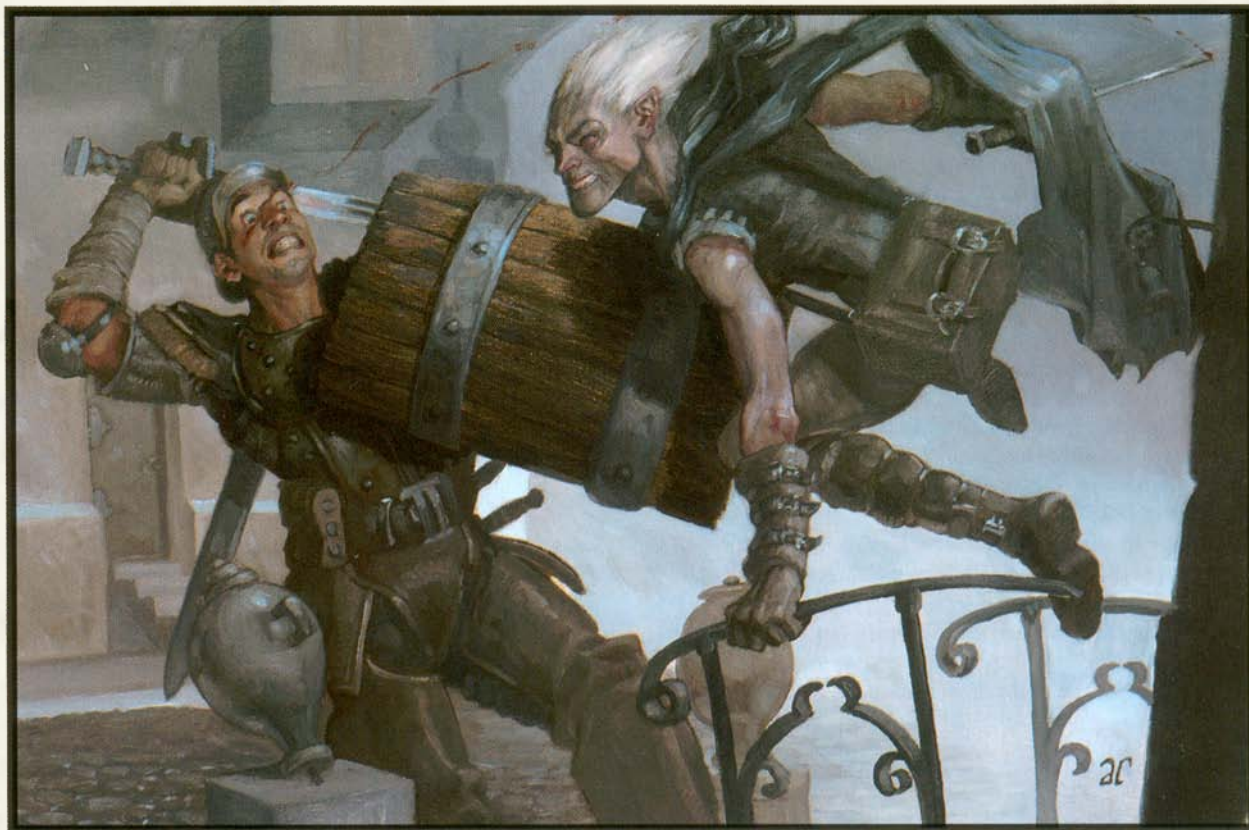
Członkowie uliczni, doświadczeni zawodowcy: ci członkowie gildii są zazwyczaj ostrożni w kontaktach z nieznanymi. Nie zaszli by tak daleko w hierarchii, klapiąc ozorem w obecności każdego, kto pomacha sztuką złota. Doświadczony zawodowiec, który nie może uniknąć spotkania z wścibskimi poszukiwaczami przygód lub intruzami, próbuje albo szybko uciec (nie pozostawiając żadnych wskazówek co do swojej tożsamości i natury zajęcia), albo zabić wrogów. Niezaplanowane spotkanie z tymi osobami będzie zapewne bardzo brutalne, ciche i śmiertelne. Znają się na swojej robocie i starają się zabić lub uszkodzić przeciwników bez zbędnych wstępów.

Skrytobójcy: żaden skrytobójca godny swego miana nie zachowuje się w sposób, który choćby minimalnie odbiega od całkowitego profesjonalizmu. Dotyczy to zarówno sytuacji „zawodowych”, jak i odpoczynku przy piwku w ulubionej tawernie czy obserwowaniu publicznej egzekucji. Rzetelny zawodowiec nigdy nie wyjawia

prawdziwej natury swej profesji, nie dzieli się szczegółami na temat misji z nikim, kto nie powinien ich znać, i nigdy nie pozostawia przy życiu świadków, którzy mogliby go zidentyfikować.

Przywódcy komórek, przyboczni: poszukiwacze przygód zazwyczaj nie spotykają się z przywódcami komórek i przybocznymi, chyba że udało im się z powodzeniem przeniknąć do organizacji (w którym to przypadku zbliża się spotkanie z członkami Dworu Panów Nocy) lub wpadli w sam środek toczącej się operacji. W pierwszym z wymienionych przypadków zwykle okazuje się, że przywódcy komórek zachowują się wymijająco i są skrajnie podejrzliwi w stosunku do każdego, kto nie jest przynajmniej doświadczonym zawodowcem. Mają zwyczaj zadawać dużo pytań i zdradzać jak najmniej informacji. W drugim przypadku będą bezlitosnymi przeciwnikami, którzy pragną tylko i wyłącznie śmierci intruzów. Warto zaznaczyć, że przywódcom komórek zazwyczaj kontakty Z innymi nie układają się za dobrze. Są przyzwyczajeni do działania w odosobnieniu i oburzają ich interwencje osób stojących ponad nimi w hierarchii.

Ubiory: mądry członek Nocnych Masek ubiera się tak, by nie zwracać na siebie uwagi. Trudno za pochlebstwo uznać sytuację, w której straż miejska już po jednym spojrzeniu stwierdza, iż dana osoba przynależy do złodziejskiej gildii. Jednocześnie członek uliczny musi ubierać się stosownie do zadania, które wypełnia. Jeśli złodziej planuje wspiąć się do biura kupca Z karawany, a następnie obrabować skarbiec, musi mieć ze sobą odpowiedni sprzęt (liny, haki i narzędzia złodziejskie, żeby wymienić tylko kilka). A zatem każdy członek organizacji musi samodzielnie pilnować równowagi pomiędzy anonimowością a zawodową koniecznością.



Ryc. Adam Rex

Członek Nocnych Masek w starciu ze strażnikiem miejskim

lepszyc. Ci, którzy ją zawiodą lub nie spełnią jej rygorystycznych kryteriów, zazwyczaj giną — sama znaczy ich swymi kłami, bądź też biorą oni udział w cieszących się złą sławą zabawach w „żywą ofiarę”. Dahlia wymaga, by wszyscy jej zabójcy mieli przynajmniej jedną rezydencję we Wrotach Zachodu, aby mogła do nich dotrzeć, kiedy będą jej potrzebni.

Skrytobójcom płaci się spore sumki za wykonaną pracę. Dzięki temu mogą sobie pozwolić na życie w luksusie i spokoju w chwilach, gdy akurat nie wykonują swego zawodu (jeśli takie w ogóle się zdarzają). Większość zabójców to osoby skryte, przedsiębiorcze wszystkie możliwe środki, by zabezpieczyć zarówno siebie, jak i tajemnicę swej profesji.

Typowy skrytobójca: NZ człowiek, krasnolud, półelf lub półork Łtr6/Skr4.

MOTYWACJE I CELE

Większość członków Nocnych Masek od zawsze chce tego samego: łatwych pieniędzy. W zasadzie każdy przestępca przynależy do tej organizacji dla gotówki. Motywuje go zaś przede wszystkim niepomowana chciwość i pragnienie uniknięcia czegokolwiek, co przypomina uczciwą pracę. Żywoć tych osobników jest często brutalny i krótki. Wielu nowicjuszy w gildii nie przeżywa w tym krwawym zawodzie dłużej niż kilka miesięcy, padając od włóczy strażnika miejskiego lub magicznej pułapki zastawionej przez czarodzieja na usługach szlacheckiego rodu. Marzenia przemytników i złodziei koncentrują się zazwyczaj na zdobyciu wystarczającej ilości gotówki, by do końca życia mieć jej wystarczająco dużo i mieć zawsze dostęp do trunków, zbytków i rozrywek. Żaden z członków tego poziomu nie jest świadom istnienia Dworu Panów Nocy. Odpowiadają przed

przywódcami swoich komórek i wiedzą, że gdzieś nad nim (ponad wszystkimi szefami komórek i przybocznymi) istnieje rządca całej organizacji. Ci, którzy spotkali Tebryna Dhialaela, wierzą, że to on jest mistrzem gildii.

Średni szczebel

Członkowie gildii średniego szczebla - przywódcy komórek, szefowie conocnych operacji, administratorzy średniego szczebla oraz przybocznicy - zazwyczaj aspirują do czegoś ambitniejszego niż zapas taniego alkoholu na całe życie i tańsze przyjemności w domach uciech. Najczęściej posiadają oni jakąś - taką władzę, a większość z nich doszła do niej, wspinając się szczebel po szczeblu z samego dołu (często za szczeble służyły im ręce i czaszki). To kryminaliści - karierowicze, którzy już od jakiegoś czasu lojalnie służą gildii i zamierzają pozostać w jej strukturach (oraz przy władzy) do końca życia.

Spora liczba tych osób prowadzi luksusowy tryb życia, daleko wygodniejszy od wszystkiego, co mogliby osiągnąć dzięki uczciwej pracy. Oczywiście nie mają zamiaru z tego zrezygnować. Inni cieszą się z władzy, jaką dzierżą, i pragną jej jeszcze więcej - dla niej samej. Podobnie im się również prestiż, wiążący się z zajmowaniem wyższego stanowiska w hierarchii gildii. Niektórzy mają rachunki do wyrównania ze społeczeństwem lub z konkretnymi osobami. Tacy osobnicy działanie w strukturach organizacji postrzegają jako sposób na zemstę na każdym, od kogo doznali krzywd w ich mniemaniu. Nieliczni wykorzystują pozycję w gildii jako przykrywkę do osobistych dążeń sprzecznych z celami Nocnych Masek. Świadomości faktu, że wykrycie ich oznacza okrutną śmierć - w oczach towarzyszy są wszak zdrajcami - robią wszystko, by ukryć prawdzi-

we dążenia pod maską gorliwej lojalności i posłuszeństwa. Większość członków tego poziomu jest świadoma istnienia grupy zwanej Dworem Panów Nocy. Niemniej jedynie najbardziej zaufani przybocznicy spotkali jej członków w rzeczywistości. Kilku z tych uprzywilejowanych szczęśliwców może podejrzewać, że Panowie Nocy nie są śmiertelnikami, lecz póki co żaden z nich nie podzielił się tymi domysłami.

Wyższy szczebel

Dwór Panów Nocy ma cele daleko bardziej ambitne - i bardziej przerażające - niż wszyscy agenci i członkowie gildii potrafią sobie wyobrazić. Osiągnął już pierwszy stopień w wielowymiarowym planie, a mianowicie zyskał wpływ na radę rządzącą Wrotami Zachodu. Nie kontroluje jeszcze w pełni i bezpośrednio całego miasta, lecz drugi z celów składających się na długofalowy ciąg zadań na pewno uda mu się zrealizować. Kontrolowanie Wrót Zachodu, nawet pośrednio, zapewnia wampirom nieocenione zasoby, w tym bogactwo, wpływy polityczne, siłę wojskową i stałe zapasy świeżej krwi. Jedynie członkowie dworu są świadomi roli, jaką ten cel odgrywa w szeroko zakrojonych planach ich przywódcy. Jedynie oni rozumieją, że tak naprawdę pragnie on stworzyć królestwo wampirów.

Królestwo Nocy

Chociaż klon Manshoona stał się wampirem, niewiele stracił z pragnienia władzy, nie wspominając o arogancji, ambicji i śmiałości cechującej oryginał. Transformacja w nieumarłego, nocnego drapieżnika, subtelnie zmieniła to, co pozostało z pierwotnych ambicji pierwowzoru po przebudzeniu kopii. Król Nocy nie pragnienie odtworzenia lub też odzyskania władzy nad Czarną Siecią, a wyobraża sobie rozległe królestwo rządzone przez wampirzego monarchę (rzecz jasna to miałby być on) i zarządzane przez podobne mu istoty dla obopólnej korzyści. Oczywiście wyobraźni widzi nocny

raj dla swego gatunku, królestwo, w którym wampiry mogą zamieszkiwać otwarcie i rządzić śmiertelnikami - coś, do czego jego gatunek w oczywisty sposób stworzono.

Widzi królestwo, w którym śmiertelnicy są więzieni i hodowani jak bydło, a każdy z nich istnieje tylko po to, by wykonywać najcięższą pracę aż do chwili, gdy nadejdzie jego kolej na zaspokojenie apetytu pana. Wyobraża sobie olbrzymi pałac, w samych Wrotach Zachodu, z fontannami, z których tryska świeża krew, komnatami wypełnionymi najlepszymi kawkami ludzkiego mięsa dla uciechy jego podniebienia. Z jego punktu widzenia metropolia nie wystarczy do zaspokojenia żywionych przezeń ambicji. Król Nocy zamierza włączyć do królestwa całe Smocze Wybrzeże. Cormyr, Sembie, Lśniące Równiny — on i jego podwładni zamierzają opanować wszystkie i zawaładnąć milionami ich śmiertelnych mieszkańców.

Pierwsze etapy planu Króla Nocy już wcielono w życie. Jednym z jego pierwszych aktów jako nowego Beztwarzego było przekształcenie gildii i dostosowanie jej tak, by stała się narzędziem politycznego terroru, który jest konieczny, jeśli ma osiągnąć wszystkie cele. Rozpoczął już operację, która ostatecznie ma stać się długą listą strategicznych politycznych morderstw w Sembii i Cormyrze. Ofiarami skrytobójców padają szlachcice i mający polityczne wpływy kupcy, których interesy i poglądy mogą okazać się przeszkodą dla zdecydowanego planu ekspansji na te ziemie Nocnych Masek. Póki co śmiertelność talentu pani Dahlii przyczyniły się do zgonu dziesiątek mężczyzn i kobiet. Każde udane zabójstwo zbiegało się w czasie z przybyciem jednej lub dwóch nowych komórek Nocnych Masek w okolicy celu. Ich zadaniem było skorzystanie z destabilizacji spowodowanej zabójstwem i przejmowanie elementu przestępczego w okolicy. Członkowie Nocnych Masek na poziomie komórek sądzą, że jest to część planu Beztwarzego, mającego na celu infiltrację i kontrolę półświatka poza Wrotami Zachodu. Nie mają najmniejszego pojęcia o tym, że brukują drogę do stworzenia królestwa, które pewnego dnia może potraktować ich jak stado zwierząt.

wampirza zaraza we wrotach zachodu

Stworzywszy Dwór Panów Nocy, Orbach pozwolił swym sługom na kreowanie własnych poddanych. Doprowadziło to do eksplozji populacji nieumarłych, co z kolei może przyczynić się do pewnych trudności. Póki co sprawa jest pod kontrolą, ale zawsze istnieje szansa na pojawienie się komplikacji. Najbardziej oczywistym zagrożeniem jest żywienie. Nawet w metropolii takiej, jak Wrota Zachodu, obecność wielu wampirów może okazać się kłopotliwa. Król Nocy pragnie, by istnienie wampirzego sabatu pozostało dla śmiertelnych mieszkańców miasta tajemnicą (przynajmniej na razie). A przecież „balaganiarskie” nawyki żywieniowe mogą doprowadzić do wykrycia nieumarłych. Dlatego wampirzy pan wprowadził surowe reguły, które określają gdzie i kiedy jego „dzieci” mogą się pożywiać, by polowanie nie przyciągało niepotrzebnej uwagi. Najbardziej sztywniejszą zasadą jest wymóg niepozostawiania żadnego śladu czy dowodu ucztowania, który mógłby odkryć śmiertelnik. Wszystkich zwyłok należy pozbywać się w sposób, który nie wywołuje podejrzeń wśród mieszkańców miasta i w żaden sposób nie sugeruje istnienia wampirów. Nawet przy takich środkach ostrożności plany Króla Nocy może skomplikować rosnąca liczba zaginięć, której przyczyną jest coraz większa liczba wampirów (problem stanie się jeszcze poważniejszy, gdy wśród nieumarłych tego rodzaju rozejdzie się wieść, iż Wrota Zachodu oferują im wiele niezwykłych możliwości).

Król Nocy zdaje sobie sprawę z istnienia kilku błędnych poglądów na temat wampirów, które mogą pomóc jemu i jego pomiotowi, gdyby wydarzyło się najgorsze i ich istnienie zostało wykryte. Jednym z najważniejszych jest przekonanie, że ci nieumarli muszą powrócić do swych trumien o świcie i pozostawać w nich przez cały dzień, śpiąc. To bzdura, ale Orbacha cieszy fakt, że została tak szeroko rozpropagowana. Prawda jest taka, że wampiry są tak samo aktywne w ciągu dnia, jak w nocy. Niemniej to nieumarli, zatem nie potrzebują snu. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, by wampir spotkał się za dnia ze śmiertelnym poddanym, wyszedł z ofiarą, prowadził badania lub porozmawiał ze swymi pobratymcami. Jest natomiast prawdą, że bezpośrednie promienie słoneczne są dla tych nieumarłych niebezpieczne, a nawet śmiertelne, i że muszą ich unikać. Niemniej jeśli nie znajdują się w pełnym słońcu, mogą robić, co im się rzewnie podoba, a wszystkie ich zdolności działają bez zarzutu. Dlatego też większość wampirów w mieście pozostaje w ciemnych miejscach pod ulicami i tutaj prowadzi interesy. Tworzą dla siebie kryjówki dobrze chronione przed promieniami słońca. Wiele takich miejsc znajduje się w na wpółzatopionych kanałach i głębokich katakumbach, które wypełniają obszar pod Wrotami Zachodu (oczywiście wampiry uważają, by trzymać się z dala od obszarów z bieżącą wodą).

Nocne Maski zdążyły już przeniknąć do Astorczyków i przejąć tę niegdyś konkurencyjną gildię złodziejską działającą w Teziir. Król Nocy postanowił nie zmieniać nazwy organizacji, by lepiej ukryć swą działalność. Niemniej Astorczycy w tej chwili aktywnie pracują nad przejęciem kontroli nad półświatkiem w mieście, co powinno im się udać w ciągu roku. Następnie rozpoczną próby skorumpowania rządzącej miastem gildii kupieckiej i przejęcia nad nią kontroli. Tymczasem w pobliskim mieście noszącym miano Gwiezdnego Plaszczu komórki Nocnych Masek napotykały trudności i nie udało im się przyjąć roli dominującej organizacji przestępczej. Niedługo Król Nocy wybierze wampira, który uda się w to miejsce i przejmie nadzór nad komórkami gildii. Powinien dotrzeć do Gwiezdnego Plaszczu pod koniec roku. A jeśli nie pojawią się żadne nieprzewidziane przeszkody, nieco później zdobędzie kontrolę nad miastem.

Tymczasem sam Król Nocy podejmuje wysiłki na rzecz scentralizowania swojej kontroli nad Wrotami Zachodu. Ma to však być jego przyszła stolica i fundament potęgi przyszłego królestwa. Być może to zamilowanie do ironii - a może próżność - powoduje, że pragnie zatwierdzić swoje wysiłki, przywracając dawną monarchię Wrót Zachodu ze sobą na tronie. Chce, żeby do czasu koronacji Nocne Maski przeniknęły do najważniejszych miast Wybrzeża Mieczy, przejęły kontrolę nad ich półświatkami i poczyniły solidne wyłomy w rządach. Jako wampirzy król Wrót Zachodu stanie však w obliczu niechęci sąsiadów. Zamierza jednakże się postarać, by do tego czasu okoliczne miejsca były już pod kontrolą Nocnych Masek. Innymi słowy, nie będą mu zagrażać ani stawiać prawdziwego oporu, kiedy nadejdzie ich kolej, by stać się częścią królestwa.

Stara monarchia Wrót Zachodu nie istnieje już od dawna. Jednak staranne badania archeologiczne i genealogiczne utwierdziły Króla Nocy w przekonaniu, że żyje jeszcze ostatni łącznik ze starożytnym rodem. Jest nim lady Thistle Thalavar, głowa rodu, reprezentująca go w radzie miasta Wrota Zachodu. Na początku Król Nocy zapragnął, niezwykle ciesząc się z tego pomysłu, zabiegać w przebraniu o względy inteligentnej arystokratki. Wcielił się w postać żyjącego na emigracji szlachcica z Cormyru i kiedy tylko nie musiał rzekomo wypływać w morze, zalecał się, dążąc do poproszenia damy o rękę. Porzucił tę grę po sześciu miesiącach, kiedy stało się jasne, że niezwykle niezależna lady Thistle nie ma zamiaru wkraczać w stan małżeński z kimkolwiek. Orbakh zabawa przestała już cieszyć, dlatego też sięgnął po bardziej bezpośrednie metody kontroli: użył wampirzych mocy do złamania woli lady Thistle. Czynił to powoli, rozkoszując się kolejnymi efektami uzależnienia damy od siebie. W końcu lady Thistle stała się zwykłą marionetką. Wciąż pełni rolę głowy rodziny i członkini rady, jednak teraz jej głos i działania służą Królowi Nocy, a nie jej rodzinie. Kiedy Orbakh uzna, że nadszedł czas, pojmie ją za żonę, po czym przywłaszczy sobie tytuł monarchy Wrót Zachodu. Do tego czasu lady Thistle pozostanie pod jego kontrolą. Aktualnie rozważa możliwość przemiany jej w wampira, by na całą wieczność zatrzymać ogniwo łączące go ze starymi władcami metropolii.

REKRUTACJA

Ktoś mógłby pomyśleć, że organizacja o tak dalekosiężnych planach jak Nocne Maski pragnie zwiększać liczebność swych szeregów, włączając w nie każdego przestępcę pracującego w mieście. Jednak Król Nocy i jego dwór zdecydowanie przedkładają jakość nad ilość. Owszem, organizacja rekrutuje i zatrudnia pewną liczbę

pospolitych przestępców, niewyróżniających się żadnymi wybitnymi zdolnościami. Niemniej większość brudnej roboty załatwiają dla Panów Nocy najlepsi i najbardziej utalentowani rekruci, jakich uda się znaleźć. Działacze w komórkach rekrutacyjnych spędzają dużo czasu na obserwacji nowoprzybyłych przestępców, oceniając, czy wari są dokładniejszego badania jako potencjalne Nocne Maski. Kiedy komórka zidentyfikuje obiecującego kandydata, jeden z członków kontaktuje się z nim i zleca mu pracę lub misję, która ma potwierdzić jego wartość. Ci, którzy wykonują ją dobrze, mogą otrzymać ofertę stałej przynależności do gildii. Ci którym się nie powiedzie, mają szansę zagościć na najniższych szczeblach organizacji, gdzie będą musieli wywalczyć sobie miejsce, wspiąć się wyżej lub szybko zginąć. Im bardziej niezwykle są zdolności kandydata, tym gorliwiej jest poszukiwany. W gildii nie brakuje pospolitych lotrzyków, jednak znalezienie naprawdę utalentowanego skrytobójcy, mnicha lub barda jest trudne, nawet w mieście tak zepsutym jak Wrota Zachodu.

Niezależnie od członkostwa, żaden przestępca - samotnik lub członek organizacji - nie działa na terenie Wrót Zachodu bez wyrażonej zgody Nocnych Masek. Ci, którzy gardzą aspiracją gildii pragnącej supremacji decydują się angażować w działalność kryminalną bez jej błogosławieństwa, mogą przez krótki czas (nawet kilka dni) uniknąć wykrycia, jednak ich poczynania zostają zauważone przez jedną lub kilka par oczu, które służą Beztwarzemu i jego towarzyszom. A ten poprzez Rycerza Zmierzchu pokazuje, jak surowo należy postępować z takimi intruzami. Otrzymują oni jedną szansę na przyjęcie członkostwa w gildii lub opuszczenie miasta na zawsze. Ci, którzy odmawiają przyjęcia oferty, padają oczywiście ofiarami mordu, a ich ciała wystawiane są na widok publiczny jako ostrzeżenie. Gildia tak skutecznie wyszukuje przestępców działających na własną rękę i tak sprawnie realizuje politykę względem nich, że zadziwiająco mało przejezdnych podejmuje ryzyko rozniewania tejże organizacji.

SOJUSZNICY

Natura organizacji nie nadaje się do zawierania przyjaźni. Jednakże Nocne Maski mogą liczyć na paru sojuszników z wyrachowania, którzy współpracują z gildią. Najważniejsi z nich to Astorczycy, najistotniejsza gildia złodziejska w Teziir, do której przeniknęły Nocne Maski i którą prawie kontrolują. Astorczycy wiedzą, że ich przyszłość jest nierozdzielnie związana z przyszłością Nocnych Masek, zatem współpracują z partnerami z niewątpliwą skutecznością.

Ogniste Noże to zupełnie inny rodzaj sojusznika. Większość szeregowych członków Nocnych Masek jest nieświadoma faktu, że Beztwarz manipułował tym gangiem skrytobójców od momentu przejęcia zwierzchnictwa nad gildią złodziei. Przywódców i członków Ognistych Noży wygnano z ojczyzny w Cormyru w roku 1341 RD. Są to członkowie rodów szlacheckich Cormaeril i Bleth, którzy mają zamiar zabić każdego w Cormyru, kto sprzeciwiłby się ich powrotowi. Najwyraźniej doskonale pasuje to Królowi Nocy, który pozwala skrytobójcom działać we Wrotach Zachodu w zamian za możliwość wykorzystywania ich niezwykłych talentów. Jednocześnie cały czas przekonuje kilku młodszych członków, że Ogniste Noże będą mieć większe szanse szybkiego powrotu do Cormyru, jeśli całkowicie uzależnią się od Masek Nocy. Przywódcy pierwszych z wymienionych organizacji mają podejrzenia co do prawdziwej natury Króla Nocy i zaczynają odczuwać jego wpływ na ich gildię (patrz część poświęcona Ognistym Nożom).

WROGOWIE

Nocne Maski uważają za wroga każdego, kto przeszkadza im w realizacji posępnych celów i rozprawiają się z nim zdecydowanie oraz szybko.

Wrogiem Nocnych Masek zostaje kupiec, który próbuje konkurować cenowo z gildią, przemycając towar do miasta bez zezwolenia Hrabiego Burz. Odkryty, ginie, a towar ulega konfiskacji. Handlarz bronią, który zalega z opłatami za ochronę, to również wróg Nocnych Masek.

Oczywiście wrogami Nocnych Masek są szerzący dobro poszukiwacze przygód, którzy nie mogą się powstrzymać przed wtykaniem nosa tam, gdzie nie powinni. Być może zostaną wrobieni w kradzież i zamknięci w miejskich lochach albo zabici w łóżkach we śnie? Wyjątkowo kłopotliwy poszukiwacz przygód zasłuży sobie zapewne na uwagę przybocznego albo nawet (jeśli będzie miał prawdziwego pecha) Dworu Panów Nocy.

Jeśli chodzi o bardziej konkretnych wrogów, to lwia część uwagi Panów Nocy przykuwa naczelný opat Grigor Khazaar, wojowniczy kapłan Tyra, który rządzi nowo wybudowanym Opactwem Oślepiającej Prawdy. Wraz ze swymi duchownymi wziął sobie do serca ideę przeszkadzania Nocnym Masek wszędzie, gdzie to możliwe. Na przestrzeni ostatnich miesięcy kapłani, mnisi i paladyni oddani Sprawiedliwemu Bogu coraz częściej ścierają się z członkami gildii złodziejskiej, a Nocne Maski uciierpiałły w tych utarczках znacznie.

A to poważnie zaniepokoiło Panów Nocy. Wszystkie wysiłki przeniknięcia do opactwa lub pozyskania pewnych informacji o religijnym przywódcy i ochronie świątyni okazały się nieskuteczne, pozostawiając organizację bez adekwatnego raportu na temat zagrożenia. Sam Król Nocy jest świadomy niebezpieczeństwa, jakie stwarzają przeszkadzający moralizatorzy i chociaż nie ma odwagi okazać tego publicznie, również odczuwa niepokój. Jeśli kapłani odkrywają prawdziwą naturę Beztwarzego, opactwo skieruje wszystkie swoje wysiłki do obalenia Nocnych Masek.

Naczelný opat posunął się nawet do naciskania na członków rady szlacheckiej i prób przekonywania ich, by „przebudzili się i zrozumieli niesprawiedliwość, jaka popełniana jest co noc na ulicach miasta, często przez wysłanników samej rady!”. Grigor znalazł gorliwego słuchacza w starym Scirkasie Urdo, w jednym z najbardziej konserwatywnych członków rady. Thistle Thalavar doniosła Orbakhowi, że Scirkas kilka razy w ciągu ostatnich nocy zapraszał naczelnego opata na prywatne kolacje, a raz brał udział w nabożeństwie odprawianym w kaplicy. Król Nocy rozważał zlecenie zabójstwa Grigora Khazaara, lecz opóźnił je, bojąc się, że męczeństwo kapłana może powiększyć szeregi wyznawców Tyra w mieście.

Chyba najbardziej kłopotliwym i nieustrasczonym wrogiem Nocnych Masek są Harfiarze. Jak na ironię, Król Nocy mógł zostać Beztwarzym dopiero po tym, jak Harfiarze obalili poprzednika. Pomimo tej pomocy nie czuje on żadnej wdzięczności. O każdym, kogo podejrzewa się o przynależność do Harfiarzy, szereg kanałów donosi aż do uszu Diuka Szeptów, który ma za zadanie potwierdzenie tej informacji. Od czasu wydania edyktu zidentyfikowano kilkudziesięciu przedstawicieli wspomnianej organizacji. Wszystkich, jednego po drugim, ujęto i zaprowadzono przed Dwór Panów Nocy na krótkie i dogłębne przesłuchanie. W końcu nieszczęśnicy zostali pozabawieni ostatniej kropli krwi.

Nie powinno zaskakiwać, że agresywna kampania Nocnych Masek dążących do zorganizowania przestępczych syndykatów w wielu miastach zwróciła uwagę stowarzyszeń kupiec-

kich, takich jak Rycerze Tarczy, Ludzie Bazyliuszka i Rundeen. Jednak póki co żaden z wrogów nie był w stanie wymierzyć w działalność Nocnych Masek nawet jednego ciosu, który by coś znaczyl.

spotkania

Wysłanników Nocnych Masek można spotkać dosłownie w każdej części Wrót Zachodu. W sąsiadujących miastach zdarza się to rzadziej, jednak nie jest niczym niezwykłym w tych społecznościach, które są domem dla jednej lub dwóch komórek organizacji. Typowe spotkanie z Nocnymi Maskami obejmuje grupę przestępców zaangażowaną w podstawowe zadanie, na przykład dwóch twardzieli w drodze do kupca, który zalega z opłatą za ochronę, lub trójka pracujących na ulicy osobników, którzy próbują napaść i ograbić postacie graczy wychodzące z ulubionej ta-werny.

PRZYKŁADOWE GRUPY

Standardowa komórka porwawczy (PS 9): 1 przywódca komórki (NZ człowiek Łtr5/Zlg1), 1 działacz uliczny doświadczony zawodowiec (NZ człowiek Łtr4), 3 twardzieli (NZ ludzie Łtr2/Wjk2).

Standardowa komórka pracująca na ulicy (PS 10): 1 przywódca komórki (CZ człowiek Łtr5/Zlg3), 1 działacz uliczny doświadczony zawodowiec (NZ człowiek Łtr5/Zlg1), 4 działacze ulicznych nowych rekrutów (CZ ludzie Łtr1), 2 twardzieli (NZ ludzie Łtr1/Wjk1).

Standardowa komórka wywiadowcza (PS 12): 1 przywódca komórki (NZ mężczyzna półelf Łtr7/Zlg4), 2 działacze ulicznych doświadczonych zawodowców (NZ ludzie Łtr5/Zlg2).

Standardowa komórka przemytników (PS 13): 1 przywódca komórki (NZ człowiek Łtr6/Zlg4), 4 działacze uliczni doświadczeni profesjonaliści (NZ ludzie ŁtrT/Zlg2), 6 działacze ulicznych nowych rekrutów (CZ ludzie Łtr1), 4 twardzieli (NZ ludzie Łtr1/Wjk2).

BROŃ I EKWIPUNEK

Członkowie Nocnych Masek najniższego poziomu mają wyposażenie stosowne do statystyk BN przedstawionych w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Bezpieczna przystań dworu panów nocy

Orbakh oraz jego czworo diuków - Dahlia, Fultan, Tebryn oraz Rycerz Zmierzchu - posiadają liczne prywatne miejsca spotkań i tymczasowe kryjówki zlokalizowane w całych Wrotach Zachodu. To jednak jest ich wspólna siedziba. Miejsce, w którym kwartet diuków trzyma swoje trumny. To tutaj Król Nocy i jego sługi spotykają się, by omówić sukcesy i ułożyć plany na przyszłość (sam Orbakh ma prywatne leże gdzieś w mieście). To sekretne miejsce, zlokalizowane głęboko w śmierzdzących i zdradliwych kanałach Wrót Zachodu, jest azylem. Tu przybywają, kiedy czują się zbyt przytłoczeni lub jeśli okoliczności wymagają wycofania się z pola walki na z góry upatrzone pozycje czy powrotu do trumien. Każdy z wampirów trzyma tu uwięzioną przynajmniej jedną świeżą ofiarę (patrz dalej), aby zaspokoić pragnienie świeżej krwi.

LEŻE PANÓW NOCY

LEGENDA



OŻYWIONA
SKAŁA



KRATA



GOBELIN



DYWAN



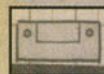
KANDELABR



ILUZORYCZNA
ŚCIANA



MGŁA



OŁTARZ



TRON



TELEPOR-
TUJĄCY BŁOK



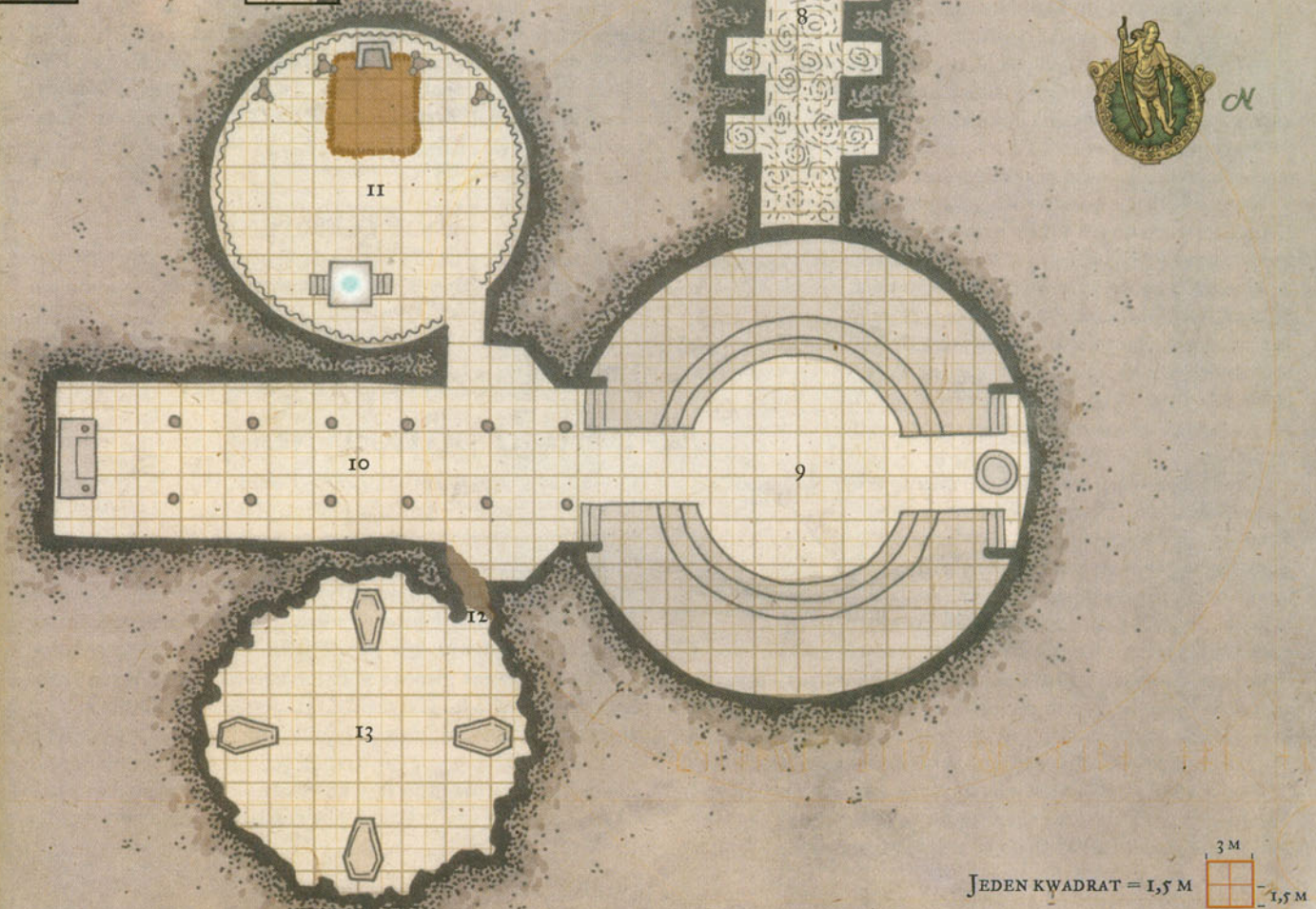
TRUMNA



KOŁOWRÓT



PODIUM



JEDEN KWADRAT = 1,5 M



LOKALIZACJA SIEDZIBY

Osoba niepotrafiąca się teleportować bezpośrednio do siedziby, zmienić stanu na postać gazową, aby precyzyjnie się przez paleniskę i małe rury ściekowe, przybrania formę nietoperza, by przemknąć w dół poziomego szybu nie do zdobycia musi poszukać jedynej ścieżki do leża, której mogą używać śmiertelnicy. A nawet jeśli potrafi wykorzystać jeden z przedstawionych sposobów, to i tak musi wiedzieć, dokąd się udać, by uniknąć zagubienia w na wpółzatopionych, zamieszkałych przez potwory kanałach Wrót Zachodu.

Należy zacząć od pewnej kraty na ulicy Pętli Portowej - stara żelazna drabina wiedzie stąd 9 metrów w dół do poziomego kanału ściekowego. Tunel biegnie 40 metrów pod ziemią i prowadzi w końcu do korytarza gdzieś w pobliżu tawerny „Pod Pączkiem Róży”. Na skrzyżowaniu znajduje się kilka poziomych szybów odwadniających. Większość z nich prowadzi do innych szybów i tuneli, a w końcu do portu, jednak jeden wiedzie do zamulonej, wypełnionej wodą, ceglanej komory 36 metrów pod ulicą (woda tu stoi, zatem nie stanowi żadnego zagrożenia dla wampirów podążających do leża). Otwarcie sekretnych drzwi pod linią wody ujawnia wąskie, poziome, wyłożone ceglą przejście, które prowadzi w dół pod kątem 20 stopni. Po 15 metrach korytarz dociera do starszego kanału ściekowego, a ten z kolei prowadzi na zachód do dużej, owalnej komnaty, w której kiedyś zbierała się woda burzowa, płynąc głęboko pod miastem i wpadając wreszcie do portu przez zakratowany otwór w pobliżu doków Thorsar. Komnata jest położona na północ od Zamku Vhammos. Od razu po wejściu do komory odwadniającej widać, że w tym miejscu dobrze się czuć mogą jedynie najsilniejsi duchem.

HISTORIA I WYGLĄD LEŻA

Król Nocy i jego diukowie odnowili zarówno starą komorę odwadniającą, jak i porzuconą świątynię znajdującą się w pobliżu. Na tyle, na ile Orbakh był to w stanie ocenić, przybytek i sekretne wejście do niego powstały około roku 1117 RD, kiedy król Alzurth oraz jego Rycerze Milczącej Czaszki trzymali Wrota Zachodu w żelaznym uścisku (Król Nocy podziwiał tę osobistość). Odkrył to miejsce krótko po przebudzeniu i zapamiętał jego położenie jako idealne na stworzenie legowiska. Wynajął rzemieślników, którzy pomogli mu odrestaurować porzuconą świątynię i skonstruować fałszywą siedzibę, po czym zabił robotników, gdy ukończyli pracę, by nikt nie mógł odkryć tego, co wiedzieli. Jedynie on i diukowie są świadomi dokładnego położenia legowiska (ujawnił je swym „dzieciom”, kiedy je tworzył, każdemu z osobna).

1. Fałszywe leże

Miejsce słabo oświetlone przez kute żelazne kandelabry - w każdym z nich znajduje się kilka białych, cienkich świec, których płomienie drżą i tańczą w chłodnych podmuchach od czasu do czasu od dużej żelaznej kraty umieszczonej pośrodku podłogi. W pomieszczeniu dominuje kamienna platforma, na której wspierają się cztery kamienne, rzeźbione trumny. W pobliżu jednego z dwóch tuneli, które prowadzą do tego miejsca, znajduje się coś wyglądającego na pojedynczy prostokąt ociosanego kamienia, być może ołtarz. Kopulaste sklepienie wznosi się w najwyższym punkcie na wysokość 9 metrów nad podłogą. Tę zaś skonstruowano (tak samo jak ściany i sufit) z cegły ciemnej barwy - z racji niezliczonej ilości wody i brudu. Całą komnatę wypełnia nieprzyjemny, wilgotny odór, przypominający rzeźnię

zlokalizowaną w pobliżu oceanu. Woń się wzmaga, gdy z kraty powieje podmuch.

Świece w kandelabrach są pod wpływem czaru *nieustającego płomienia*.

2. Wiszące ofiary

Centralną część podłogi, tuż obok faktycznego środka, zajmuje duża żelazna krata, szerokości 7,5 metra. Do zewnętrznej krawędzi kraty przyczepiono otaczający ją żelazny krąg o średnicy 30 centymetrów i grubości 15 centymetrów, który stanowi podporę dla dużych, żelaznych nitów, utrzymujących kratę w miejscu na ceglanej podłodze. W czterech równomiernie rozmieszczonych punktach tego żelaznego kołnierza przymocowano do niego ciężkie łańcuchy, które ciągną się w górę, łącząc ze sobą, zanim znikną w ciemnościach. Wystarczające oświetlenie pozwala odkryć, że łańcuchy przyczepiono do dużego mechanizmu, który porusza okratowaniem.

Każdy, kto zbliży się na odległość metra od kraty, nie musi nawet wykonywać testu Nasłuchiwania, by usłyszeć żalosne jęki ofiar wampirów, które oczekują na swój tragiczny finał w żelaznych klatkach zawieszonych z okratowania na kolejnych łańcuchach. Klatki można dostrzec z podłogi komory - wystarczy stanąć obok okratowania i oświetlić szyb odpowiednim światłem (co powoduje, że więźniowie natychmiast krzyczą i błagają o pomoc, zawiadamiając tym samym wampiry w obszarze 8 o obecności intruzów). Każda z klatek ma mniej więcej metr średnicy i zwisa 6 metrów pod środkiem okratowania. Przejście po powierzchni okratowania wymaga udanego testu Równowagi (ST 20). Jeśli się on nie powiedzie, postać ślizga się na luźnej rdzy pokrywającej kratę i spada do szybu odpływowego. Udany test Wspinaczki (ST 30) pozwala chwycić się części okratowania i zawisnąć, unikając upadku. Jeśli postaci nie powiedzie się ów rzut, ma prawo do ostatniego testu Wspinaczki (ST 25) - udany umożliwia chwycenie jednej z klatek po drodze w dół. Wspięcie się po klatce i sięgnięcie łańcucha wymaga udanego testu Wspinaczki (ST 15), podobnie jak wspięcie się z powrotem na okratowanie (ST 20).

Podciągnięcie klatki w górę na okratowanie wymaga siły pozwalającej podźwignąć około 400 kilogramów (waga klatki i ofiary) oraz udanego testu Równowagi (ST 20). Ten ostatni pozwala zapobiec upadkowi do szybu, jako że klatka buja się w tę i z powrotem w trakcie podnoszenia. Klatka zmieści się w przestrzeni oddzielającej kraty. Każdą wyposażono w prostą kłódkę (ST Otwierania zamków 20). Ofiary uwolnione z więzienia opowiedzą o tym, jak obudziły się tutaj po nocnym spotkaniu w mieście na górze z okrutnymi, bladymi stworzeniami, które mają długie kły i ogromną siłę. Nie będą w stanie opowiedzieć ratownikom niczego użytecznego o leżu. Pragną jedynie wydostać się z powrotem na powierzchnię.

3. Fałszywy ołtarz

Na pierwszy rzut oka ten trzymetrowy blok rzeźbionego granitu zdaje się być jakimś rodzajem ołtarza, pokrytego ciemnymi smugami - śladami zaschłej, dawno przelanej krwi. Jednak bliższa obserwacja nie ujawnia żadnej wskazówki co do bóstwa lub bóstw, jakim mógłby być poświęcony. Panele po czterech stronach ołtarza to płyty reagujące na nacisk. Dotknięcie którejkolwiek z nich uruchamia pułapkę powodującą, że z sufitu spadają cztery kamienne bloki.

Pułapka ze spadającym blokiem skalnym: SW 5; +15 wręcz (8k6); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25);

ofiara padają postacie na wszystkich polach przylegających bezpośrednio do ołtarza.

4. Teleport z pułapką

Blok ociosanego kamienia wznoszący się metr nad podłogą, na który można wejść po krótkich, wąskich schodach. Wydaje się tu trochę nie na miejscu i od razu widać, że stanowi niedawne uzupełnienie oryginalnego wystroju wnętrza. Blok nasączono dwoma rodzajami magii: ciągłym *teleportującym kręgiem* (prowadzącym do takiego samego kręgu na obszarze 11) oraz *glifem strzeżenia* uruchamianym przez każde stworzenie, którego charakter nie jest zły i które wejdzie na platformę. *Glif* wybucha jednocześnie z aktywacją *kręgu* - stworzenie zostaje więc teleportowane, lecz może przybyć na miejsce zranione siłą wybuchu pułapki.

Glif strzeżenia: SW 3; 1,5-metrowy wybuch; 5k8 obrażeń od elektryczności; Refleksy spolać (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

5. Fałszywe trumny

W pomieszczeniu dominuje makabryczny widok czterech kamiennych trumien, które spoczywają obok siebie na podniesionej platformie z bazaltu. Na każdym końcu platformy są krótkie schody, a jej szczyt znajduje się metr nad podłogą. Każda trumna to pułapka.

Trumna A: wykonana z gładkiego kamienia, bez żadnych zdobieni. Pokrywa jest ciężka, waży około 250 kilogramów, lecz nie jest zabezpieczona w żaden inny sposób. Wnętrze ma mniej więcej 90 centymetrów głębokości, jednak dostęp do połowy blokuje lustro, na którym wryto napis w niezrozumiałym języku. Układ tekstu sugeruje wiersz lub balladę, jednak zapis to w rzeczywistości *wybuchowe runy*, które uruchamiają znacznie niebezpieczniejszą pułapkę.

Pułapka: przeczytanie wrytego tekstu detonuje *wybuchowe runy*, które oprócz zadania normalnych obrażeń roztrzasku-

ją również zwierciadło i zapalają to, co znajduje się pod jego powierzchnią — porcję ognia alchemicznego, zabezpieczonego przed powietrzem w szklanym zbiorniku z lustrzanym zamknięciem. Wybuch powoduje rozprysk ognia alchemicznego z trumny w powietrze, a następnie jego opadnięcie w formie śmiertelnego deszczu w najbliższym sąsiedztwie. Wewnątrz trumny znajduje się alchemiczny ogień wystarczający na kilka flakonów i kiedy pułapka wybucha, dzieli się on równo między sześć pól po tej krawędzi platformy, jaka znajduje się najbliżej trumny. Wszystkie stworzenia w zasięgu 1,5 metra od ognia alchemicznego otrzymują obrażenia od rozprysku, w tym dotyczące innego „flakonu”. Hałas wydawany przez pułapkę w momencie aktywacji wystarcza do zaalarmowania służebnych wampirów na obszarze 8.

Wybuchowe runy: SW 3; 1,5-metrowy wybuch (6k6); Refleksy spolać w zasięgu 3 m (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Pułapka z ogniem alchemicznym (12): SW 2; +5 dotykowy na dystans (1k6 od ognia plus 1k6 w następnej rundzie, 1 rozprysk); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Trumna B: pokrywę i pudło tej kamienną trumny zdobią reliefy, przedstawiające najwyraźniej sceny z życia osoby pojawiającej się na każdym z nich. A jest to mężczyzna z włosami sięgającymi ramion, muskularną sylwetką i wysuniętą parą psich zębów wystających spod górnej wargi. Każdy, kto kiedykolwiek widział w rzeczywistości Orbakha, zauważy pewne podobieństwo, jeśli powiedzie mu się test Roztropności (ST 13). Osoba nosi szaty, które modne były w okolicach Księżykowego Morza dwa wieki temu. Bierze zaś udział w następujących scenach: nadzoruje nabijanie żołnierzy w zbrojach na wysokie, ostre drewniane pale (rysunek na pokrywie trumny); odprawia nabożeństwo lub rytuał, w czasie którego składana jest ofiara

nocne maski: wskazówki dla mp

Szeregowi członkowie gildii są całkowicie nieświadomi faktu, że ich panowie tworzą sabat spragnionych krwi nieumarłych. W rzeczywistości wielu przynależnych do Nocnych Masek nigdy nie spotkało Beztwarzego ani żadnego z jego diuków. Hrabia to osoba najwyższego rangą, jaką w czasie całej kariery spotyka osoba najniższego szczebla. Takie wydarzenie ma zazwyczaj miejsce tylko, jeśli dany członek gildii ma za zadanie zgłosić się bezpośrednio do dworu lub jeżeli zwrócił uwagę samego hrabiego (co niemal nigdy nie jest rzeczą dobrą). Podstawową motywacją członków działających na poziomie ulicy jest zyskanie bogactwa. Wypada zaznaczyć, że gildia nie musi wcale mieć takich zysków jak uprzednio, ponieważ od czasu przejścia władzy przez nowego Beztwarzego Dwór Panów Nocy nie martwi się wcale o osiągnięcia osób niższych rangą. Oczywiście uzurpacja z wewnątrz samego dworu jest zupełnie inną sprawą.

Z łatwością możesz zbudować całą kampanię wokół Nocnych Masek, używając ich jako głównego antagonisty w opowieści. Organizacja rozrasta się tak szybko, a jej zasięg sięga tak daleko poza Wrota Zachodu, że stanowi już zagrożenie dla całego Smoczego Wybrzeża. Pozostawiony samemu sobie Orbach może wywiązać się z obietnicy ustanowienia królestwa wampi-

rów najpierw we Wrotach Zachodu, a potem na ziemiach poza nimi. Chcąc uczynić Nocne Maski głównym czarnym charakterem nowej kampanii, zacznij od rzeczy małych. Niech postacie graczy wejdą w kolizję ze zwykłymi BN gildii. Niech poznają nieco działalność organizacji we Wrotach Zachodu lub w innym mieście wzdłuż Smoczego Wybrzeża. Dopiero później, w miarę coraz częstszych spotkań śmiałkowie powoli odkrywają prawdę na temat gildii i jej prawdziwych celów. Postacie graczy lub ich znajomi mogą nawet stać się celem pomniejszej operacji Nocnych Masek, co natychmiast postawi gildię i bohaterów naprzeciw siebie.

Niezależnie od tego jak wykorzystasz Nocne Maski, pamiętaj, by nie ujawniać natychmiast wszystkiego na ich temat. Zdejmuj po kolei warstwy tajemniczości, które otaczają gildię, ujawniając wampiry dopiero wtedy, gdy postacie graczy są gotowe na spotkanie z tak potężnymi stworzeniami. Możesz dodać do kampanii spotkanie z relatywnie słabszym wampiryzm sługą - być może wysłanym po to, by zniechęcić bohaterów do angażowania się w sprawy Nocnych Masek. Dopiero później wprowadź na scenę któregoś z Panów Nocy. Pościg za wampiryzmami mistrzami do ich leża będzie punktem kulminacyjnym kampanii.

z młodych osób obu płci, przywiązanych za ręce i nogi do ołtarza, podczas gdy dookoła kłęczy kilku dobrze ubranych wyznawców lub suplikantów (na jednym z boków); siedzi na ozdobnym tronie, a z każdej strony podchodzą do niej służący z kielichami ustawionymi na tacach (po przeciwnej stronie); uzbrojona i ubrana we wspianą zbroję półpłytową (u głowy trumny); wspiera się na wielkim mieczu i wpatruje w stos czaszek (w nogach).

Pułapka: trumna, podłoga, na której stoi oraz ta przylegająca spoczywają na metalowych kolkach. Wsuną się one, jeśli ktoś poruszy pokrywę. W rezultacie trumna oraz podłoga spadną do ciemnego, wypełnionego wodą dołu. Aktywowanie tej pułapki powoduje hałas wystarczający do zaalarmowania służebnych wampirów w obszarze 8.

Pułapka z zapadnią: (24 m głębokości); SW 4, test ataku niepotrzebny (8k6), uniknięcie udanym rzutem obronnym na Refleks (ST 20); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Wody głębokości 4,5 metra.

Trumna C: przykryta wspianą tkaną narzutą ze złota. Tkanina jest cenna (2500 sz), lecz całkowicie zwyczajna.

Pułapka: usunięcie tkaniny ujawnia *głify strzeżenia* na pokrywie.

Głify strzeżenia: SW 3; 1,5-metrowy wybuch ognia (5k8), Refleks społawia (ST 16), Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Trumna D: trumna, podobnie do pozostałych, wykonana z kamienia, lecz pozbawiona ozdób. Jednak test Przeszukiwania (ST 16) ujawnia, że spoczywa na metalowych walkach, które pozwalają odsunąć ją na bok.

Pułapka: odsunięta trumna uwalnia chmurę trującego gazu, która wzbija się i wpływa na wszystkie stworzenia w promieniu 3 metrów wokół sarkofagu. Odsunięcie pokrywy powoduje hałas, który alarmuje służebne wampiry w obszarze 8.

Trujący gaz (mgła szaleństwa): SW 4; 1k4 Rzt plus 2k6 Rzt; rzut obronny na Wytrw o ST 15; Przeszukiwanie (ST 20), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

6. Kołowrót

Do ściany, dokładnie naprzeciwko fałszywych trumien, przyczepiono metalowo-drewniane pudło. Jego drewniana część nieco nadgniała, ukazując zestaw rdzewiejących urządzeń. Gruby żelazny łańcuch biegnie od koła zamachowego do zlokalizowanego w pobliżu sufitu bloku położonego dokładnie nad okratowaniem.

Do urządzenia przyczepiono wystającą z pudła metalową korbkę od kołowrotu, wystarczająco dużą, by mogły za nią chwycić jednocześnie trzy stworzenia średniego rozmiaru. Urządzenie jest dość przerdzewiałe i w tak złym stanie, że przekręcenie korby (co wymaga połączonego testu Siły przynajmniej 30) powoduje natychmiastowy bardzo głośny odgłos zgrzytającego metalu i odpryskiwanie rdzy z korby i koła zamachowego. Odgłos zawiadamia służebne wampiry w obszarze 8 o obecności intruzów.

wielce niebezpieczna gra

Eldaerneth Śledzący Czar jest jednym z bardzo nielicznych elfów czystej krwi wśród Nocnych Masek. Toczy on niebezpieczną grę udając lojalnego członka gildii, lecz w rzeczywistości wykorzystuje ją do własnych celów. Tak naprawdę jest starszym członkiem Eldreth Veluuthra, fanatycznej grupy elfich rasistów (patrz rozdział Pomniejsze organizacje). Dołączył do Nocnych Masek jako czarodziej do wynajęcia i okazał się na tyle cenny i (na pozór) lojalny, że zasłużył na awans na średni szczebel hierarchii. Nie wie o tym, że przywódca gildii są wampirami. Eldaerneth żyje w ciągłym zagrożeniu. Jeśli którykolwiek członek gildii odkryje, że wykorzystuje swoją pozycję do przekazywania informacji Eldreth Veluuthra, będzie musiał natychmiast uciekać z Wrót Zachodu lub zostanie zniszczony. Pogardza ludźmi i półelfami, z którymi musi współpracować dla zachowania pozorów, jednak świadomość, że jednocześnie służy Zwycięskiemu Ostrzu Ludu pozwala mu wytrwać. Poszukiwacze przygód mogą się spotkać z tym członkiem Nocnych Masek, jeśli wystarczająco zdenerwują organizację. Jeśli dodatkowo są ludźmi lub półelfami, Eldaerneth nie znajdzie podstaw do odrzucenia zlecenia.

Eldaerneth Śledzący Czar: mężczyzna słoneczny elf Zk17/Ltr8; SW 15; średni humanoid; KW 7k4 plus 8k6; pw 45; Init +7; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowany 14); Atk +11/+6 wręcz (1k6 +2/19-20, *lodowy krótki miecz* +2) lub +13 dystansowy (1k4/19-20 mistrzowska ręczna kusza); SA cechy elfa, korzyści z chowańca, uchylanie, nieświadomy unik; Char CZ; MRO Wytrw +4, Ref +11, Wola +8; S 10, Zr 16, Bd 11, Int 16, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Alchemia +7, Blefowanie +17, Ciche poruszanie +13, Czarostwo +13, Dyplomacja +3, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +5, Równowaga +15, Skakanie +2, Szacowanie +11, Upadanie +11, Wiedza (natura) +8, Wiedza (tajemna) +13, Wróżenie +8, Wspinaczka +9, Wyczucie pobudek +10, Zastraszanie +1, Zauważanie +15; Bezpośredni strzał, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju.

Korzyści z chowańca: zapewnia panu atut Czujności (kiedy jest w zasięgu 1,5 m); wspólne czary; więź empatyczna.

Przygotowane zaklęcia czarodzieja (5/6/5/4/2, bazowa ST = 13 + poziom czaru, szansa niepowodzenia czaru 10%): 0 - czytanie magii, oszołomienie, przeszkodzenie nieumarłemu, wykrycie magii (2); 1 - hipnoza (2), uspienie, wiadomość, zaurczenie osoby (2); 2 - bycza siła, kocia gracia, obdny śmiech Taśby, przekształcenie siebie, wykrycie myśli; 3 - błyskawica, sugestia, wstrzymanie osoby (2); 4 - mniejszy geas, zakłopotanie.

Księga zaklęć: 0 - czytanie magii, oszołomienie, przeszkodzenie nieumarłemu, wykrycie magii; 1 - hipnoza, uspienie, wiadomość, zaurczenie osoby; 2 - bycza siła, kocia gracia, obdny śmiech Taśby, przekształcenie siebie, wykrycie myśli; 3 - błyskawica, sugestia, wstrzymanie osoby; 4 - mniejszy geas, zakłopotanie.

Majątek: mithrilowa koszulka kolczą, lodowy krótki miecz +2, mistrzowska kusza ręczna, 10 beltów.

Chowaniec jastrząb: KW 7; pw 22; Atk +6 wręcz; KP 2-1; SC poprawione uchylanie, dotknięcie, przekazywanie ataków dotykowych, rozmawianie z właścicielem, rozmawianie ze zwierzętami danego gatunku; Int 9; patrz *Potwory Faerunu*, dodatek I.

7. Iluzyjna ściana

Część wschodniej ściany komory jest iluzoryczna i otwiera się wprost na obszar 8.

8. Sala zamglonej śmierci

Postacie, które przejdą przez iluzoryczną ścianę, znajdują się w korytarzu wypełnionym gęstą mgłą, która całkowicie blokuje pole widzenia (w tym widzenie w ciemnościach) poza zasięg 1,5 metra. Ten efekt to wynik permanentnie działających czarów *trwałej mgły*.

Wzdłuż obu boków centralnego przejścia rozmieszczone są w regularnych odstępach nisze, wycięte w skale na głębokość 1,5 metra. W każdej znajduje się gładka, kamienna trumna, stojąca pionowo na brukowanym podłożu. Połowa sarkofagów jest pusta (mają jedną k zamkniętą pokrywę) i niewarta uwagi. Pozostałe to miejsca spoczynku służebnych wampirów, z których każdy był wojownikiem zatrudnianym przez Nocne Maski i został przemieniony przez jednego z diuków - specjalnie w celu ochrony leża panów.

Wschodni koniec korytarza to ślepy zaułek, zabudowany murem z cegły ewidentnie później powstałym niż cały korytarz. Pośrodku ceglanego muru, w pobliżu połączenia ze sklepieniem korytarza, na wysokości około 3 metrów znajdują się trzy ułożone w trójkąt otwory, każdy o średnicy mniej więcej trzech centymetrów. Wspomniane dziury przechodzą przez ceglany mur, pozwalając wampirom na wejście i wyjście z ukrytej świątyni w postaci gazowej. Ceglany mur ma grubość 70 centymetrów (trwałość 8, pw 90, ST przebicia 35).

Mężczyźni służebne wampiry (5): Wjk6; SW 8; średni nieumarły; KW 6k12; pw 42; Init +5; Szyb 9m; KP 24 (dotyk 11, nieprzygotowany 23); Atk +12 wręcz (1k6+6, walnięcie plus wysączenie energii) lub +157+10 wręcz (1k8 +10, *długi miecz* +2); SA urok, wysączenie energii, wysysanie krwi, dzieci nocy, tworzenie pomiotu; SC nieumarły, redukcja obrażeń 15/+1, odporność na elektryczność i zimno 20, postać gazowa, pajęcza wspinaczka, swoboda działania, różne kształty, szybkie leczenie 5, odporność na odegnanie +4, wampirze słabości; Char CZ; MRO Wytrw +5, Ref +3, Wola +3; S 22, Zr 12, Bd -, Int 13, Rzt 12, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +9, Ciche poruszanie +11, Jeździectwo +11, Nasłuchiwanie +17, Przeszukiwanie +9, Ukrywanie +11, Wspinaczka +10, Wyczucie pobudek +11, Zauważanie +17; Błyskawiczny refleks, Czujność, Krzepkość, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Specjalizacja w broni (długi miecz), Twardość, Uniki, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (długi miecz), Zmysł walki.

Dzieci nocy (zn): każdy wampir może w akcji standardowej wezwać z kanałów stado 4k8 złowieszczych szczurów lub rój 10k10 nietoperzy. Stworzenia przybywają w ciągu 2k6 rund i służą wampirowi, który je wezwał przez nie dłużej niż 1 godzinę.

Majątek (każdy): *koszulka kołcza* +3, *długi miecz* +2, *piersięć swobodnego działania*.

Taktyka: jeśli uruchomiona zostanie któraś z pułapek w trumnach na obszarze 1, służebne wampiry usłyszą hałas i dowiedzą się o obecności intruzów. Nie opuszczają wprawdzie okrytego mgłą korytarza, lecz przygotowują się do zaatakowania każdego, kto odkryje drogę do prawdziwego leża ich panów. Wyjście z trumny to akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Dwa służebne wampiry, korzystając ze zdolności pajęczej wspinaczki, wędrują po ścianach po swoich stronach korytarza i ustawiają się na suficie tuż za wejściem. Stąd mogą skoczyć na wrogów, którzy pod nimi przejdą (mają nadzieję zaskoczyć ich nieprzygotowa-

nych). Trzy pozostałe wampiry przybierają postać gazową - wówczas odróżnienie ich od mgły jest niemal niemożliwe (test Zauważania o ST 30) - i czekają na najlepszy moment do uderzenia na intruzów, którzy wejdą do korytarza.

Jeśli intruzi nie uruchomią żadnej pułapki i nie wywołają żadnego głośniejszego hałasu, służebne wampiry nie będą świadome ich obecności aż do momentu, gdy wrogowie przejdą przez iluzyjną ścianę. W takim wypadku nieumarli wychodzą z trumien i atakują przeciwników. Wampiry skutecznie wykorzystują fakt, iż ignorują ograniczenia nakładane na poruszanie się przez czar *trwałej mgły*. Jeśli intruzom uda się rozproszyć lub usunąć *trwałą mgłę*, nieumarli przyzywają na pomoc złowieszcze szczury lub nietoperze (równa szansa dla obu opcji). Jeśli bitwa potoczy się niekorzystnie dla służebnych wampirów, przynajmniej jeden z nich przyjmie postać gazową i przejdzie przez otwory w drzwiach do ukrytej świątyni, by ostrzec przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Ci nieumarli nie poddadzą się i to niezależnie od okoliczności, w jakich się znajdą i od tego jak niekorzystnie potoczy się walka. Są po prostu pod całkowitą kontrolą wampirów, którzy ich stworzyli.

UKRYTA ŚWIĄTYNIA

9. Starożytna komnata modlitwenna

Gładka, kamienna podłoga tej szerokiej, okrągłej komnaty tworzy bliźniacze rzędy siedzeń ułożonych w półkola, formując małą aulę. Z prawej strony otwiera się wprost na szeroki korytarz, w którym znajdują się dwa rzędy kamiennych filarów. Po lewej stronie, na przeciwnym końcu auli stoi puste, wykute z czarnego kamienia okrągłe podium.

Pierwotni mieszkańcy świątyni spotykali się w tej podziemnej sali, by uczestniczyć w modlitwach, mediacjach i uroczystościach związanych ze swą wiarą. Wszystkie religijne ozdoby znikły i nie pozostała żadna wskazówka co do tożsamości oryginalnego bóstwa tego miejsca.

Jedyną nienaturalną cechą pomieszczenia jest czarne podium. Udany test Zauważania (ST 15) pozwala postaci dostrzec, że szczyt podium jest delikatnie wgłębiony, co oznacza, że kiedyś musiało na nim spoczywać coś bardzo ciężkiego.

10. Sala z ołtarzem

Do samego końca szerokiego korytarza ciągną się dwa rzędy cienkich filarów, wspierając kopulaste sklepienie, które wygina się łukiem 6 metrów nad ziemią. W najdalszym krańcu sali znajduje się wyrzeźbiony z jednego bloku bazaltu ołtarz, wysoki na 2 metry, szeroki na 3 metry. Dahlia, Diuszessa Jadu, przystosowała go do potrzeb kultu Shar, jej bóstwa. W niszy wykutej na przodzie ołtarza widać trójwymiarowe przedstawienie symbolu bogini - czyli czarny dysk o ciemnofioletowej ramce. Na ołtarzu spoczywają dwie grube świece, których jeszcze nigdy nie zapalono. Jeśli Dahlia znajduje się w świątyni w chwili przybycia intruzów, to najprawdopodobniej przebywa w tym pomieszczeniu - przed ołtarzem, jeśli nie wie o ich obecności, a przycejajona między filarami i czekająca na przybycie wrogów, jeżeli zdaje sobie sprawę z ataku na przybytek.

11. Komnata audiencyjna

Dominującą cechą tej okrągłej, oświetlonej świecami komnaty jest tron usytuowany przy ścianie naprzeciw wejścia, wyrzeźbiony z jednego bloku onyxu i wypolerowany do lustrzanego połysku. Ściany

komnaty - od podłogi do sufitu znajdującego się 4,5 metra wyżej - pokrywają liczne drogocenne gobeliny przedstawiające obrzydliwe krwawe sceny. Przy ścianie w pobliżu wejścia stoi pojedynczy metrowy blok ciosanego granitu.

Jest to bez wątpliwości najgorsze miejsce we Wrotach Zachodu, w jakim można się znaleźć, jeśli nie jest się członkiem Dworu Panów Nocy. To właśnie tutaj zwykła przebywać świta Króla Nocy. Kiedy dwór się zbiera, Orbakh zasiada na onyksowym tronie i przewodniczy konklawe wampirów dyskutujących nad różnymi sprawami, poczynawszy od działań Nocnych Masek, kończąc na postępach w dążeniu do prawdziwego celu. Świece w komnacie pozostają pod wpływem czaru *nieustający płomień*. Blok granitu nasączono ciągłym zaklęciem *teleportujący krąg*. Stworzenia, które staną na bloku, ulegają teleportacji na odpowiadającą mu bryłę na obszarze 1. Wampiry stworzyły to urządzenie na wypadek, gdyby coś uniemożliwiło im opuszczenie świątyni w postaci gazowej.

12. Tunel zagłady

Nagle cegły, z jakich zbudowano ściany pozostałych pomieszczeń, ustępują miejsca naturalnej skale, w której wykuto ten korytarz.

Wejście do leża nieumarłych chroni ciągly czar *kamienna paszcza*. Ożywiony tunel atakuje każde stworzenie niebędące wampirem, które próbuje wejść lub wyjść z groty. Co rundę korytarz wykonuje test zwania względem każdej takiej istoty, jeśli tylko w nim przebywa. Posiada premię +30 do ataku wręcz i Siłę wartości 30. Jeżeli tunelowi powiedzie się próba łapania, wykonuje test zwania - sukces oznacza zadanie 2k6 +10 obrażeń. Ożywiony kamień ma KP 15" trwałość 8 i 60 punktów wytrzymałości.

13. Prawdziwe leże

Tunel z naturalnego kamienia kończy się wąskim wejściem do tej okragłej, wykutej w kamieniu groty. Na skalnej podłodze spoczywają w równych odstępach cztery żelazne trumny.

Wampiry z Dworu Panów Nocy uciekają do trumien, jeśli ich punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej. Z zewnątrz każdy sarkofag chroni wyrzeźbiony na pokrywie *symbol rozpacz* - uaktywnia go spojrzenie stworzenia niebędącego wampirem. Trumny zabezpiecza również mechanizm w ich wnętrzu, który pozwala nieumarłemu zablokować pokrywę od środka.

czerwoni magowie z Thay

- *Tak, drogi panie Rhistelu, to doskonale nybór* — Czerwony Mag przesunął cztery flakony po drewnianej ladzie, każdy oznaczony płomieniem Thay i flagą Proskur. — *Czy jeszcze w czymś możemy pomóc?*

Słoneczny elf zamartł na chwilę, podrapał długą bliznę na podbródku i pomyślał o towarzyszącach czekających na niego w gospodzie.

— *Tak, potrzebujemy eliksiru wytrzymałości, jednego splendoru orla i jednego przyspieszenia. Standardowy rabat?*

— *Oczywiście.*

Elf przeliczył monety w czasie, gdy wytatuowany mag znajdował żądane przedmioty, po czym zapytał:

— *Czy Urbun Kren dzisiaj pracuje?*

— *Tak myślę* — odparł Czerwony Mag.

— *To dobrze. Ochronny tatuaż bardzo się przydał i chciałbym, żeby wykonał następny.*

— *Jeśli bywa pan tak często tam co i tutaj, to z pewnością z radością przyjmie zlecenie.*

Nagle przez szczelinę w na wpółotwartych drzwiach zerknęła surowa, wytatuowana twarz odzianej w kolczugę wojowniczej o dumnych thajskich rysach.

— *Magu Thazalu Tabar czy wszystko w porządku?*

— *Tak, Arzelo Phen. Jest spokojnie. Wracam do swoich zajęć.* — Na te słowa kobieta przytaknęła, po czym odeszła.

— *Wasi rycerze przyprowadzą mnie o dreszczę* — powiedział elf, przesadnie wzruszając ramionami.

— *To nasi obrońcy. Są tutaj po to, by walczyć z każdym, kto chce nas skrzywdzić. Nie wszyscy mieszkańcy tej części świata oferują nam tyle przyjaźni co pan.*

— *Owszem. Nawet niektórzy spośród moich przyjaciół podchodzą nieufnie do waszych towarów. Właśnie dlatego przyszedłem sam. Jedyną waszą magia dobrze mi się przysłużyła.*

— *Czyje się zaszczycony tymi słowami. Przy okazji, Tarithi pragnie przekazać, że w jego aptece znajdzie pan więcej ziół.*

W oczach elfa pojawił się zaciekawiony wyraz.

— *Doskonale. Do widzenia, Thazalu Tabar.*

— *Do widzenia, panie Rhistel. Zawsze jest pan tutaj mile widziany.*

Po wyjściu elfa Czerwony Mag potarł palce i uśmiechnął się. Ten głupiec już był uzależniony. Wróci po więcej.

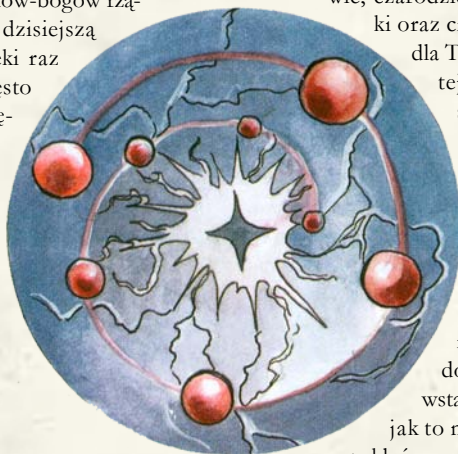
Czerwoni Magowie, długo uznawani za zagrożenie dla pokoju we wschodnim Faerunie, mają za sobą historię agresji i wojen z sąsiadami, a nawet z mieszkańcami odległych ziem. W ostatnich latach stali się za to głównymi dostawcami magicznych towarów dla wszystkich potężnych, zamożnych i zdesperowanych mieszkańców Faerunu. Żyją w otoczonych murami enklawach w dziesiątkach miast i wywołują strach oraz respekt daleko poza granicami rodzinnego Thay. Te kupieckie osady odniosły taki sukces, że wielu Czerwonych Magów, zwanych także Czerwonymi Czarnoksiężnikami, porzuciło marzenia o militarnym podboju dla bardziej podstępnej i wszechobecnej formy władzy - potęgi pieniądza.

Wysilki eksportowania wyrobów magicznych za granicę przyniosły mieszkańcom Thay trzy zasadnicze korzyści. Po pierwsze, mieszkańcy z odległych ziem zaczynają postrzegać Czerwonych Magów jako tajemniczych, być może zbyt narzucających się kupców, niemniej nie przyszłych okupantów. Po drugie, sprzedaż magicznych przedmiotów, nawet po zaniżonych cenach, jest dla Thajczyków fantastycznym źródłem dochodu. Większość zysku płynie do kufrów zulkirów (przywódców), którzy wydają je na finansowanie magicznych badań, szpiegowanie oraz wszelkie inne straszne i tajemne interesy, jakie mogą prowadzić. Po trzecie, zapotrzebowanie na thajskie towary jest tak duże, że Czerwoni Magowie mogą wymagać od lokalnych władców znaczących koncesji, jako że wielu z tych ostatnich polasi się na dodatkowy zysk wypracowywany przez thajską enklawę. Handlowe osady zapewniają Czerwonym Magom bezpieczne bazy operacyjne, a także możliwość rozwijania sieci szpiegów oraz zasobów za granicą.

Zulkirowie być może wciąż tworzą straszne wojenne czary i potworną, magiczną bitewną maszynę w bezpiecznym schronieniu swojej ojczyzny. Niemniej w oczach opinii publicznej Czerwoni Magowie to teraz solidni, choć nieco dziwni handlarze magia.

zarys historyczny

Historię Czerwonych Magów z Thay przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. W wielkim skrócie wygląda ona następująco: grupa czarodziejów z Mulhorandu zbiegła z ojczyzny, by stworzyć kraj, w którym zamiast królów-bogów rządzić będą czarodzieje. Stworzyli wreszcie dzisiejszą administracyjną strukturę Thay i przez wieki raz po raz walczyli z sąsiadami, a ich plany często pochłaniał chaos wynikający z klótni pomiędzy frakcjami na wyższych szczeblach organizacji. Co bardziej agresywne ugrupowania wciąż snują intrygi, lecz pozostali Czerowni Magowie - zwłaszcza zulkirowie odpychania, iluzji i transmutacji - zwrócili się ku zyskownemu handlowi magicznymi przedmiotami prowadzonemu w thayskich enklawach w miastach całego Faerunu.



organizacja

Streszczenie podstawowych informacji o Thay przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Podane dalej wiadomości dotyczą Czerwonych Magów (czyli postaci posiadającej poziomy w klasie prestiżowej Czerwonego Czarnoksiężnika) oraz ich uczniów o różnych poziomach (nie posiadających rzeczzonej klasy prestiżowej).

Kwatera: góra Thay, Thay

Członkowie: około 1000 właściwych Czerwonych Magów oraz mniej więcej 5000 czarodziejów praktykujących na ich usługach.

Hierarchia: militarna

Przywódcy: zulkirowie z Thay (luźna rada ośmiu Czerwonych Magów, każdy specjalizuje się w innej szkole magii wtajemniczeń)

Religie: Kossuth, Bane, Shar, Loviatar

Charakter: PZ, NZ, PN, CZ

Tajność: żadna

Symbol: dysk z białą gwiazdą pośrodku oraz czerwoną spiralą rozwijającą się zgodnie z ruchem wskazówek zegara od centrum, z ośmioma czerwonymi kulami zwiększających się rozmiarów. Czerwień symbolizuje magów, kule - ośiem podstawowych szkół magii, a biała gwiazda to gasnąca kula ognista.

Czerowni Magowie rządzą Thay stojąc na szczycie ogromnej, na polu militarnej organizacji, której struktura jest bardziej skomplikowana niż się na pierwszy rzut oka wydaje.

Pośród Thayczyków określenia „czarodziej” i „Czerwony Mag” mają oczywiście odmienne znaczenia. Czarodziej to ktoś, kto włada mocą tajemną mającą postać zaklęć (mimo że bardowie i zaklincze znani są w Thay, Czerowni Magowie uważają ich za pomniejszych istot i podobnie ich traktują). Choć mogą oni stać się bardzo potężni, przez co zasłużą na szacunek, w Thay władzę dzierżą jedynie Czerowni Magowie.

Czerwony Mag to praktykujący czarodziej, którego przyjęto do najbardziej zewnętrznego kręgu thayskiej polityki. W Thay jedynie przedstawiciele tej kasty mają prawo nosić czerwone szaty, a ci, którzy naruszają to prawo, zostają szybko złapani, po czym poddaje się ich powolnym torturom, zazwyczaj na widoku publicznym. Dlatego też żaden mieszkaniec Thay nigdy nie zakłada niczego czerwonego, a niektórzy unikają również zakładania pomarańczowych szat. Jedynym wyjątkiem są kapłani Kossutha, których zakaz nie doty-

czy i których bardzo łatwo rozpoznać po świętych symbolach oraz wielokolorowych szatach.

Wielu mieszkańców innych krain uważa, że wszyscy czarodzieje w Thay to Czerowni Magowie. Nie jest to jednak prawda. Jedynie jeden czarodziej na sześciu to Czerwony Mag. Pozostali to uczniowie, czarodzieje niższego stopnia lub nieświadomi polityki oraz ci, którzy jeszcze nie dowiedli swojej wartości dla Thay. Posługując się terminologią gry, członek tej kasty to postać posiadająca poziomy w klasie prestiżowej Czerwonego Czarnoksiężnika (choć podstępne czy raczej głupie osoby mogą przywłaszczyć sobie ten tytuł poza Thay i oszukiwać innych). Podjęcie decyzji o „założeniu czerwonych szat” wymaga dogłębnego przemyślenia. Owszem, osoba wstępująca do tej kasty zyskuje znaczną potęgę, lecz traci jednocześnie na wszechstronności czarodzieja (zmuszona jest do wyboru dodatkowej zakazanej szkoły). Wielu opóźnia wstąpienie w szeregi Czerwonych Magów tak długo jak to możliwe, mając nadzieję, że szerszy wachlarz zaklęć wynagrodzi braki typowe dla tych, którzy wcześniej włożyli czerwone szaty.

HIERARCHIA

Thay rządzi ośmiu zulkirów, a każdy z nich to potężny Czerwony Mag wyspecjalizowany w jednej z ośmiu szkół czarodziejstwa. Kiedy któryś opuszcza swój urząd (zazwyczaj w wyniku śmierci, chociaż Zulkir Szass Tam jest licząc już od setek lat), Czerowni Magowie wybierają nowego. Warto zaznaczyć, że selekcję kandydatów zajmują się potężni członkowie rzeczzonej kasty, a ostatnie słowo należy do pozostałych zulkirów.

Biurokracja

Zulkirowie wyznaczają jedenastu tharchionów, jednego na każdy z tharchów (prowincji) kraju. Tharchionowie pełnią funkcję zarządców danych regionów, zajmują się lokalnymi sprawami i wykonują polecenia zulkirów. Mogą posiadać dowolną klasę postaci, niemniej niektórzy Czerowni Magowie postrzegają ten obowiązek jako środek do zdobycia władzy politycznej, a ostatecznie stanowiska zulkira. Obecnie jeden z tharchionów to również zulkir, chociaż zdarza się to bardzo rzadko.

Tharchionowie wyznaczają na różne stanowiska lokalnych urzędników, zwanych autharchami, którzy pełnią funkcje burmistrzów, przywódców wojskowych oraz przewodniczących różnych organizacji, na przykład gildii kupieckich. Większość autharchów ma niewielką władzę i służy głównie za dogodny kozły ofiarne w sytuacji, gdy nie udaje się zrealizować planów zulkirów lub tharchionów. Na tym szczeblu zarządzania ma miejsce znaczna wymiana kadr, ponieważ jednostki niekompetentne znikają lub giną, a kompetentne są promowane. Ranga przywódcy enklawy handlowej, zwanego khazarkiem, jest teoretycznie równa randze autharcha prowadzącego zyskowną gildię w odpowiednio dużym mieście. Niemniej khazark zazwyczaj posiada wyższy status, ponieważ zawsze jest Czerwonym Magiem.

Wypada zaznaczyć, że jeśli Czerwony Mag zostanie oskarżony o przestępstwo, to lokalny autharcha zazwyczaj przekazuje sprawę tharchionowi. W ten sposób unika popełnienia fatalnego w skutkach błędu, czyli wystąpienia przeciwko przedstawicielowi kasty, którego chronią władze polityczne wyższego stopnia.

Łańcuch zależności tylko w teorii działa tak, jak przedstawiono wcześniej. W praktyce zulkirowie przekazują rozkazy tharchionom, autharchom, wojskowym, khazarkom lub plebejuszom zupełnie bezkarnie. Jedynymi osobami, które czują jakąkolwiek swobodę, są czarodzieje. Po prostu starają się oni przetrwać długie szkolenie u okrutnych mistrzów, by wreszcie uzyskać swobodę i być może wstąpić w szeregi Czerwonych Magów.

Zulkirowie

Podstawowe informacje o zulkirach znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. W tej części rozdziału znajdziesz zaś wiadomości o związkach zulkirów z enklawami i nie tylko.

Aznar Thrul: zulkir wywoływania. Lubi korzystać z mistrzostwa w żywiołach (zdolność arcymaga) i zaskakiwać wrogów odmianami poszczególnych zaklęć z wykorzystaniem różnych energii. Enklawami interesuje się mało, ponieważ rzadko kiedy sprzedaje się w nich przedmioty z mocami z jego szkoły. Rozkazał jednak podwładnym przygotować potężne przedmioty magiczne związane ze szkołą wywoływania (na przykład *rozdżkę kul ognistych*), przewidując wielkie zapotrzebowanie na czarnym rynku we wszystkich enklawach.

Druxus Rhym: zulkir transmutacji, sprzymierzony z Szass Tamem. To między innymi jego entuzjazm przekonał Tama do uznania enklaw za rentowny pomysł. Druxus był jednym z najwcześniejszych zwolenników wspomnianej idei. Zainwestował sporo prywatnego majątku w pierwsze trzy enklawy, ale nakłady zwróciły mu się pięciokrotnie. Nie cofa się przed zabijaniem politycznych wrogów, a jedną z jego ulubionych metod jest przemiana sprzętu lub jedzenia wrogów w trujące robactwo. Jedną z jego mocy arcymaga to teleportacja jako zdolność czaropodobna.

Lallara: zulkirka odpychania. Entuzjastyczna zwolenniczka enklaw, ponieważ przedmioty związane z jej szkołą są najczęściej oferowanym towarem. Sponsoruje enklawę w Procampur, która przynosi jej olbrzymie zyski zarówno w pieniądzach, jak i niewolnikach. Wynagradza specjalistów w szkole odpychania, którzy pracują w osadach poza Thay, za przysyłanie jej informacji. Khazark Procampur jest jednym z jej ulubionych uczniów oraz najzagorzalszym zwolenni-

kiem. Do pokonywania rywali sprytnie wykorzystuje mistrzostwo w kontrczarowaniu (zdolność arcymaga).

Lauzoril: zulkir zaklinania. Koncepcja enklaw jest mu obojętna, ponieważ rzadko sprzedaje się w nich magię, z którą jest związany. Jeszcze żadnej nie finansował. Zapewne dlatego rozważa sabotaż oraz rozsiewanie plotek, aby zahamować wydajność enklaw i powstrzymać tym samym frakcje przed zdobyciem zbyt dużej władzy. Ma wielką ochotę wykreować inteligentną broń, lojalną wobec niego i siejącą niezgodę między przeciwnikami. Pozostaje w silnej opozycji w stosunku do Szass Tama i poszukuje magicznych środków do przejęcia kontroli nad nieumarłą armią liczą.

Mythrellaa: zulkirka iluzji. Odmówiła jakiegokolwiek angażowania się w enklawy, chociaż jej szpiegdy i informatorzy umieszczeni są w kilku większych na wybrzeżu Morza Wewnętrznego. Posiada atut Wzmocnione przenikanie czaru, dzięki czemu bardzo trudno nie uwierzyć w jej iluzje. Podobnie jak Lallara, dużą uwagę przywiązuje do tego, co mają do powiedzenia jej wysłannicy w enklawach. Po przegranej z Szass Tamem wycofała się do swojej wieży i wymusiła neutralność w kontaktach ze wszystkimi pozostałymi zulkirami.

Nevron: zulkir przyzywania. Nie interesuje go sukces enklaw, a uwagę koncentruje na tworzeniu zwojów z zaklęciami przyzywania demonów. Podobno posiada *piersień czarodziejstwa* oraz *szalę arcymaga*, a wielu podejrzewa go o kontakty z demonicznymi sojusznikami. Nevron przeciwstawia się Szass Tamowi i od czasu do czasu sprzymierza się z Lauzorilem, jednak natychmiast zdradziłby specjalistę w zaklinaniu, jeśli tylko doprowadziło to do wzrostu jego potęgi.

Szass Tam: zulkir nekromancji, którego boją się wszyscy. Jest niechętny otwartemu popieraniu enklaw, lecz nie działa na ich szkodę. Sponsoruje (poprzez pośredników) jedną enklawę, by monitorować jej funkcjonowanie i nie dopuścić do wymknięcia mu się z rąk równowagi władzy. Podobnie jak Aznar Thrul, spodziewa się zapotrzebowania na bardziej niebezpieczne przedmioty i wprowadził już w życie plan gromadzenia dóbr o tej naturze. W ciągu życia Szass Tam stworzył setki przedmiotów magicznych, z których wiele celowo przeklął, aby ich właściciel ostatecznie musiał mu służyć.

wygląd i osobowość

Tu przedstawiono typowe rysy osobowości i postaw Czerwonych Magów związanych z różnymi szkołami oraz osób zazwyczaj z nimi podróżujących. W opisach założono, że dane dotyczą istot o złych charakterach.

Czerwony Mag, szkoła iluzji: ekstrawagancki i tajemniczy, skłonny do beztroskiego używania przedmiotów magicznych z ładunkami.

Czerwony Mag, szkoła nekromancji: zamyślony i ponury, mało zainteresowany dobytkiem towarzyszy lub ich sługami.

Czerwony Mag, szkoła odpychania: wyobcowany i spostrzegawczy, o bystrych oczach, z nawykiem oglądania się przez ramię.

Czerwony Mag, szkoła przyzywania: arogancki i apodyktyczny, nawykły do wydawania rozkazów i przyzwyczajony do bezzwłocznego ich wykonywania.

Czerwony Mag, szkoła transmutacji: analityczny, uważny obserwator, wydaje się posiadać gotowe odpowiedzi na niemal każde pytanie czy wątpliwość pojawiająca się w rozmowie.

Czerwony Mag, szkoła wieszczania: mądry i czujny, przyzwyczajony do poznawania myśli i tajemnic tych, którzy go otaczają.

Czerwony Mag, szkoła wywoływania: zapalczywy i gwałtowny, skłonny do spierania się i rozwiązywania problemów z użyciem nadmiernej siły.

Czerwony Mag, szkoła zaklinania: przystojny i protekcyjny, nie budzi zaufania.

Kapłan Bane'a: surowy i skłonny do podburzania, lojalny wobec silnego lidera, drwiący ze słabego (zwłaszcza z przywódcy przeciwnej grupy).

Kapłan Kossutha: agresywny i gorliwie nawracający na swoją religię, chciwy na bogactwo i władzę.

Kapłan Loviatar: okrutny i złośliwy, wyniosły, nawykły do wyrażania niepotrzebnej fizycznej i psychicznej krzywdy.

Kapłan Shar: gniewny i nieobecny, ze spojrzeniem sugerującym, że nawet najdrobniejsza uraza nie zostanie zapomniana.

Thayski rycerz: surowy i groźny, paranoicznie chroniący znajdujących się w pobliżu Czerwonych Magów.

Wojownik ochroniarz: ponury i uległy, bije z niego fatalizm i desperacja.

Istnieje duża szansa, że w najbliższej przyszłości trafią one do rąk chciwych kupców.

Yaphyll: zulkirka wieszczania. Sojuszniczka Lallary i jedna z niewielu osób, która w krytycznych sytuacjach potrafi skoncentrować uwagę tej ostatniej na ważnych kwestiach. Unika niebezpieczeństw, dowiadując się o wszystkich spiskach knutych przeciwko niej zanim zdążą rozkwitnąć. Nosi magiczny amulet, który chroni ją przed karami wynikającymi ze starzenia się i sprawia, że wygląda jak trzydziestolatka. Ma szpiegów w każdej enklawie. Słabszych często wyposaża w silne ochronne przedmioty, upewniając się w ten sposób, że przetrwają i będą jej lojalni.

Tharchionowie

Poszczególni tharchionowie bezpośrednio kontrolują następujące terytoria Thay.

Azhir Kren (NZ kobieta człowiek Wjk15) jest agresywną tharchionką Gauros. Kontroluje silną armię wspieraną przez legion zombie Szass Tama. Jej nienawiść do Rashemenu może w końcu doprowadzić do tego, że przekroczy granicę na czele wojsk, czym zmusi zulkirów do zatrzymania jej marszu.

Aznar Thrul jest tharchionem Priador oraz zulkirem wywołania, co przedstawiono już wcześniej.

Dimon (PN mężczyzna człowiek Kpn5 Waukeen) nadzoruje tharch Tyraturos. Religia, którą wyznaje, rozczarowała go. Niemniej ma talent do finansów i manipulacji, dzięki czemu tharch Tyraturos bardzo dobrze prosperuje.

Dmitra Flass (PZ kobieta człowiek Ilu13) jest tharchionką Eltabbar. Piękna, odważna i zdołna w skomplikowane magiczne tatuaże. Poza granicami znana jest jako Pierwsza Księżniczka Thay. Dmitra to żona arcyostrza Mulmaster, Selfarila Uoumdolphina. Jest sprzymierzeńcem Szass Tama i posiada bardzo rozległą sieć szpiegów.

Hezass Nymar (NZ mężczyzna człowiek Kpn8 Kossutha) włada Lapendrar. To osobnik zepsuty i słabej woli. Wykonuje wszystkie polecenia zulkirów. Członkowie jego kościoła wierzą, że Ognisty Pan nadejdzie wkrótce, aby oczyścić Nymara z jego słabości. Kapłani debatują zaś nad tym, czy przeżyje on ów proces. Gdy zostanie usunięty z urzędu, kościół Kossutha wyznaczy na jego miejsce kolejnego duchownego.

Invarri Metron (PZ mężczyzna człowiek Wjk11) jest tharchionem Delhumide, niegdyśszą stolicą mulhorandzkiej prowincji Thay. Invarriego nie interesuje jednak poszukiwanie skarbów pośród ruin. Woli raczej zwiększać wydajność rolniczą tharcha i wzmacniać jego obronę przed ewentualnym atakiem Rashemenu.

Milsantos Daramos (PZ mężczyzna człowiek Wjk14) kontroluje Thazalhar. Stary patriota, cieszy się z faktu, że Thay w końcu prosperuje, a nie toczy źle prowadzone i wyniszczające wojny. Oczekuje, że kraj będzie cieszyć się powodzeniem do końca jego dni.

Homen Odesseiron (PZ mężczyzna Wyw6/Czc1/Wjk12) jest tharchionem Surthay i „byłym” Czerwonym Magiem, który dobrowolnie opuścił szeregi kasty, aby skoncentrować się na rozwoju militarnej potęgi swego tharchu. Kiedyś przewodził najazdom na Rashemen i wciąż utrzymuje dość dużą armię.

Nymis Focar (CZ kobieta człowiek Wjk9) jest tharchionką Pyarados. Jej tharch to raj dla tych, którzy poszukują chwały i łupów we wschodnich górach. Dlatego też nalicza duże stawki poszukiwaczom przygód za sprzęt oraz obłożyła podatkiem kopalnie, przez co rządzi bardzo zamożną prowincją.

Pyras Autorian (PZ mężczyzna człowiek Ary2) jest młodym tharchionem góry Thay. Wybrał go sam Szass Tam, nic zatem dziwnego, że to cywilny sługa o minimalnych umiejętnościach. Jest po prostu

marionetką liczą. Szass Tam ochrania go za pomocą magicznych przedmiotów, czarów i ochroniarzy.

Thessaloni Canos (PZ kobieta człowiek Wjk17) to utalentowana przywódczyni i żeglarka. Włada Alaorem już od ponad trzydziestu lat. W tym czasie przetrwała wiele prób zabicia jej lub usunięcia ze stanowiska. W konfliktach między zulkirami woli pozostawać neutralna. Z taką umiejętnością unika obrażania przelożonych, że ci z jednej strony są bardzo zadziwieni, a z drugiej niezwykle zirytowani.

Czerowni Magowie

Zulkirowie i tharchionowie to rzecz jasna prominentni przywódcy kraju, niemniej to Czerowni Magowie wszytkiej maści są postrzegani jako uosobienie zła Thay. Mają oni władzę nad życiem i śmiercią innych mieszkańców kraju. Jedyne obecność innych Czerwonych Magów powstrzymuje ich przed wykorzystywaniem tego władztwa przy każdej zachciance. Ustanowione prawo Thay zabrania Czerwonym Magom po prostu rekwirować żywności rolnikom i towarów kupcom. Dzierżą przede wszystkim polityczną władzę. Dlatego też ci z nich, którzy uznają siebie za stojących ponad owymi zwyczajnymi i przyziemnymi prawami, zostają szybko wygnani lub zabici przez innych Czerwonych Magów, zdecydowanych zachować status quo.

W praktyce oznacza to, że Czerwony Mag może mieć wiele kontaktów, sojuszników i wrogów pośród czarodziejów i członków swej kasty oraz sługi różnych ras i różnych poziomów mocy. Jeśli zaginie lub zostanie zabity, jego sojusznicy wszczynają śledztwo. Najczęściej stwierdzają, że za jego zniknięcie odpowiada rywal, lecz zwykle poprzestają na tym, choć nieliczni czasem starają się odnaleźć i zniszczyć odpowiedzialnego za daną śmierć.

Czarodzieje z Thay dorastają i szkolą się w dusznym środowisku intryg, konkurencji i okrucieństwa. Przetrwali nauki u niebezpiecznych mistrzów oraz złych rywali, doświadczyli i byli świadkami magii, która jest zabroniona przez większość członków ich klasy. Nie są jednak głupcami, choć niektórych można by z pewnością nazwać megalomanami. Niemniej nie widzą w żadnym ze swych planów najmniejszego błędu. Środowisko, w którym dorastają oraz szkolenie czyni z nich niebezpiecznych przeciwników - nikt nie powinien ich lekceważyć.

Gildia Handlu Zagranicznego

Enklawy Thay na innych ziemiach zarządzane są przez biura Gildii Handlu Zagranicznego z siedzibą w Bezantur. Pięćdziesiąt lat temu cech był załążkiem organizacji, która powstała jedynie w celu sprzedawania pozwoleń tym kupcom z Thay, którzy chcieli handlować za granicą. Sukces handlu przedmiotami magicznymi sprawił, że oficerowie przewodniczący gildii stali się jednymi z najbardziej zamożnych, potężnych i wpływowych mieszkańców kraju.

Rozległe magazyny, zakopane skarbcce oraz przypominające twierdze budynki gildii zajmują dziesiątki akrów ziemi. Organizacja zatrudnia setki czarodziejów, dziesiątki potężnych magicznych strażników oraz zwyczajną straż, urzędników i robotników. W sumie na jej usługach znajduje się kilka tysięcy osób. Z nabrzeży gildii kogi Thay o złotych żaglach płyną we wszystkie zakątki Wewnętrznego Morza, transportując pilnie strzeżone wyroby magicznych warsztatów. Do tych samych portów wiozą w drodze powrotnej bogactwo w postaci złota, niewolników i kosztowności.

Gildią Handlu Zagranicznego zarządza Samas Kul (PZ mężczyzna człowiek Trs7/Czc8) - błyskotliwy, ambitny człowiek, stojący wysoko w szeregach Czerwonych Magów. W opanowaniu szkoły transmutacji przewyższa go jedynie zulkir Druxus Rhym, przede

wszystkim za sprawą znacznych zasobów, jakie ma do dyspozycji. Samas Kul, jako zarządzający finansowaną przez rząd gildią, jest nominalnie autharchem, lecz w rzeczywistości jego władza oraz wpływy przewyższają posiadane przez wszystkich tharchionów, z wyjątkiem tych najpotężniejszych. Szef gildii to osobnik cyniczny i korpulentny. Podczas codziennej pracy nosi strój wyszywany klejnotami, a na każdym palcu ma pierścionek wart kilka tysięcy sztuk złota. Innymi słowy, obnosi się z bogactwem, jakie dzięki gildii napływa do kufrów Thay (i jego własnych).

Do zarządu kierującego organizacją wchodzi kilku zulkirów, chociaż w praktyce pozostawiają Samasowi Kulowi wszystkie sprawy, skupiając się na pobieraniu oszalałymi łapówek i opłat za swoją wyrozumiałość oraz dobrą wolę. W teorii Gildia Handlu Zagranicznego przekazuje wszystkie zyski państwu, lecz w praktyce otrzymuje ono znacznie mniej niż zulkirowie (lub inni wysoko postawieni Czerwoni Magowie), którzy akurat trzymają ręce na kasie.

Gildia nominalnie zatrudnia wielu pomniejszych Czerwonych Magów, którzy odpowiadają przed Samasem Kulem, a wypracowane przez siebie zyski przekazują bezpośrednio do popierających ich zulkirów. Organizacja zakupuje przedmioty stworzone przez czarodziejów pracujących w warsztatach i laboratoriach zulkirów, aby sprzedawać je za granicą. Wielu Czerwonych Magów angażuje się w zarządzanie zasobami niezbędnymi do utrzymania przepływu towarów. Inni pełnią w enklawach role zarządców, szpiegów i strażników oraz wytwórców magicznych towarów. Gildia przyciąga znaczną liczbę najlepszych i najzdolniejszych Czerwonych Magów niskiej rangi, którzy poszukują okazji do stania się mistrzami lub wielkimi mistrzami gildii i wstąpić w elitarny szereg tych, którzy mogą bezkarnie kierować zyski do własnych kies.

MOTYWACJE I CELE

Ostatecznym celem zulkirów jest władanie światem. Przez wieki starali się osiągnąć ten cel siłą oręża, a teraz próbują doprowadzić doń handlem. Póki co nie ma znaczenia, czy idea enklaw rzeczywiście pozwoli im powoli przejąć władzę nad Faerunem. Ważne jest to, iż zapewnia im niezliczone zasoby do realizacji projektów, w tym do tworzenia armii, sponsorowania badań nad czarami oraz opłacania szpiegowi skrytobójców pracujących za granicą Thay.

Thayskie enklawy mają za zadanie zdobywać informacje i bogactwa, które przesyłają do ojczyzny. Ważne są również kontrakty, a także patronat osób chętnych do zawarcia specjalnych umów na nielegalne wyroby lub zamiany ich na przysługi. Przywódca enklawy odpowiada za badanie, które przedmioty i usługi sprzedają się dobrze, a które źle oraz przystosowywanie załogi do produkcji pożądanego produktów.

Niektórzy Czerwoni Magowie to typowi izolacjoniści, pragnący odciąć swój kraj od innych i ochraniać wiele magicznych sekretów. Znajdują się oni jednakże w zdecydowanej mniejszości. Dla Czerwonego Maga władza jest wartością podstawową, a czarodziejska moc najlepiej rozumianym i najczęściej stosowanym rodzajem rządzenia. Nawet ci, którzy nie mają zamiaru podbić świata, pragną zdobyć wystarczającą potęgę, by zabezpieczyć własnego część, zniszczyć dawnych mistrzów, pokonać znienawidzonego rywala lub odnaleźć zagubiony artefakt. Czerwony Mag, który coś oddaje (zwłaszcza magię), zazwyczaj czyni to celowo lub coś w ten sposób zyskuje - chociaż nie musi to być rzecz dla odbiorcy namacalna czy mieścić się w pojęciu typowego profitu.

REKRUTACJA

Czerwoni Magowie nie uzyskują nic z faktu, że ktoś spoza Thay wstąpi w ich szeregi. Każda osoba niepochodząca z ich ojczyzny za-

sluguje jedynie na uwieszenie. Spośród przedstawicieli dwóch ludzkich nacji żyjących w samym Thay jedynie Mulanie (spadkobiercy szlacheckiego rodu z Mulhorandu) zaslugują na prawdziwą władzę. Czerwonych Magów nie interesuje zwiększanie liczebności swej kasty, zwłaszcza jeśli nowymi jej członkami mieliby być przedstawiciele „zamieszkującej ich kraj niższej” nacji rashemeńskiej.

Obcokrajowcy mogą być cennymi narzędziami lub sojusznikami, dlatego też Czerwoni Magowie poszukują osób gotowych pracować dla nich w charakterze szpiegów, zwiadowców, przemysłników, nadzorców niewolników lub wypełniać inne zadania, które wydają się zbyt niemiłe lub z którym nie chcą być bezpośrednio kojarzeni. Chętnych można znaleźć w praktycznie każdej części świata, zwłaszcza w pobliżu miejsc, w których znajduje się enklawa o dużym znaczeniu. Osoby takie często opłacane są magicznymi przedmiotami lub czarodziejskimi usługami.

Czerwoni Magowie wiedzą dobrze, że niewolnik jest cennym nabytkiem, którego nie należy niszczyć bez rozsądnego powodu. Podobnie widzą, że słudzy i kontakty poza granicami Thay wymagają troski i nie należy ich porzucać w chwili, gdy okoliczności obracają się przeciw agentom. Cieszą się reputacją solidnych kupców i pracodawców. Zapewne dlatego, iż nie posyłają zdolnych agentów tam, gdzie mają oni duże szanse zginąć. Ujmując rzecz w skrócie, pracownicy Czerwonych Magów nie są traktowani jako jednorazowa inwestycja. Nie oznacza to rzecz jasna, że nie zostaną poświęceni, jeśli ich śmierć wpłynie na osiągnięcie ważniejszego celu (lub jeżeli oszczędzenie ich wymagałoby wydania większych zasobów niż są warci).

SOJUSZNICY

Czerwoni Magowie nie mają zbyt wielu sojuszników ze względu na historię pełną zdrad i agresji. Za sprzymierzeńców kasty uznaje się agentów, thayską gałąź kościoła Kossutha, osoby ceniące ich towary (to w najlepszym wypadku słaby sojusznik) oraz miejscowych posługujących się zaklęciami i zainteresowanych wymianą magii. Niektórzy Czerwoni Magowie mogą mieć również umowy zawarte z potężnymi czartami. Tak czy inaczej, członkowie rzeczony kasty dobrze odgrywają swoją rolę spokojnych kupców, dzięki czemu mają okazję zawierać porozumienia z organizacjami kupieckimi, takimi jak Żelazny Tron, Cieniści Złodzieje czy Rundeen. Jeśli będą postępować ostrożnie, być może uda im się sprzymierzyć z bardziej agresywnymi grupami, na przykład Kultem Smoka lub Zhentarimami. Zapewne na początku będą odgrywać drugorzędną rolę w sojuszu, lecz są w stanie szybko przejąć władzę, gdy wyczują, że nadszedł właściwy moment.

Thayscy czarodzieje bardzo często posiadają chowańce. Zdają oni sobie sprawę, że schwytanie takiego magicznego towarzysza wystawia ich na łaskę rywali. Niemniej Chowaniec to również dodatkowa para oczu i uszu, za pomocą których można szpiegować wroga lub dowiedzieć się o ataku.

Największym sojusznikiem wędrownych grup Czerwonych Magów są enklawy. Służą one za tymczasową bazę danej operacji, bezpieczne schronienie oraz, w nagłych wypadkach, miejsce zaopatrzenia w przedmioty magiczne. Politycznie rzecz ujmując, w enklawie Czerwoni Magowie są u siebie. Przebywają w bezpiecznym miejscu, a otoczenie rodaków zmniejsza ryzyko przykrych działań obcokrajowców. w enklawie Czerwony Mag znajdzie zakwaterowanie, a nawet zdobędzie przebranie czy wręcz uzyska okazję do teleportacji winne miejsce. Członkowie tej kasty podróżujący w pośpiechu w kierunku najbliższego miasta najprawdopodobniej szukają tymczasowego schronienia właśnie w enklawie.

WROGOWIE

Gildia Handlu Zagranicznego ma rzecz jasna pokojowe oblicze, lecz mimo to Czerwoni Magowie wciąż poświęcają się złym celom, zatem przeciwstawiają się im wszystkie walczące ze złem organizacje Faeru™. Głównymi wrogami są więc Harfiarze, którzy rzadko otwarcie ścierają się z thayskimi adwersarzami. Wolą raczej nie dopuszczać do wprowadzenia w życie planów Czerwonych Magów lub ewentualnie ujawniać złe postęпки tych z nich, którzy udają zwykłych handlarzy magią. Harfiarze często operują na drogach prowadzących do Thay, uwalniając niewolników, a także przy każdej okazji niszczą ładunki niebezpiecznych thayskich przedmiotów magicznych.

Sojusz Lordów przeciwstawia się każdej grupie, która pragnie kontrolować Północ na drodze handlu czy oszustwa. Nie walczy on z Czerwonymi Magami bezpośrednio, lecz przygląda się im podejrzliwie, ponieważ każda grupa czarodziejów z kraju zainteresowanego dominacją nad światem stanowi poważne zagrożenie dla wolności Północy. Sojusz Lordów ogranicza swoje działania do szpiegowania thayskich enklaw i składania raportów o jakichkolwiek dziwnych zachowaniach lokalnym władzom czy innym grupom, takim jak Harfiarze.

Zhentarimowie uważnie obserwują każdego znanego im Thay™czyka działającego na ich terytorium. Mają oni wszak własne plany dotyczące podboju świata i nie życzą sobie żadnych przeszkód ze strony ubranych na czerwono czarodziejów, choć wielu z nich oddaje hold Bane'owi (patronowi Czarnej Sieci). Niemniej inwazja Thay będzie w pierwszej kolejności skierowana na Aglarond lub Ra™shemen, Fzoul jest zaś święcie przekonany, że nawet jeśli obie grupy znajdą się w konflikcie, to zdołają osiągnąć porozumienie.

Z powodu przeszłych konfliktów, mieszkający Rashemenu, Agla™rond i Mulhorandu nie ufają Czerwonym Magom. Nie podejmują żadnych wspólnych wysiłków, by się im przeciwstawić w „życiu codziennym”, jednak patrioci wywodzący się z tych narodów rzadko cofają się przed wykorzystaniem okazji do pokrzyżowania thayskich intryg, jeśli tylko leży to w ich mocy.

Choć Czerwoni Magowie jako naród są powszechnie znienawidzeni, pojedynczy osobnicy rzadko kiedy mają własnych wrogów poza

organizacją. Uogólniając, mało kto ufa każdemu z nich. Niemniej jedynie nieliczni Czerwoni Magowie obrazili kogoś w znacznym stopniu. Oczywiście niektórzy zyskali reputację właścicieli niewolników, morderców, złodziei i wyzyskiwaczy. Niemniej tych pojedynczych osobników eliminują poszukiwacze przygód. Ewentualnie posiadają oni wystarczające zasoby, by trzymać wrogów na odległość. Warto też zaznaczyć, że sama reputacja owych Czerwonych Magów wystarczy, by potencjalne ofiary uciekały za najbliższe wzgórze.

W samej organizacji złożonej z członków niniejszej kasty toczy się natomiast zacięta rywalizacja. Czerwoni Magowie nienawidzą swoich byłych mistrzów. Nie ufają też byłym uczniom. No i rywalizujący ze sobą uczniowie tego samego mistrza nienawidzą się wzajemnie. Specjaliści różnych szkół klócą się, która ścieżka gwarantuje największą moc, a pomniejsi czarodzieje zazdroszczą tym o większej potędze. Konflikty mogą urosnąć do skali małych wojen, zwłaszcza w Thay, gdzie armie ochroniarzy zazwyczaj odzwierciedlają potęgę właścicieli. Na innych ziemiach sprzeczki oznaczają rozgłos i zwrócenie uwagi. Dlatego też nienawidzący Czerwonych Magów często starają się wszczynać takie konflikty w nadziei na pozbycie się ich, nie ryzykując niemal niczego.

W enklawach rzadko kiedy mają miejsce bitwy kończące prywatne konflikty (są po prostu zakazane). Dotyczy to również miast, w których takie osady się znajdują. Po prostu khazarkowie mają prawo zebrać w jednym miejscu wszystkich thayskich czarodziejów i pozbyć się tych, którzy przyczynili się do niepokojących wydarzeń. Rzecz jasna dobra tych pechowców zostają później sprzedane w enklawie. Warto zaznaczyć, że chociaż niektórzy Czerwoni Magowie są bardzo pewni siebie, żaden z nich nie jest tak nierozsądny, by prowokować atak kilku czarodziejów naraz.

Organizacje stojące na straży dobra, takie jak Harfiarze, nie tylko interesują się Czerwonymi Magami jako grupą. Uważnie przyglądają się także każdemu z nich z osobna i występują przeciwko nim, jeśli angażują się w złą lub nielegalną działalność. Zhentarimowie, Sojusz Lordów i inne stowarzyszenia podejrzliwie ustosunkowane do noszących czerwone szaty czarodziejów obserwują pojedynczych

czerwoni magowie: wskazówki dla mp

Najlepiej otaczać Czerwonych Magów w enklawie aurą zagad™kowości, dopóki jest to tylko możliwe. W idealnej sytuacji bohaterowie powinni postrzegać Thayczyków jako tajemnicze, nieco groźne, ale potencjalnie cenne źródło zasobów. Czerwoni Magowie zajmujący się handlem tanimi przedmiotami magicznymi są zazwyczaj uczciwi i honorowi, choć jest oczywiste, że potajemnie w jakiś sposób dążą do czegoś złego. Bohaterowie muszą odnaleźć równowagę pomiędzy anty-thayską krucjatą (co oznacza, że nie skorzystają z tańszych przedmiotów magicznych, uczynią to zaś ich wrogowie) a całkowitym poparciem (co może wywołać kłopotliwe reakcje ze strony dobrych kościołów i organizacji, takich jak Harfiarze).

Pod wieloma względami enklawa będzie dla bohaterów miejscem analogicznym do małej części Thay. Ścigany przez bohaterów Czerwony Mag może się w niej schronić, pewny, że zdoła umknąć sprawiedliwości - pod warunkiem, że śmiarkowie nie okażą się na tyle odważni, by przebić się przez doskonałą obronę i żąryzykować schwytywanie oraz uwięzienie, nieodłącznie związane z takim nierozważnym czynem. Dla innego ubranego na czerwono czarodzieja enklawa może być bezpieczną bazą. Z której do-

wodzi spiskiem wymierzonym w działające w pobliżu siły dobra lub po cichu tką sieć łapówkarstwa i zobowiązań pośród lokalnych szlachciców za pomocą „podarunków” (czyli cennych przedmiotów). Wiele enklaw unika takich intryg i działa jak zwykłe sklepy magiczne - zwłaszcza w miastach, gdzie rządzi prawo i dobro. Inne okazują znacznie mniej skrupułów.

Poza enklawami niezależne grupy Czerwonych Magów to zupełnie inna sprawa. Mogą być sojusznikami lub wrogami, w zależności od zachowań i nastawienia bohaterów. Konkretna grupa Thayczyków może stać się częstym sojusznikiem w zmaganiach ze wspólnym wrogiem, takim jak pożerający magię potwór lub powracający raz po raz przeciwnik czatujący tuż przed wejściem do lochu i żądający wszystkich magicznych przedmiotów od wy-czerpanych i słabych śmiarków. Niezależne grupy Czerwonych Magów mogą również być przeciwnikami w walce twarzą w twarz lub adwersarzami chowającymi się w schronieniu, jakie zapewnia enklawa. Warto zaznaczyć, iż choć enklawa jako taka musi okazywać neutralność, poszczególni Czerwoni Magowie reprezentują całe spektrum zła, którego tylko nieliczni z nich wystrzegają się na rzecz poszukiwania wiedzy magicznej.

przedstawicieli rzeczoney kasty, lecz rzadko ich atakują, chyba że zostaną sprowokowane.

spotkania

Czerwony Mag prawie nigdy nie podróżuje sam. Nawet wygnaćcy oraz ci, którzy ukrywają swoją tożsamość, wynajmują ochroniarzy. Czerwony Mag będzie sam tylko wówczas, gdy całego jego eskorta została zabita.

Podstawowymi uczestnikami spotkania z noszącymi czerwone szaty są oczywiście osoby posiadające poziomy w klasie Czerwonego Czarnoksiężnika. Są oni najważniejszymi członkami grupy. Przywódcą zawsze zostaje osobnik o największej liczbie poziomów w rzeczoney klasie prestiżowej.

Większość Czerwonych Magów podróżuje w towarzystwie pomniejszych czarodziejów, do których zazwyczaj zwraca się jak do uczniów, niezależnie od poziomu rzeczonych. Większość uczniów posiada poziom 4. lub niższy, a z mistrzem wiąże ich służebna przysięga (czasem są pod wpływem *geas*).

Drużynie Czerwonego Maga towarzyszy zazwyczaj kapłan Kossutha, który nominalnie odpowiada przed przywódcą, lecz jest raczej opłacanym pracownikiem niż związanym przysięgą sługą. Niektórzy z noszących czerwone szaty o naprawdę złym charakterze podróżują z kapłanami bardziej mrocznych bóstw, takich jak Bane, Loviatar lub Shar. Niemniej wspomnianych duchownych nie toleruje się w większości krain, zatem kapłan Kossutha to bezpieczny wybór na towarzysza. Czerwony Mag, który ma więcej szczęścia, może podróżować z kapłanem i świętymi mnichami Kossutha, lecz ci ostatni będą raczej bronić duchownego, a nie czarodzieja.

Reszta grupy to ochroniarze. Typowy thayski ochroniarz to wojownik 2. poziomu, chociaż biedniejsi lub bardziej oszczędni Czerwoni Magowie zatrudniają wojowników lub zbrojnych 1. poziomu. Jedynie w dzikszych krainach lub w granicach Thay najmują złych humanoidów, takich jak orki, gnolle lub gobliny.

Czerwonemu Magowi przebywającemu we własnym domu w Thay lub poruszającemu się w granicach swego państwa zazwyczaj towarzyszy większa liczba ochroniarzy. Niektórzy potężni czarodzieje posiadają małe armie, równające się siłom zulkirów lub tharchionów. Ci opętani paranoją czarodzieje rzadko są na tyle głupi, by używać owych jednostek do atakowania oddziałów rządowych, co mogłoby się skończyć szybką eliminacją tych pierwszych;

PRZYKŁADOWE GRUPY

Zgodnie z informacjami podanymi w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*, w skład typowej grupy Czerwonych Magów przebywającej poza granicami Thay wchodzi przywódca przynajmniej 7. poziomu, jeden lub dwóch podległych mu czarodziejów, kapłan Kossutha i przynajmniej pięciu ochroniarzy o średnich umiejętnościach (skład przedstawionego dalej spotkania o ps 10). Każdy ochroniarz poziomu 6. lub wyższego może posiadać poziom w klasie prestiżowej thayski rycerz (patrz dalej). Oznaczenie [Czar] to specjalista w dowolnej szkole magii wybranej przez MP.

Spotkanie z thayskim czarodziejem (PS 4): 1 thayski czarodziej (PZ człowiek [Czar]3), 1 ochroniarz (PZ człowiek Wjk1).

Spotkanie z thayskim czarodziejem (PS 6): 1 thayski czarodziej (PZ człowiek [Czar]5), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk2).

Spotkanie z Czerwonym Magiem (PS 8): 1 Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc1), 1 czarodziej uczeń (PZ człowiek [Czar]3), 4 ochroniarzy (PZ ludzie, Wjk2).

Spotkanie z Czerwonym Magiem (PS 10): 1 Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc2), 2 czarodziejów uczniów (PZ ludzie [Czar]4), 1 kapłan (PZ człowiek Kpn4 Kossutha), 6 ochroniarzy (PZ ludzie, Wjk2).

Spotkanie z Czerwonym Magiem (PS 12): 1 Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc4), 2 thayskich czarodziejów (PZ ludzie [Czar]6), 1 kapłan (PZ człowiek Kpn6 Kossutha), 4 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk5).

Spotkanie z Czerwonym Magiem (PS 14): 1 Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc6), 1 pomniejszy Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc3), 2 czarodziejów (PZ ludzie [Czar]6), 1 kapłan (PZ człowiek Kpn8 Kossutha), 4 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk7).

Spotkanie z Czerwonym Magiem (PS 16): 1 Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc8), 1 pomniejszy Czerwony Mag (PZ człowiek [Czar]5/Czc5), 2 czarodziejów (PZ ludzie [Czar]6/Czc2), 1 kapłan (PZ człowiek Kpn10 Kossutha), 4 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk9).

WALKA I TAKTYKA

Czerwoni Magowie decydują o zachowaniu sojuszników podczas walki. Każdy z nich ma przypisaną rolę, odejście od której oznacza ryzyko śmierci - niekoniecznie z powodu złośliwości (choć to też jest możliwe), a raczej z racji znalezienia się w niewłaściwym miejscu i w niewłaściwym czasie. Doświadczone oddziały dawno nauczyły się absolutnego posłuszeństwa rozkazom, ponieważ wiedzą, co się dzieje, gdy szwadron rusza w lewo zamiast w prawo i kończy w samym środku *kuli ognistej* w założeniu wymierzonej w przeciwnika.

Czerwoni Magowie uważają się za doskonałych taktyków, jednak ci mądrzejsi przeglądają zapisy z bitew i słuchają doradców, zwłaszcza najmowanych thayskich rycerzy. Preferują agresywną magię na dużą skalę, taką jak zabójcza chmura, hula ognista lub zakłopotanie. Bez obaw poświęcają własne oddziały, jeśli w ten sposób zwiększają szansę zniszczenia wroga, ale jeżeli da się tego uniknąć, z pewnością nie zrobią niczego takiego (niemniej poświęcenie staje się bardziej prawdopodobne, gdy ochroniarze nie wykonają dokładnie rozkazu, krzyżując plan dowódcy). Biorąc pod uwagę łatwy dostęp do przedmiotów magicznych, nie szczędzą różdżek ani zwojów, chyba że potrzebna jest wyjątkowo potężna magia. Niektórzy czarodzieje (zwłaszcza specjaliści w szkole odpychania) preferują pozostawanie na pozycjach obronnych, używając magii kontrującej i osłaniającej. Wielu z nich nie rozstaje się z *różdżką rozprzężenia magii* tylko w tym właśnie celu.

W każdej bitwie kapłani mają pełnić rolę pomocników, wspierających możliwości bojowe i obronne Czerwonych Magów oraz ochroniarzy. Po prostu mają mniejszą siłę ofensywną niż ich przełożeni, czarodzieje. Oczekuje się, że przygotowują kilka leków na różnych poziomach oraz że będą mieli kilka eliksirów i zwojów z podobną magią. Kiedy stają naprzeciw wrogów rzucających zaklęcia, używają zazwyczaj *milczenia* oraz *wstrzymania osoby*, co pozwala Czerwonym Magom na rzucanie czarów bez problemów.

Thayscy rycerze koordynują działania żołnierzy i starają się, by rozkazy Czerwonych Magów były dokładnie wypełniane. Przewidują potrzeby przełożonego czarodzieja w czerwonej szacie i chronią go przed atakami wręcz. Rzadko oddalają się od Czerwonego Maga, chyba że otrzymają rozkaz bezpośredniego udziału w walce. To ostatnie zwykle ma miejsce w przypadku thayskich rycerzy posiadających uchylanie. Czerwoni Magowie znani są bowiem z posyłania takich podwładnych do walki w starciu z przeciwnikiem, którego jednocześnie atakują czarami obszarowymi wymagającymi rzutu obronnego na Refleks. Dobrze wyszkoleni i przygotowani thayski rycerz prawdopodobnie wyjdzie z bitwy, a otaczać go będzie cały stos zabitych wrogów.

Żołnierze wykonują większość niewdzięcznej roboty. Szkoli się ich w taktyce utrudniającej przeciwnikom rozpraszanie sił. Sprawnie formują też szereg walczących, których nie da się ominąć za pomocą zwykłego 1,5-metrowego kroku (innymi słowy, wróg musi ich przesunąć byczną szarżą lub przewrócić). Żołnierze mają przede wszystkim za zadanie uniemożliwić adwersarzom dotarcie do Czerwonych Magów na zasięg walki wręcz. Jeśli nie wykonają swoich obowiązków, czeka ich kara. Dlatego też często podejmują wielkie ryzyko, aby do czegoś takiego nie dopuścić. Koniec końców wróg zwykle zadaje szybką, czystą śmierć, a Czerwony Mag zdolny jest do innych rzeczy.

MOCNE I SŁABE STRONY

Najmocniejszą stroną Czerwonych Magów jest oczywiście ich czarodziejska moc. Podobnie jak wszyscy thayscy czarodzieje mają oni dostęp do najpotężniejszych zaklęć, najlepszych przedmiotów i najsukuteczniejszej ochrony dla swych pieniędzy. Ten, kto zdecyduje się zetrzeć z nimi w magicznym starciu, musi być od nich potężniejszy lub posiadać przedmioty, które zrekompensują zdolności Czerwonych Magów.

Oprócz siły magicznej, Czerwoni Magowie mają wielu sojuszników (nie zawsze będących przyjaciółmi danego ubranego w czerwień czarodzieja), a ponadto podróżują w grupach. W przeciwieństwie do wielu dziwnych faeruńskich potworów lub stworzeń ze zdolnościami magicznymi, kapłani, ochroniarze, a nawet inni czarodzieje wspierają Czerwonych Magów i dobrze się znają, podobnie do drużyny poszukiwaczy przygód. Grupa, aby pokonać wroga, skutecznie wykorzystuje przewagę zapewnianą przez ukształtowanie terenu oraz umiejętności każdego jej członka.

Największą słabością członków tej szeroko pojętej organizacji jest zależność od magii. Jeśli musi się ich do wejścia na obszar martwej magii lub pola antymagii (albo jeśli zostaną zaatakowani z takiego miejsca), większość czarodziejskiej potęgi stanie się bezużyteczna. Wówczas Czerwoni Magowie będą zmuszeni polegać na ochroniarzach oraz własnych minimalnych umiejętnościach bojowych. Większość umiejętności magicznych krzyżuje też czar *milczenie*.

BROŃ I EKWIPUNEK

Czerwony Mag posiada zazwyczaj więcej przedmiotów magicznych niż standardowa postać, ponieważ magiczny ekwipunek zdobył w Thay lub w enklawie z 10% zniżką. Posiada także dodatkowy sprzęt gwarantowany przez ulubioną klasę.

Dalej przedstawiono typowe magiczne wyposażenie, atuty, wartości atrybutów oraz zakazane szkoły dla thayskich czarodziejów i Czerwonych Magów. Więcej informacji znajduje się w załączonej tabeli (na sąsiedniej stronie).

BN thayski czarodziej lub czerwony mag

Poz	pw	KP	Init	Sz.	Sztylet (1k4)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Czar/W (dowolne 3)	Kon	Alch	Czary/dzień
1	7	12	+2	9m	-1	+2	+1/+2/+3	+6	+5	-	3/3
2	9	12	+2	9m	+0	+3	+1/+2/+4	+7	+6	-	4/4
3	12	12	+2	9m	+0	+3	+2/+3/+4	+8	+7	-	4/4/3
4	14	13	+2	9m	+1	+4	+2/+3/+5	+10	+8	-	4/5/4
5	17	13	+2	9m	+1	+4	+3/+4/+6	+11	+9	+4	4/5/4/3
6†	19	13	+2	9m	+1	+4	+3/+4/+8	+12	+10	+5	4/5/5/4
7	22	14	+2	9m	+2	+5	+3/+4/+9	+13	+11	+6	4/6/5/4/2
8	24	14	+2	9m	+2	+5	+4/+5/+9	+14	+12	+7	4/6/5/5/3
9	27	15	+2	9m	+3	+6	+4/+5/+10	+15	+13	+8	4/6/6/5/3/2
10	29	15	+3	9m	+3	+6	+4/+5/+10	+16	+14	+9	4/6/6/5/4/3

Czar/W - modyfikator testu Czarostwa i Wiedzy. **Kon** - modyfikator testu Koncentracji. **Alch** - modyfikator testu Alchemii.

† Na 6. poziomie thayski czarodziej kwalifikuje się do klasy prestiżowej Czerwonego Czarnoksiężnika i zazwyczaj ją wybiera. Począwszy od 6: poziomu podane cechy uwzględniają korzyści z niej wynikające (patrz *Opis Świata Zapomnianych Krain*)

1. poziom: eliksiry: *kocia gracia, leczenie lekkich ran, pajecza wspinaćka*. Zwoje: *plomienie Aganazżara* (lub *navala cieni* dla Wsz/Zkl/Ilu), *rój śnieżek Snilloka* (lub *niewidzialność* dla Wsz/Zkl/Ilu), *rozproszenie magii, lot, tarza* (2).

2. poziom: różdżki: *magiczny pocisk (uśpienie* dla Wsz/Zkl/Ilu). Eleksiry: *leczenie lekkich ran, związanie, niewidzialność, miłość*. Zwoje: *plomienie Aganazżara* (lub *navala cieni* dla Wsz/Zkl/Ilu), *rój śnieżek Snilloka* (lub *niewidzialność* dla Wsz/Zkl/Ilu), *rozproszenie magii, lot, tarza* (2), *sieć*.

3. poziom: różdżki: *magiczny pocisk (uśpienie* dla Wsz/Zkl/Ilu). Eleksiry: *niewidzialność, Intelkt, leczenie średnich ran* (2), *skakanie* (3. poziom czarującego), *zbroja maga* (3. poziom czarującego). Zwoje: *plomienie Aganazżara* (lub *navala cieni* dla Wsz/Zkl/Ilu), *rój śnieżek Snilloka* (lub *niewidzialność* dla Wsz/Zkl/Ilu), *rozproszenie magii, lot, tarza* (2).

4. poziom: *karwasze pancerza +1, różdżki: magiczny pocisk (uśpienie* dla Wsz/Zkl/Ilu), *wykrycie magii*. Eleksiry: *leczenie drobnych ran, Intelkt*. Zwoje: *rozproszenie magii, sieć, lot, tarza* (2), *błyskawica (wstrzymanie osoby* dla Wsz/Zkl/Ilu).

5. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności+1 różdżki: dłoń maga*. Eleksiry: *leczenie poważnych ran, Intelkt*. Zwoje: *rozproszenie magii, sieć* (2), *tarza* (2), *ściana ognia (zakłopotanie* dla Wsz/Zkl/Ilu), *kula ognista* (2) (*przemieszczenie* [2] dla Wsz/Zkl/Ilu).

6. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności +1 pierzasty talizman Zuaala (bicz)*, różdżki: *ślepotą/głuchota*. Eleksiry: *leczenie średnich ran, intelekt*. Zwoje: *rozproszenie magii, tarza* (2), *sieć, burza lodowa (zwiększona niewidzialność* dla Wsz/Zkl/Ilu).

7. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1, różdżki: kwasowa strzala Melfa*. Eleksiry: *ochrona przed żywiołami* (ogień). Zwoje: *rozproszenie magii, sieć, tarza* (2), *stworzenie magicznego tatuażu* (2), *kwasowa strzala Melfa* (7. poziom czarującego).

8. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności+1, pierścień ochrony +1, różdżki: magiczny pocisk* (9. poziom czarującego) (*wstrząsający chwył* [9. poziom czarującego] dla Wsz/Zkl/Ilu). Eleksiry: *leczenie poważnych ran, ognisty oddech*. Zwoje: *rozproszenie magii, sieć, tarza* (2), *ściana lodu* (2) (*zauroczenie potwora* [2] dla Wsz/Zkl/Ilu), *kula ognista* (7. poziom czarującego) (*węzwanie potwora III* [7. poziom czarującego] dla Wsz/Zkl/Ilu).

9. poziom: *karwasze pancerza +2, płaszcz odporności+1, pierścień ochrony +1, dłoń maga*. Eleksiry: *leczenie poważnych ran*. Zwoje: *rozproszenie magii, tarza* (2), *sieć, węzwanie potwora IV* (8. poziom czarującego).

10. poziom: *płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1, karwasze pancerza +2, brosza osłony*. Różdżki: *błyskawica (rozproszenie magii* dla Wsz/Zkl/Ilu). Eleksiry: *Intelkt*. Zwoje: *ochrona przed strzałami*,

sięć, tarcza (2), kula ognista (10. poziom czarującego) (przyspieszenie [10. poziom czarującego] dla Wsz/Zkl/Ilu), ciało w kamień, teleportacja.

Atuty: pierwszy: Tatuaz mocy, Twardość, Zapisanie zwoju; trzeci: Warzenie eliksiru; piąty: Stworzenie magicznej broni i pancerza; szósty: Rzucanie w walce; dziewiąty: Dyscyplina, dziesiąty: Przyspieszenie czaru.

Wartości atrybutów: S 8, Zr 14, Bd 13, Int 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym), Rzt 12, Cha 10.

Zakazane szkoły specjalistów: specjalista w iluzjach - wywoływanie; specjalista w nekromancji - zaklinanie; specjalista w odpychaniu - zaklinanie; specjalista w przyzywaniu - zaklinanie i iluzje; specjalista w transmutacjach - zaklinanie i iluzje; specjalista w wieszczeniu - wywoływanie; specjalista w wywoływaniu - zaklinanie i iluzje; specjalista w zaklinaniu - wywoływanie.

Kapłani towarzyszący Czerwonemu Magowi używają standardowych wartości atrybutów, atutów i ekwipunku przedstawionego w rozdziale drugim *Przewodnika Mistrza Podziemi* plus eliksir *leczenie średnich ran* oraz premii ekwipunek wynikający z pochodzenia z Thay.

Tu podano typowy ekwipunek, atuty i wartości atrybutów dla thajskiego wojownika ochroniarza i thajskiego rycerza. Informacje uwzględniają dodatkowy atut dla ludzi (wszyscy thajscy wojownicy wywodzą się z tej rasy) oraz premii ekwipunek regionalny na 1. poziomie. Szczegóły podano w pobliskiej tabeli.

1. poziom: zbroja płytowa, duża tarcza metalowa, mistrzowski długi miecz, krótki luk refleksyjny, 20 strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2).

2. poziom: zbroja półpłytkowa, duża tarcza metalowa, mistrzowski długi miecz, mistrzowski potężny krótki luk refleksyjny (premia z S +2), 20 mistrzowskich strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

3. poziom: pełna zbroja płytowa, duża tarcza metalowa, mistrzowski długi miecz, mistrzowski potężny krótki luk refleksyjny (premia z S +2), 20 mistrzowskich strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

4. poziom: pełna zbroja płytowa, duża tarcza metalowa, mistrzowski długi miecz, mistrzowski potężny krótki luk refleksyjny (premia z S +3), 20 mistrzowskich strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

5. poziom: *plaszcz odporności* +1, pełna zbroja płytowa, duża tarcza metalowa, mistrzowski długi miecz, mistrzowski potężny krótki

luk refleksyjny (premia z S +3), 20 mistrzowskich strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

6. poziom: *plaszcz odporności* +1, pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza metalowa, mistrzowski długi miecz, mistrzowski potężny krótki luk refleksyjny (premia z S +3), 20 mistrzowskich strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

7. poziom: *plaszcz odporności* +1, pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza metalowa, długi miecz +1, mistrzowski potężny krótki luk refleksyjny (premia z S +3), 20 mistrzowskich strzał. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

8. poziom: *plaszcz odporności* +1, pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza metalowa +1, długi miecz +1, mistrzowski potężny krótki luk refleksyjny (premia z S +3), 25 strzał +1. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

9. poziom: *plaszcz odporności* +1, pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza metalowa +1, długi miecz +1, potężny krótki luk refleksyjny +1 (premia z S +3), 25 strzał +1. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

10. poziom: *plaszcz odporności* +1, pełna zbroja płytowa +2, duża tarcza metalowa +1, długi miecz +1, potężny krótki luk refleksyjny +1 (premia z S +3), 25 strzał +1. Elikiry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

Atuty: pierwszy: Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (krótki luk refleksyjny), Zogniskowanie broni (długi miecz); drugi: Potężny atak; trzeci: Żelazna wola; czwarty: Specjalizacja w broni (długi miecz); szósty: Bezpośredni strzał, Rozszczepienie; ósmy: Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz); dziewiąty: Szybkie wyciąganie broni; dziesiąty: Błyskawiczny refleks.

Wartości atrybutów: S 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym), Zr 13, Bd 14, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

SPECJALNE PRZEDMIOTY I ZDOLNOŚCI NADNATURALNE

Czerwoni Magowie wynaleźli dziesiątki czarów mających na celu zniszczyć lub poniżyć przeciwników. Najbardziej popularne to: *zapłon*, *postać czarna* oraz *ognisty sztylet* (wszystkie przedstawiono w dodatku). Będąc sprzedawcami przedmiotów magicznych, stworzyli też nową broń, choćby *hebanony bicz* i *ostrzę nocy* (również opisane w dodatku). Osoby posiadające magiczny oręż szczególnie cenią sobie ten z cechą ognistość.

Uogólniając, Czerwoni Magowie i osoby przez nich zatrudnione używają zdolności czaropodobnych i nadnaturalnych. Niektórzy, na przykład potężni Czerwoni Magowie ze zdolnościami lub atutami arcymaga, takimi jak Wrodzony czar, posiadają znaczną moc, jednak są wyjątki niereprezentatywne dla całej grupy.

BN thajski wojownik lub thajski rycerz

Poz	pw	KP	Init	Sz.	Długi miecz (1k8)	Krótki luk refleksyjny		Wy/R/Wo	Zastr	W	W (lokalna	Wsp/Sk	Zauw
						(1k6)				(tajemna)	-Thay)		
1	12	19	+5	6 m	+5 (obrażenia +2)	+4		+4/-1/+1	+0	-	+1	-5	-
2	19	20	+5	6 m	+6 (+2)	+5 (obrażenia +2)		+5/-1/+1	+0	+1	+1	-5	-
3	27	21	+5	6 m	+7 (+2)	+6 (+2)		+5/+0/+4	+1	+1	+1	-4	-
4	34	21	+5	6 m	+9 (+5)	+7 (+3)		+6/+0/+4	+1	+1	+1	-3	-
5	42	21	+5	6 m	+10 (+5)	+8 (+3)		+7/+1/+5	+1	+1	+1	-2	-
6†	49	22	+5	6 m	+11/6 (+5)	+9/4 (+3)		+9/+1/+5	+1	+1	+1	-1	+3
7	57	22	+5	6 m	+12/7 (+6)	+10/5 (+3)		+10/+1/+5	+1	+1	+1	+0	+3
8	64	23	+5	6 m	+13/8 (+6)	+11/6 (+4)		+10/+2/+6	+3	+1	+1	+0	+3
9	72	23	+5	6 m	+14/9 (+6)	+12/7 (+5)		+11/+2/+6	+3	+1	+1	+1	+3
10	79	24	+5	6 m	+15/10 (+6)	+13/8 (+5)		+11/+2/+6	+3	+1	+1	+1	+5

Zastr - modyfikator testu Zastraszania. **W** - modyfikator testu Wiedzy. **Wsp/Sk** - modyfikator testu Wspinaczki i Skakania. **Zauw** - modyfikator testu Zauważania.

† Na 6. poziomie thajski wojownik kwalifikuje się do klasy prestiżowej thajskiego rycerza i zazwyczaj się na nią decyduje. Od 6. poziomu podane cechy uwzględniają wynikające z niej korzyści (patrz dalej).

Znaczące wyjątki dotyczą też tych, którzy dążą do nieśmiertelności dziwną drogą, na przykład poprzez liczostwo. Istoty te, najczęściej nekromanci, posiadają standardowe umiejętności magiczne każdego stworzenia, którym się stają. Wielu Czerwonych Magów aktywnych politycznie w Thay ukrywa swą nieumarłą naturę, wiedząc bowiem, że zyskują w ten sposób przewagę nad swymi ewentualnymi mordercami. Tacy liczący „trzymają się lepiej” niż typowi nieumarli rzeczonoego rodzaju. Ponadto ukrywają swój stan za pomocą iluzji, by nie budzić niepotrzebnych podejrzeń.

klasa prestiżowa: thajski rycerz

Czerwoni Magowie nie stronią przed śmiertelnościami czarami, za sprawą których powalają wrogów lub niszczą ich umysły. Niemniej czasami potrzebują obrońców, którzy są mistrzami w sztuce posługiwania się mieczem. Za owe żywe tarcze służą thajscy rycerze, zaznajomieni z magią i lojalni jedynie wobec wytatuowanych magów.

Thajscy rycerze to ochroniarze Czerwonych Magów, wykonawcy ich woli i przedłużenie władzy. Prowadzą thajskie oddziały do walki i pomagają strzec enklaw. Określa się ich mianem rycerzy, lecz nie wiąże ich żaden kodeks postępowania. Czynami tych osób rządzi tylko jedna zasada: ich życie nie jest nie warte w porównaniu z bezpieczeństwem Czerwonego Maga.

Niemal wszyscy thajscy rycerze są wojownikami, chociaż słyszano o mnichach i tropicielach decydujących się podążyć tą drogą rozwoju. Barbarzyńcy są zazwyczaj zbyt lekkomyślni, by skoncentrować się na obronie, a Czerwoni Magowie uznają inne osoby za zbyt słabe do wypełniania obowiązków thajskiego rycerza.

Kości wytrzymałości: k10

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać thajskim rycerzem.

Rasa: człowiek

Region: Thay

Bazowa premia do ataku: +5

Umiejętności: Wiedza (lokalna - Thay) 2 rangi, Wiedza (tajemna) 2 rangi, Zastraszanie 2 rangi

Status społeczny: każdy poza niewolnikami

Atrybuty: Zogniskowanie broni (długi miecz), Żelazna wola

Charakter: każdy poza dobrym

Specjalne: przyrzeczona lojalność Czerwonym Magom z Thay

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności thajskiego rycerza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Blefowanie (Cha), Jeździectwo (Zr), Pływanie (s), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Pólsłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Skakanie (s), Wiedza (lokalna - Thay) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wspinaczka (s), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe thajskiego rycerza.

Biegłość w broni i pancerzu: thajscy rycerze biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską, każdym rodzajem zbroi oraz wszelkimi tarczami.

Koszmary Thay (zw): ze względu na długotrwałe wystawienie na okrucieństwa ojczyzny, thajski rycerz zyskuje premię z mora-

na thajskiej ziemi

Do każdej thajskiej enklawy stosuje się Prawo Suwerenności - ziemia, na której znajduje się enklawa, jest uważana za Thay, przez co tamtejsze prawo jest tu jedynym. To coś więcej niż słowa pojawiające się w handlowej umowie. Czerwoni Magowie naprawdę uznają ziemię enklaw za część Thay. Owszem, nie obrażają sąsiadów dziwnymi zwyczajami swej ojczyzny. Z drugiej jednak strony nie cofają się przed karaniem łamiących prawo na thajski sposób.

Osoba przyłapana na kradzieży może zostać wychlostana, napiętnowana lub (bardzo rzadko) skazana na śmierć. Czerwoni Magowie stosują surowe kary dla tych, którzy obrażają lub krzywdzą jednego z nich. Najpopularniejsze są bicie, uwięzienie i wzięcie w niewolę. Powstrzymuje to tak najodważniejszych, jak i nierozsądnych poszukiwaczy przygód przed panowaniem w enklawie, obrażaniem jej mieszkańców i dokuczaniem Czerwonym Magom.

Thajscy żołnierze patrolują enklawy dzień i noc. Jeśli widzą, że zbliża się lub wręcz przebywa w niej ktoś, kto może powodować problemy, dochodzi do konfrontacji. W wielu przypadkach pośród tych, którzy „mogą powodować problemy”, znajdują się paladyni i kapłani dobrych wyznań, zwłaszcza tych przeciwstawiających się działalności Czerwonych Magów lub polityce Thay jako takiej. W takich przypadkach żołnierze grzecznie proszą dane osoby o opuszczenie enklawy. Zapytani odpowiedzą, że ich obecność budzi uczucie niezręczności wśród Thayczyków. Zapewne pytający czuliby się równie niezręcznie przechadzając ulicami Be-

zantur w Thay. Strażnicy wyjaśniają, że przez wzgląd na grzeczność gość powinien wyjść lub przynajmniej znaleźć jakieś miejsce poza thajską enklawą, w którym zostawi broń, by nie niepokoić mieszkańców. Żołnierze zaznaczają, że tacy goście również są mile widziani, tyle że w interesach i nie powodując dodatkowych napięć z racji noszenia oręża.

W czasie trwania takiej rozmowy przybywa więcej straży, by wesprzeć sojuszników. Przyłączyć się może również przechodzący w pobliżu thajski czarodziej, a nawet dwóch. Jeśli kłopotliwi goście odmawiają wyjścia, żołnierze oferują, że odprowadzą ich do granic enklawy lub do ambasady, gdzie sytuację będzie mógł wyjaśnić jeden ze starszych czarodziejów. Jeśli nadal spotykać będą się z odmową, mogą uwięzić gości jako intruzów, co zazwyczaj łączy się z calonocnym pobytem w więzieniu, karą pieniężną i wygnaniem z enklawy.

Kiedy twój bohaterowie składają wizytę w enklawie, podkreślaj różnicę między miastem a tym miejscem. Tutejsi wyglądają i brzmią inaczej, budynki zdobią dziwne rzeczy, a uzbrojone straż to bardzo częsty widoki. Większość osób ma tatuaże, a ogolone głowy są normą, nawet u kobiet. Widać też dużą liczbę czarodziejów, a kiedy ulicą przechodzi ktoś w czerwonej szacie; wszyscy milkną i spuszcza wzrok. Władzę dzierżą Czerwoni Magowie i mają prawo, a także chcą jej używać względem każdego, kto znajduje się w ich domenie.

Thański rycerz

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	-Rzut Wytrw	obronny na- Ref	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Koszmary Thay (+2 <i>strach</i> , +1 <i>oczarowanie</i>), łaska zulkira
2	+2	+3	+0	+0	Obrońca zulkira
3	+3	+3	+1	+1	Atut wojownika
4	+4	+4	+1	+1	Koszmary Thay (+4 <i>strach</i> , +2 <i>oczarowanie</i>), ostatni bastion
5	+5	+4	+1	+1	Rycerz zulkira

le +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu oraz premię z morale +1 do rzutów obronnych przeciwko efektom zauroczenia. Na poziomie 4. premie wzrastają odpowiednio do +4 i +2. Żadna z nich nie dotyczy ataków Czerwonych Magów.

Łaska zulkira (zn): na 1. poziomie rycerz przechodzi długi i bolesny rytuał tatuowania. Wykluty symbol, umieszczony na czole albo na plecach, zapewnia premię z odporności +2 do rzutów obronnych na Refleks. Tatuaz niejako znakuje rycerza, świadcząc o jego lojalności wobec Czerwonych Magów. Niemniej z tego powodu jego rzuty obronne przeciwko efektom wpływającym na umysł automatycznie kończą się niepowodzeniem, jeśli wymuszające je zaklęcie rzucił Czerwony Mag. Kiedy tatuaz jest widoczny, rycerz zyskuje premię z morale +2 do testów Zastraszania (zdolność nadzwyczajna). Na potrzeby określania limitu posiadanych przedmiotów magicznych tatuaz nie jest uznawany za żaden taki ograniczający miejsce obiekt. Nie wlicza się go też do limitu magicznych tatuazów wynikających z użycia zaklęcia stworzenie magicznego tatuazu.

Obrońca zulkira (zw): rycerz 2. poziomu zyskuje premię z morale +2 do ataków i obrażeń względem każdego stworzenia, które zaatakuje Czerwonego Maga, i takiego, które wcześniej to uczyniło (jeśli to widział).

Atut wojownika: na 3. poziomie thański rycerz może wybrać jeden atut (poza Specjalizacją w broni) z listy dodatkowych atutów wojownika z rozdziału 3 Podręcznika Gracza lub każdy atut Z określonym [Wojownik] z Opisu Świata Zapomnianych Krain.

Ostatni bastion (zn): raz na dzień w akcji standardowej thański rycerz przynajmniej 4. poziomu może zaainspirować swoje oddziały. Sojusznicy w promieniu 3 metrów wokół niego zyskują 2k10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Ta zdolność nadnaturalna wpływa na stworzenia w liczbie równej poziomowi w tej klasie prestiżowej plus modyfikator z Charyzmy. Działa ona taką samą liczbę rund.

Rycerz zulkira (zn): na 5. poziomie rycerz otrzymuje duży magiczny tatuaz wykluwany na twarzy, który symbolizuje jego poświęcenie w ochronie Czerwonych Magów. Raz na dzień może w dowolnym rzucie obronnym użyć premii ze szczęścia +2, nawet już po ustaleniu wyniku na kostce i wzięciu pod uwagę pozostałych modyfikatorów. Kiedy tatuaz jest widoczny, rycerz zyskuje premię z morale +4 do testów Zastraszania (zdolność nadzwyczajna). Na potrzeby określania limitu posiadanych przedmiotów magicznych tatuaz nie jest uznawany za żaden taki ograniczający miejsce obiekt. Nie wlicza się go też do limitu magicznych tatuazów wynikających z użycia zaklęcia stworzenie magicznego tatuazu.

enklawa w proskur

Statystyki podane w tej części rozdziału dotyczą enklawy Czerwonych Magów w mieście Proskur znajdującym się na Smoczym Wybrzeżu. Jest to typowa enklawa w dużym mieście, w którym panują relatywnie luźne prawa oraz otwartość na kontrowersyjne zagad-

nienia, takie jak niewolnictwo czy zakazane substancje.

Kwaterna: Proskur, Smocze Wybrzeże

Członkowie: czterdziestu jeden czarodziejów i Czerwonych Magów plus ponad setka personelu pomocniczego, w tym strażnicy i urzędnicy.

Przywódca: kha⁷ zark Chathin Zurn

Najczęściej widywane oblicze Czerwonych Magów to rzecz jasna thańska enklawa. Zgodnie z informacjami podanymi w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*, rozmiar każdej takiej osady zależy od wielkości osiedla, w jakiej jest zlokalizowana



Thański rycerz

(liczba mieszkańców każdej enklawy to mniej więcej 1% populacji w okolicy, a Proskur zamieszkuje w przybliżeniu 14 000 osób). Jeśli zechcesz, by akcja twojej kampanii toczyła się gdzie indziej, możesz

znane enklawy

W następujących miastach znajdują się okrzepłe enklawy, a w każdej przynajmniej po pięćdziesięciu Thayczyków: Ath⁷ katla, Calaunt, Calimport, Cimbar, Dolina Blizny, Hills⁷ far, Hlath, Hlondeth, Innarlith, Iriaebor, Krucze Urwisko, Marsembler, Messemprar, Mulmaster, Procampur, Saerloon, Scornubel, Soorenar, Telflamm, Waterdeep, Wrota Baldura, Wrota Zachodu, Yhaunn.

Winnych miastach może znajdować się samotny sklep zatrudniający kilku thańskich czarodziejów lub odwiedzany przez nich przynajmniej raz w miesiącu (dostarczają wówczas towar). Kraje mające długą historię agresji i wyzysku z rąk Czerwonych Magów - takie jak Aglarond, Rashemen i Mulhorand - nie pozwalają, by na ich terytorium pojawiał się jakikolwiek rodzaj trwałej enklawy.

z powodzeniem użyć niniejszego opisu enklawy w każdym innym mieście w Faerunie mniej więcej tego samego rozmiaru.

Jeśli twoja kampania nie toczy się w pobliżu Proskur, to enklawę możesz przenieść choćby do takich portowych miejsc jak Athkatla, Calimport, Marsembler, Mulmaster, Saerloon, Telflamm, Waterdeep czy Wrota Zachodu.

PROSKUR

Proskur rządzi dawni członkowie lokalnej gildii złodziejskiej. Miasto posiada reputację uczciwego, a przywódca rady miejskiej ma dobry charakter. Nielegalna działalność jest tolerowana dopóki rada daje na nią pozwolenie, czyli dopóki otrzymuje pewną część zysków. Ponieważ thayskiej enklawie powodzi się dość dobrze, rada była bardziej niż szczęśliwa, mogąc odstąpić tę część miasta Czerwony Magom i nie rozczarowała się wynikami. Jej uchwała pozwala nadto ubranym w czerwień angażować się w niegodziwe praktyki, takie jak sprzedaż rzadkich, magicznych narkotyków oraz cichutki i ograniczony handel niewolnikami.

Personel enklawy

W enklawie żyje i pracuje czterdziestu jeden czarodziejów, z których czterech to Czerwoni Magowie. Mieszka tutaj jeszcze w przybliżeniu około setki Thayczyków, głównie strażników, urzędników i wyszkolonych sprzedawców oraz przedstawicieli służby. Dzięki kilku kapłanom Thayczycy mogą praktykować ojczyzną religię. Dalej przedstawiono informacje o czarodziejach, urzędnikach i thayskich rycerzach. Większość pozostałych Thayczyków w enklawie to plebejusze lub fachowcy od 1. do 8. poziomu, a wiadomości o nich podano przy opisie miejsc, w których pracują.

Większość czarodziejów niższego poziomu zamienia się przydzielonymi obowiązkami raz na tydzień, według rozporządzeń khazark, aby rozszerzyć swe umiejętności i nie przywiązywać się za bardzo do jednej pracy i pracodawcy. Z tego powodu w opisach poświęconych różnym przedsiębiorstwom enklawy podano jedynie stałych pracowników. Inne stanowiska oznaczono „dwóch czarodziejów 3. poziomu i jeden 2. itd.

W opisie konkretnych miejsc enklawy nie uwzględniono wszystkich czarodziejów. Pozostali nie są po prostu obecni - być może poszukując przygód lub służą w armii czy straży Proskur, zdobywając doświadczenie i zyskując możliwość wykonywania po powrocie większej liczby przedmiotów magicznych.

Wszyscy Czerwoni Magowie i thayscy czarodzieje są Mulanami, którzy w Thay należą do klasy rządzącej. Większość pozostałych to Rashemeni. Tych ostatnich nie należy mylić z rdzennymi mieszkańcami krainy zwanej Rashemen.

Czarodzieje

Chathin Zurn (PZ kobieta człowiek Zkl9/Czc3). Chathin Zurn jest khazarkiem enklawy, władczynią dzierżącą pełnię kontroli nad skrawkiem Thay w Proskur.

Torisk Haut (PZ mężczyzna człowiek Ilu9 /Czc1) to arcyspieg enklawy i druga osoba w hierarchii.

Murith Garas (PN mężczyzna człowiek Odp8/Czc1) jest mistrzem magicznego handlu enklawy.

Aloth Kakanos (N mężczyzna człowiek Zkl18) bardzo często jeździ na misje zlecane przez khazark.

Urhun Kren (NZ mężczyzna człowiek Nek5/Czc2) to mistrz magii tatuaży.

Ramshan Doon (PZ mężczyzna człowiek Ilu6) prowadzi magiczną galerię pod zwierzchnictwem Muritha Garasa.

Neflas Fetoril (N kobieta człowiek Wyw6).

Tholan Ankh (PZ kobieta człowiek Zkl6).

Thazal Tabar (NZ mężczyzna człowiek Odp5) prowadzi sklepy i warsztaty produkujące zwoje oraz eliksiry.

Demtra Fahn (NZ kobieta człowiek Zkl5).

Umara Zaxim (NZ kobieta człowiek Ilu5).

Sopsek Zan (NZ mężczyzna człowiek Odp4) jest sekretarzem khazark.

Pozostali czarodzieje: czterech 4. poziomu, siedmiu 3. poziomu, ośmiu 2. poziomu i dziesięciu 1. poziomu.

Kapłani

So-Kehur (PZ mężczyzna człowiek Kpn9 Kossutha) jest kapłanem Kossutha wysokiego szczebla.

Duma Varr (PZ kobieta człowiek Wjk7/Rywl Kossutha) to Rycerz Ognistego Jaszczura, odpowiedzialna za bezpieczeństwo świątyni Kossutha.

Thazar-Ke (NZ mężczyzna człowiek Kpn5 Kossutha) jest Strażnikiem Plomienia odpowiedzialnym za opiekę nad ołtarzem Kossutha. To druga co do ważności osoba po So-Kehurze.

Murithi (PZ kobieta człowiek Kpn2 Loviatar).

Tholara (PZ kobieta człowiek Kpn2 Bane'a).

Zoha (PZ kobieta człowiek Kpn2 Shar).

Akolici Kossutha: trzech 2. poziomu i sześciu 1. poziomu.

Thayscy rycerze

Nular Rhyn (PZ mężczyzna człowiek Wjk7/thayski rycerz5) służy khazark jako ochroniarz i doradca.

Savvis Daal (PZ kobieta człowiek Wjk5/thayski rycerz4) zarządza zagrodami dla niewolników w podziemiach pod enklawą.

Magnus Varn (NZ mężczyzna człowiek Wjk5/thayski rycerz3) służy Toriskowi Hautowi i często przekazuje wiadomości kontaktom mistrza w mieście.

Azel Fen (PN kobieta człowiek Wjk6/thayski rycerz1).

Azar Vrask (PZ mężczyzna człowiek Wjk5/thayski rycerz1).

Straże

Thayczycy zatrudniają oddział trzydziestu sześciu strażników (zbrojni od 1. do 3. poziomu w zbrojach luskowych, wyposażeni w duże tarcze, kusze i sejmitary) pilnujących enklawy. Są oni zorganizowani w pięć grup po sześć osób. Każdą dowodzą sierżanci straży (Wjk2-Wjk4). Strażnicy podlegają rozkazom Karvana Hura (PZ mężczyzna człowiek Wjk5), który z kolei odpowiada przed Czerwonymi Magami i thayskimi rycerzami, lecz w praktyce pierwsi z wymienionych ignorują strażę, a drudzy nie odstępują na krok tych pierwszych, pozostając ich wiecznie czujnymi cieniami. Mały oddział staży ochrania również świątynię Kossutha.

Okolo trzech czwartych zwyczajnych strażników i wszyscy przywódcy są Thayczykami. Karvan Hur zatrudnia niewielką liczbę lokalnych najemników, uzupełniając braki wśród strażników, lecz przygląda się im bardzo uważnie.

Dwie grupy strażników mają wartę w dzień, dwie w nocy. Grupa, która ma dzień wolny, powinna spędzić go w połowie na treningu z bronią, resztę zaś ma „wolne”. Straże trzymają zazwyczaj wartę według następującego schematu.

Dzień: dwóch strażników i sierżant przy głównej bramie, po jednym strażniku przy południowej i północnej bramie, dwóch w holu głównym budynku ambasady (obszar 3.3), dwóch przechadzających się po blankach i dwóch patrolujących całą enklawę.



Cathrin Zrun ze współnikami

Noc: dwóch strażników przy głównej bramie, dwóch w głównym holu ambasady (obszar 3 3), dwóch przechadzających się po blankach, po jednym w każdej wieży (obszar 6 i 20), na dachu koszar (obszar 28) i dachu północnego domu (obszar 31) oraz dwóch z sierżantem patrolujących całą enklawę.

ENKLAWY - INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwy lokacji w enklawie podano w następującej kolejności: najpierw występuje nazwa budynku lub obszaru, po której, jeśli to konieczne, podano w nawiasie określenie wskazujące na naturę danego interesu. W większość wypadków budynek ma piętro (mieszkanie właściciela) oraz piwnicę (służącą za magazyn).

Mury zewnętrzne

Enklawa w Proskur zajmuje obszar, w którym znajdowało się kiedyś kilka kwartałów prosperującej dzielnicy interesów. Wiele budynków stoi tutaj nadal - na przykład świątynia Kossutha znajduje się w budynku, który uprzednio służył za świątynię Waukeen. Inne zburzono, by zrobić miejsce dla nowych domów, takich jak ambasada. Thayczycy wymusili budowę zewnętrznych murów, zamurowali wszystkie parterowe okna wychodzące na zewnątrz i zbudowali kamienny mur w poprzek dawnych arterii komunikacyjnych, odizolowując thayską enklawę od otaczającego ją miasta.

W konsekwencji enklawa w Proskur prezentuje się reszcie miasta jako obrotowa i groźna. Wszystkie zewnętrzne mury są wysokie przynajmniej na dwie kondygnacje, tak samo jak mury pomiędzy nimi (ST testu Wspinaczki 25). Thayczycy pielęgnują zielony mech porastający wyższe partie zewnętrznej strony muru, co na testy Wspinaczki ma taki wpływ jak śliska powierzchnia.

Dachy

Z wyjątkiem zewnętrznych blanków, większość stromo nachylonych dachów na obszarze enklawy kryją grube gliniane dachówki. Z koszar (obszar 28), wieży strażników (obszar 6 i 20) oraz północnego domu (obszar 31) łatwo dostać się na dach przez klatkę schodową, jednak są to wyjątki. Niemniej na dachu każdego budynku znajduje się małe okno lub otwór wentylacyjny, przez który zręczny złodziej zdoła się przecisnąć (ST testu Wyzwalania się 30).

W celu zapobieżenia tego rodzaju infiltracji, khazark Zurn pochwyciła dwa gargulce i przymusiła je do strzeżenia nieba nad enklawą w ciągu nocy. Stwory mają legowisko w dzwonnicy świątyni Kossutha (obszar 32). Zurn zyskała ich posłuszeństwo za sprawą czaru *zawrocenie potwora*, niemniej jednak od czasu do czasu wynagradza je niewolnikiem lub więźniem. Gargulce mają rozkaz atakować każdego, kto lata nad enklawą, i każdego, kto znajduje się na dachu, a nie jest strażnikiem ani Czerwonym Magiem.

Wnętrze kompleksu

Gdy świeci światło dzienne, na południowym dziedzińcu - w części enklawy między bramą główną a południowym kompleksem sklepów i warsztatów - jest dość tłoczno za sprawą klientów, miejscowych kupców dostarczających żywność oraz zwyczajnych ciekawskich. Podłoże to mocno udeptana ziemia, która w czasie deszczu zamienia się w błoto.

Na dziedzińcu znajdującym się na północ od Budynku Stojącego Kamienia (obszar 27) oraz twierdzy (obszar 22-26) przebywa niewielu gości. Biorąc pod uwagę zainteresowanie klienteli należy uznać, że większość gości odwiedza główne targowisko (obszar 7-13), ponieważ niewielu mieszkańców Proskur może sobie pozwolić nawet na najtańszy magiczny przedmiot oferowany w twierdzy.

W nocy, gdy sklepy są zamknięte, ruch na obszarze otoczonym murami szybko zamiera. Klienci są wyprowadzani zaraz po zachodzie słońca. Thayczycy poruszają się po enklawie jeszcze kilka godzin po zamknięciu sklepów, zbierają się w refektarzu, gospodzie, łaźni, a dwa razy na dekadzień w świątyni Kossutha. Wysokiej rangi mieszkańcy enklawy mają pozwolenie na przyjmowanie gości po godzinach. Znaleźć można tu również mieszkańców Proskur, którzy czczą Kossutha (nie jest ich wielu). Każdemu, kto nie jest Thayczykiem, musi towarzyszyć jego gospodarz (lub akolita w przypadku wyznawców) - w przeciwnym razie gość ryzykuje w najlepszym wypadku natychmiastowe wyrzucenie poza mury.

Po enklawie ma szansę poruszać się niewielka liczba szpiegów w przebraniu, nie zwracając na siebie zbytnej uwagi. Niemniej istnieją duże szanse, że w końcu czekałaby ich konfrontacja - strażnicy znają wszystkich mieszkańców enklawy z widzenia.

O północy po enklawie nie porusza się nikt poza strażnikami i, od czasu do czasu, czarodziejem lub kapłanem zaangażowanym w jakieś tajne przedsięwzięcia. Strażnicy zachowują się bardzo agresywnie w stosunku do każdego, kto znajduje się na ich terytorium. Niedoszli krzyżowcy, którzy wpadną w ręce Thayczyków, są zakuwani i wysyłani statkami do Thay, gdzie wiodą krótkie, wypełnione znojem życie niewolnika.

1. Główna brama

W ciągu dnia za główne wejście do enklawy służy mała baszta z wrotami. Dwóch strażników, sierżant straży oraz czarodziej (zazwyczaj jeden z czarodziejów 2. lub 4. poziomu wyznaczony do tego zadania na około dekadzień) obserwują wchodzących i wychodzących. Od czasu do czasu drugi z wymienionych używa *różdżki wykrycia magii* lub *różdżki wykrycia myśli* (wartujący mają na wyposażeniu) w celu badania podejrzanych postaci. W pobliżu często przebywa jeden lub dwóch thayskich rycerzy, baczących na potencjalne problemy.

W ciągu nocy wejście do enklawy chroni wytrzymała spuszczana kratka. Szybko uruchamiana dźwignia w pobliżu drzwi do północnej bramy pozwala strażnikowi na opuszczenie jej w jedną rundę. Ci, którzy mają pozwolenie na wejście w nocy, dostają się do środka małymi drzwiczkami w bramie. Druga kondygnacja baszty biegnie ponad wrotami i można do niej dotrzeć z każdej strony z parteru. Znajduje się tam maszyna obsługująca kratę, cztery otwory strzelnicze wychodzące na ulicę na zewnątrz i trochę pozostającej w nieładzie przestrzeni magazynowej.

Strażnicy przy tej branie wydają symbole oznaczające, że dana osobę wpuszczono na teren enklawy. Zanim to zrobią, standardowo przeszukują każdego, kto pragnie wejść za bramę. Ciężko uzbrojeni goście są zawracani, tak samo jak ci, którzy mają na sobie symbole i znaki organizacji uznawanych za wrogo nastawione do Thay. Odmawia się wstępu również potencjalnym żebrakom i kieszonkowcom. Jeszcze jedno zadanie dla straży to baczenie na znanych sprawców kłopotów. Mieszkańcy enklawy oraz jej dobrze znani miejscowi klienci, którym wydano stałe przepustki, wchodzi inną bramą, aby uniknąć kolejki, która czasem tworzy się w tym miejscu.

2. Bramy dodatkowe

Poza bramą główną istnieją jeszcze cztery zwykłe wejścia do enklawy, wszystkie zamknięte w ciągu nocy, chyba że zaznaczono inaczej.

Brama południowa jest otwarta w ciągu dnia dla każdego Thayczyka lub gościa, który okaże stałą przepustkę. Często roi się tu od wozów i dostawców. Straże wpuszczają tylko tych woźniców i kupców, których rozpoznają. W ciągu dnia stoi tutaj cały czas dwóch wartowników.

Brama północna jest zazwyczaj zamknięta w ciągu dnia, lecz obsługuje ją dwóch strażników. Przejść mogą wtedy jedynie wysokiej rangi lokalni dygnitarze i nikt więcej.

Brama wschodnia (pomiędzy północnym domem i łaźnią) jest niemal cały czas zamknięta. Używa się jej bardzo rzadko.

Duże drzwi ze wschodniego magazynu (obszar 19) otwierają się bezpośrednio na ulicę. Tędy często wnoszone są ładunki ze statków z Thay i na te płynące w tamtym kierunku.

3. Stajnia

Stajnia znajduje się nieco na uboczu enklawy, dzięki czemu woń koni i nawozu nie jest w niej przejmujący. Khazark poinformowała rashe meńskiego stajennego Ralmeka (N mężczyzna człowiek Plb3), że jeśli zapach ze stajni stanie się zbyt intensywny, trafi do Thay jako niewolnik. W efekcie stajenni mają obowiązek często sprzątać po koniach i myć każdego tuż po tym, jak odejdzie jego właściciel.

Ralmek to pracownik enklawy (a poprzez nią też Gildii Handlu Zagranicznego) średniego szczebla, którego głównym zadaniem jest zapewnianie Thayczykom dobrego wierzchowca w każdej chwili. Ma prawo otrzymywać fundusze na zakup koni, paszy, uprzęży i podków.

Wyższe piętro stajni to obszerny strych z sianem, który Ralmek regularnie zapelnia.

4. Kuchnia matki Sivarry

Na południowym dziedzińcu enklawy, pod wytrzymałym, lniącym namiotem znajduje się jedyne „przedsiębiorstwo”, którego nie prowadzą Thayczycy. Sivarra i jej mąż, Bor, są mieszkańcami Proskur, którzy płacą khazark za przywilej rozstawienia na terytorium enklawy swoich rożnów i kotłów do gotowania. Oferowane przez małżeństwo posiłki są tanie i dość smaczne. Sivarra nauczyła się nawet kilku thayskich przepisów na zupy, aby lepiej dogodzić klientom.

Restauracja jest popularna wśród strażników i zwykłych klientów, częściowo z powodu ceny, a częściowo z takiej racji, że właściciele nie oceniają nikogo po pozycji społecznej. Zainteresowany wynajęciem kogoś lub plotkami dotyczącymi osób posiadających władzę w enklawie zostanie tutaj dobrze obsłużony. No i ceny pożywienia to prawdziwa okazja.

5. Południowy magazyn

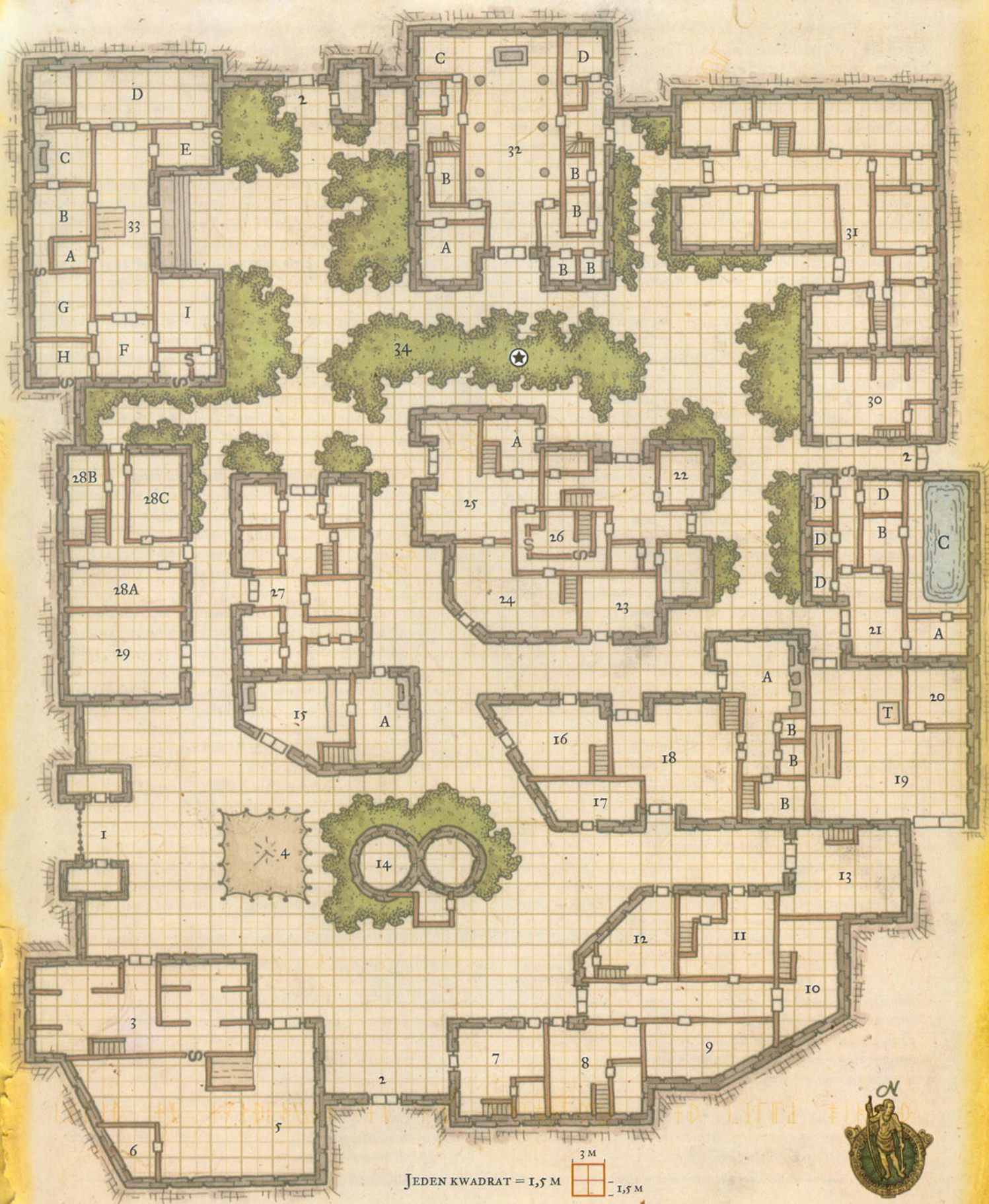
W tym podzielonym na mniejsze pomieszczenia, dwukondygnacyjnym magazynie znajdują się prywatne składy używane przez właścicieli różnorodnych stoisk. Prawie każdy zwykły przedsiębiorca w enklawie posiada choć skrawek przestrzeni w tych budynkach (tutaj albo na obszarze 19). Zwykle najcenniejsze dobra, jakie można dostać w enklawie - przedmioty magiczne - przechowuje się w tajnym skarbcu (obszar 26).

Na wyższe piętro magazynu prowadzi szeroka rampa.

6. Południowa wieża

Południowy magazyn to budynek z czasów sprzed założenia enklawy, niemniej został na potrzeby Thayczyków gruntownie przebudowany. W tym narożniku wstawiono nowe ściany i przebudowano go na trójkondygnacyjną wieżę strażniczą. Z najwyższego piętra i dachu można z łatwością obserwować obszary 3 i S oraz szczyty blanków w pobliżu. Zarówno na pierwszym, jak i na drugim piętrze znajdują się dwa otwory strzelnicze wychodzące na ulicę, a na drugim również otwory zwrócone do wnętrza enklawy. W nocy zazwyczaj stoi tutaj jeden strażnik.

THAYSKA ENKLAWA W PROSKUR



7. Targowisko Priador (Osobliwości Korena)

Koren (N mężczyzna człowiek Fach7) jest bardzo starym Mulaninem, rzemieślnikiem i rzeźbiarzem, który specjalizuje się w rzeźbieniu w drewnie i kości słoniowej. Wraz z żoną Chasesk (N kobieta człowiek Fach4) prowadził drobny interes w Eltabbar, jednak chęć zwiedzenia świata rozciągającego się poza Thay skłoniła go, by w chwili otwarcia enklawy przekazać przedsiębiorstwo synowi. Małżonkowie mieszkają w skromnej kwaterze na piętrze budynku, dokładnie nad warsztatem.

Koren niewiele importuje z Thay, ponieważ sam wykonuje większość rzeczy. Jego dzieła są dobrej jakości, a największą przyjemność sprawia mu wykonywanie małych przedmiotów, którymi młodzi kochankowie obdarzają się nawzajem. Wyrzeźbił przynajmniej jeden mały posążek, który kobieta Czerwony Mag zamieniła w psa z onyksu. Na jej prośbę wyrzeźbił jeszcze kilka podobnych, które napelniono szcztąkową ilością magii (wystarczająco, aby nią emanowało, ale nie na tyle, by miały jakiegokolwiek moce). Posążki rozdała pozostałym Czerwonym Magom, aby ukryć wyjątkowości własnego.

8. Targowisko Priador (Jubiler)

Sklep należący do Jandara (N mężczyzna człowiek Fach7) - krzepkiego, młodego rashemeńskiego jubilera o gęstej, krzaczastej brodzie, który twierdzi, że potrafi przemienić każdy kawałek metalu w biżuterię. Póki co nie rozczarował żadnego ze swoich klientów, w tym samej khazark Chathin Zurn. Jako wyraz laski dla rzemieślnika, umieściła na jego kasie *ognistą pulapkę* i obiecała odnaleźć oraz zniszczyć każdego, kto obrabuje ten sklep.

Jandar to człowiek zgorzkniały. Jego żona, Yuldra, wciąż jest niewolnicą w Thay - to kara za atak na czarodzieja, który próbował okraść jej rodzinny sklep. Ponieważ w Thay uwolnienie niewolnika jest nielegalne, nie ma on na to nawet nadziei. Pije zatem i bierze otepiające umysł narkotyki, aby zapomnieć o bólu. Jeśli jego żonę udałoby się jakoś uratować z Thay i zwrócić mu, do końca życia byłby wdzięczny tym, którzy tego dokonali - przynajmniej dopóki przeszło małżonki pozostawałaby tajemnicą wśród władz Thay.

Jandar mieszka sam w pokojach na piętrze, nad sklepem.

9. Targowisko Priador (Skóra z Bezantur)

Ten sklep prowadzi kuśnierz Drash (PN mężczyzna człowiek Fach3), żyłasty jak bicz Mulanin z wijącymi się tatuażami w miejscu włosów. Większość jego towaru pochodzi z Thay, choć jest on uzdolnionym rzemieślnikiem, dumnym z tego, co robi. Sprzedaje wszystkie wyroby ze skóry poza zbrojami.

Drash słynie z wyrobu plecionych, skórzanych lin, doskonale tłoczonych pochew na miecze i stylowych opraw do ksiąg. Lokalni czarodzieje potrzebujący wyrobów skórzanych do przedmiotów

magicznych, często przychodzą do niego ze specjalnymi zamówieniami (niektóre z nich dotyczą skóry ludzi, elfów lub innych rozumnych gatunków). Część pracy wykonuje wspólnie z siostrą Kranną, intrologatorką (obszar 11).

Żona Drasha i dwójka jego dzieci mieszkają razem z nim w ciasnym pokoju nad warsztatem.

10. Targowisko Priador (Przyprawy)

Sklep słynący z ognistej priadorskiej przyprawy (tak mocnej, że po zjedzeniu powoduje 1 punkt stłuczeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego na Wytrwałość o ST 12). To ulubione miejsce tych, którzy lubią przyprawione potrawy. Sprzedaje się tutaj również bardzo popularne korzenie i zioła, takie jak cynamon, goździki, imbir, pieprz, szafran i sól.

Właściciel Shaumak (N mężczyzna człowiek Trp1/Fach3) jest rashemeńskim zielarzem i uzdrowicielem. Wie dokładnie, które z roślin należy użyć do tamowania ran lub przyspieszenia ich leczenia. W sklepie ma zazwyczaj kilka przygotowanych wcześniej zestawów uzdrowiciela. Sprzedaje je z obniżką 10%, podobnie do czarodziejów oferujących przedmioty magiczne.

Shaumak jest szorstki, a wspólnym mówi z wyraźnym akcentem. Mieszka sam w pokojach nad sklepem.

11. Targowisko Priador (Intrologator)

Sklep bardzo popularny wśród czarodziejów z enklawy. Można się tutaj zaopatrzyć w papier i pergamin różnych kolorów i jakości oraz w puste księgi (w tym nadające się do zapisywania zaklęć). Dostępne są tu również usługi intrologatorskie. Właścicielka Kranna (PN kobieta człowiek Fach3) jest siostrą Drasha (obszar 9), bardzo do niego podobną, z tą różnicą, że spina włosy w kitkę.

Kranna to uzdolniony kaligraf. Potrafi też fałszować, choć ten ostatni fakt ujawnia tylko tym, którym ufa. Sprzedaje również niewielką liczbę ksiąg, w większości dotyczących Thay, jego ziem, poezji, kultury. Niemniej można w jej sklepie nabyć również pozycje miejscowych autorów. Kranna mówi i czyta we wspólnym, aglarondzkim, alzhedo, chessentskim, chondathskim, krasnoludzkim, elfim, halruańskim, mulhorandzkim (dialekt podstawowy i thayski), rashemeńskim, tu igańskim, podwspólnym i untherskim. Mieszka na piętrze nad sklepem.

12. Targowisko Priador (Perfumeria)

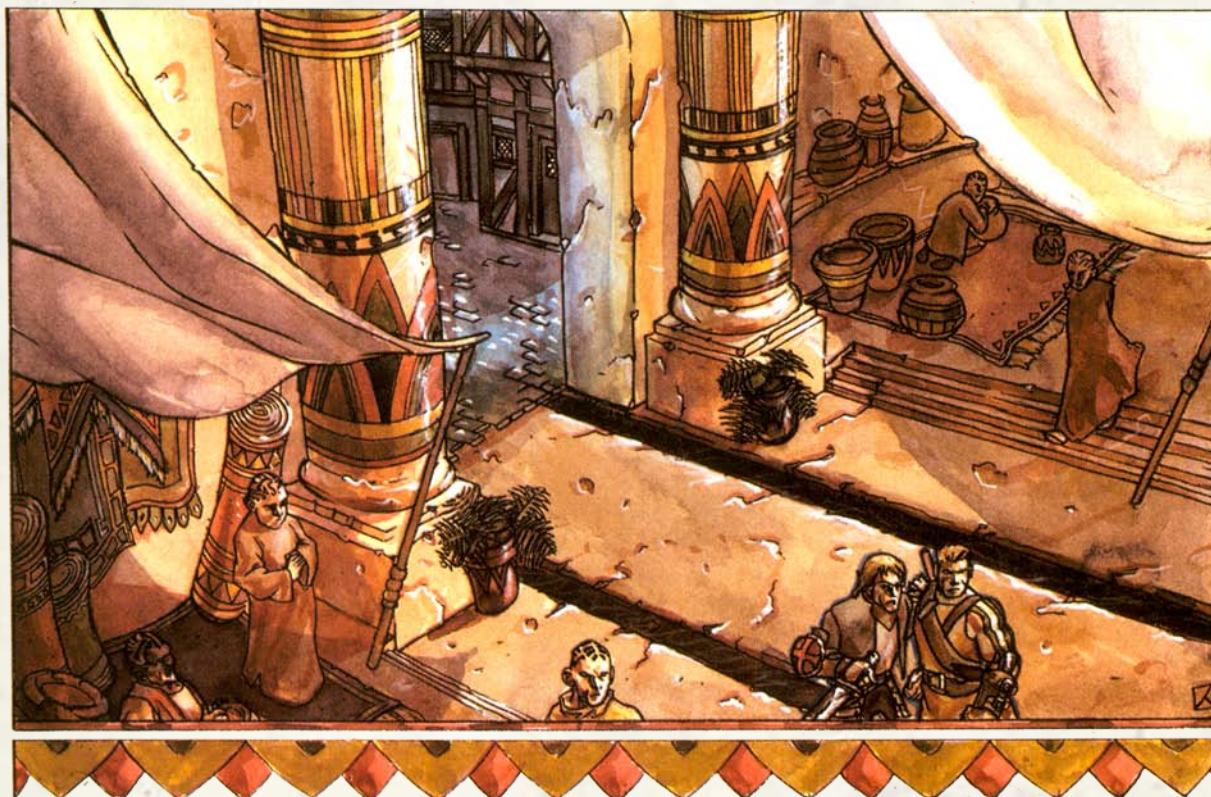
Rashemitka Immizel (PN kobieta człowiek Fach2) prowadzi perfumierię, co jest dość dochodowym zajęciem, ponieważ Thayczycy bardzo lubią pachnidła i olejki. Niektóre z nich są zbyt subtelne, by wyczuł je zwykły zmysł powonienia. Niemniej większość zapachów i mydeł zadowoli mniej wyrafinowane gusta. Sklep przyciąga klientów z całego miasta, głównie dlatego, że Immizel potrafi wykony-

targowisko priador

W południowo wschodnim narożniku enklawy znajduje się siedem różnych sklepów, składające się na Targowisko Priador - kompanię importową z Thay. Konsorcjum kupców thayskich utrzymujące targowisko słono płaci za przywilej wynajęcia przestrzeni w zagranicznej enklawie i sprzedawania thayskich towarów za granicą.

Thayscy kupcy utrzymujący to targowisko podjęli rozsądną decyzję o imporcie do Proskur towarów, które będą atrakcyjne nie tylko dla miejscowej ludności, lecz również dla Thayczyków

w enklawie. Większość właścicieli sklepów to uzdolnieni rzemieślnicy, którzy potrafili sprostać wymagającym zamówieniom czarodziejów z enklawy, w tym na zapotrzebowanie na egzotyczne wyroby ze skóry, biżuterię i rzeźby odpowiednie do zaklęć. Członkowie kupieckiej koterii opłacają powierzchnię sklepową targowiska w enklawie w Proskur, którą z kolei wynajmują wspomniani przedsiębiorcy, zwiększający swoje obroty i importujący zwykłe towary z Thay, nie zagrażając interesom Gildii Handlu Zagranicznego zajmującej się przedmiotami magicznymi.



Enklawa w Proskur

wać przedmioty skrojone pod gusta kupujących. Jednym z jej dość niezwykłych klientów jest skrytobójca z Proskur, który spryskuje ciała ofiar perfumami, tak je oznaczając.

Immizel i jej dwie kuzynki mieszkają w pokojach nad sklepem.

13. Targowisko Priador (Gorzelnia)

Thay słynie z egzotycznych likierów i alkoholizowanych win. Grupa zarządzających targowiskiem thayskich kupców zakupiła kilka różnych dobrych roczników od gorzelników i winiarzy z ojczyzny, a następnie przesłała je statkiem do Proskur, by sprzedawać na całym Smoczym Wybrzeżu.

Interes prowadzi Władysław (PN mężczyzna człowiek Fach3), pochodzący z Rashemenu marudny mężczyzna w średnim wieku lubiący pociągać z butelki. Pomagają mu bracia i ich rodziny. Oprócz win importowanych z Thay, Władysław warzy kilka mocnych, miejscowych trunków. Jest uzdolnionym gorzelnikiem i ma kontakty w wielu częściach świata, dzięki którym zyskał dostęp do egzotycznych napojów, w tym nawet - od czasu do czasu co prawda, ale zawsze - do butelki rashemeńskiego ognistego wina. Może skopiować niemal każdy alkohol, jakiego kiedykolwiek spróbował, jeśli tylko ma odpowiednio dużo czasu. Niemal, bowiem w przypadku ognistego wina receptura wciąż mu się wymyka.

Władysław prowadzi dużo interesów z Thayczykami, którzy tęsknią za alkoholami z ojczyzny. Jest uzależniony od tekkilu i zawsze balansuje na granicy popadnięcia w dług w aptece. Po wypiciu staje się bardzo agresywny i słynie z wymachiwania olbrzymim nożem na każdego, kto go obrazi.

14. Silos

Wysoki, wąski budynek służący do przechowywania ziarna. Wyposażono go w magiczne zabezpieczenia przed elektrycznością i ogniem

(odporność 12). Silos jest w dużej mierze zarezerwowany do wyłącznego użytku enklawy, nawet jeśli reszta miasta umiera z głodu. Mały, drewniany szalas wbudowany w podstawę magazynu to dom Równozmroku, druida, który opiekuje się ogrodem (obszar 34).

15. Gospoda „Pod Stojącym Kamieniem”

Zanim Thayczycy wzięli w posiadanie tę dzielnicę Proskur, niniejszy budynek był wielką i dobrze prosperującą gospodą - „Pod Stojącym Kamieniem”. Połowę struktury przekształcono jednak na stałe kwatery dla personelu enklawy (patrz obszar 27), niemniej część południowa przynajmniej w znacznym stopniu służy tak, jak na to wskazuje pierwotne przeznaczenie domostwa.

Gospoda zawdzięcza nazwę wielkiemu kamiennemu obeliskowi, służącemu za filar w głównej sali gospody. Podobno pierwszy właściciel gospody sprowadził glaz wiele lat temu z ruin na Moczarach Tun. Aktualnie przybytek prowadzi Thayczyk, z pochodzenia Mułanin, imieniem Sakeris (CN mężczyzna człowiek Zak7/Czar2). Opuścił Thay, gdy poczuł się zmęczony złem i intrygami Czerwonych Magów. Bał się również prześladowań z powodu umiejętności zaklinacza. Sakeris wykorzystuje gospodę do spotykania się z mieszkańcami ojczyzny oraz poszukiwania osób o talencie zaklinacza, których pragnie wyzwolić z więzi z Thay.

Sakeris wywodzi się z dobrze sytuowanej rodziny, a nadto posiada talent do magii. Miał wystarczające wpływy, by wykupić swój interes. Jest obywatelem Thay i właścicielem gospody „Pod Stojącym Kamieniem”, nie zaś pracownikiem enklawy. Po wszechnie wiadomo, że zatrudnia poszukiwaczy przygód do ratowania thayskich zaklinaczy z niewoli lub sytuacji, w których talent przyczynia się do ich śmierci. Podejrzewa (słusznie), że Czerowni Magowie uważnie go obserwują, baczy zatem, aby nie wyrażać się o nich źle.

Wspólna sala w „Stojącym Kamieniu” to jedyne tego rodzaju miejsce w całej enklawie, przez co każdej nocy Sakeris ma duży utarg. Wielu pracowników enklawy przychodzi tutaj nie tylko się napić, ale również zjeść - przynajmniej od czasu do czasu. Budynek gospody ma trzy kondygnacje. Na dwóch wyższych piętrach mieści się osiem małych, przytulnych pokoi. Klienci to głównie thajscy kupcy, artyści i poszukiwacze przygód przejeżdżający przez Proskur, choć może tu przebywać każdy gość z Thay.

Obszar A to kuchnia.

16. Lombard

Mieszkańcy enklawy określają cały ten budynek (obszary od 16 do 20) jako wschodni magazyn, jednak do składowania służy jedynie jego część. Resztę struktury podczas przebudowy na potrzeby Thay przekształcono w kilka małych sklepów i kuchni enklawy. Właścicielem jednego ze skromnych sklepików jest lotrzyk o imieniu Aothar (PZ mężczyzna człowiek Fach3/Wjk5/Ltr5) - Mula - nin, który zamiast włosów ma na głowie wijące się tatuaże. Otwarcie nosi on lantański pistolet, którym biegle się posługuje.

Aothar wydaje listy kredytowe, które mogą być wykupywane po wartości nominalnej na terenie enklawy. Czasem pożyczka też pieniądze, jeśli otrzymujący je oferuje w zamian procent i jest mu znany. Jego sklep funkcjonuje także jako lombard. A Aothar to osoba na tyle chciwa, że kupuje przedmioty tylko jeśli wie, iż inny sklep zapłaci za nie więcej. Wycenia kosztowności za opłatą 1 sz. Aothar założył swój sklep dzięki odnalezieniu w młodości znacznego skarbu, na który natrafił, będąc poszukiwaczem przygód w Thay.

17. Mapy Czeropalczastej

Właścicielką sklepu jest Frikhesp (PZ kobieta człowiek Ltr4) - kobieta wyglądająca na podstępną, z pochodzenia Mulanka. Jej ogoloną głowę zdobią poszarpane tatuaże. Ma jedynie cztery palce u lewej dłoni. Była poszukiwaczką przygód w Thay i przemierzyła większość Odległego Wschodu, po czym przekupiła przedstawiciela Gildii Handlu Zagranicznego i założyła niezależny interes w enklawie w Proskur. Frikhesp ma bardzo zdolne dłonie, kopiuje więc zadziwiająco dobrze mapy i diagramy. Jej główny dochód stanowią mapy żeglarskie oraz te wieszane na ścianach. Skupuje również od poszukiwaczy przygód po 1 sz plany lochów, które kopiuje za 5 sz. Nie twierdzi, że są autentyczne - mówi jedynie, że przyniósł je ktoś, kto wyglądał na poszukiwacza przygód.

Niektóre mapy w ofercie są efektem jej własnych wypraw do przynajmniej trzech pobliskich, znanych lochów (Krypty Soli, Lochu Siedmiu Znienawidzonych i Legowiska Shenegartha Zielonego). Sprzedaje je po 10 sz za sztukę, uzupełniając o informacje dotyczące znanych jej pułapek, sekretnych drzwi i dobrych miejsc na kryjówkę oraz odpoczynek poza podziemiami. Niektórzy poszukiwacze przygód, którzy mieli z nią do czynienia wcześniej, podejrzewają, że weszła w układ z kilkoma grupami bandytów mieszkających w pobliżu lochów. Póki co niczego nie udało się jednak udowodnić.

18. Refektarz

W tej zatłoczonej jadalni dwa razy dziennie większość strażników enklawy oraz czarodziejów niższego stopnia jada (khazark i ci, których obowiązki zatrzymują w ambasadzie, jedzą w tamtejszej jadalni). Salę wypełnia kilka długich stołów na kozłach, a z krokwi zwisają wędzone sery i mięso.

Refektarz prowadzi mistrz kwaterunku Baiyen Chergova (PN mężczyzna człowiek Wjk2/Fach3), pracownik średniego stopnia Gildii Handlu Zagranicznego, który stacjonuje tutaj wraz z trzema

pokoleniami swojej rodziny. Odpowiada on za zdobywanie miejscowego pożywienia i dozór nad służbą, która przygotowuje sześćdziesiąt posiłków za jednym razem. Dach budynku to bujny ogród, gdzie Chergova hoduje wiele egzotycznych owoców i warzyw. Większość podawanego tutaj jedzenia zakupiono od hodowców z Proskur.

18A Kuchnia. Żona Baiyena, Hama (PN kobieta człowiek Fach4), osobiście nadzoruje przygotowanie posiłków. Z istic ognistym temperamentem zarządza wiecznie rozgorączkowaną kuchnią, a język ma jeszcze bardziej ognisty. Typowy posiłek podawany w refektarzu to thajski chleb i ostra potrawka.

18B Spizarnia. Pod kuchnią znajdują się kilka dużych piwnic, w których przechowywane są pokaźne zapasy jedzenia. Tutaj trafiają produkty używane najczęściej i szybko się psujące, które trzeba wykorzystać w krótkim czasie. Jedną z piwnic to wielkie, magicznie chłodzone pomieszczenie.

19. Wschodni magazyn

To jedyna część budynku, służąca za magazyn. W dwupiętrowym pomieszczeniu znajduje się mnóstwo towarów i przedmiotów należących do enklawy. W tym miejscu nie przechowuje się magicznych towarów, które trafiają do skarbcza (obszar 26). Na wyższe piętro magazynu prowadzi szeroka rampa.

Dobrze ukryta kłapa (ST testu Przeszukiwania 15) prowadzi do podziemi, których istnienie Thajczycy chcą zachować w tajemnicy. Tu znajdują się zagrody dla niewolników i lochy. Niewolników da się bez problemu wprowadzać na górę do magazynu, załadować na zapieczętowane wozy, zawieźć na nabrzeża Proskur i wysłać statkami do Thay.

20. Wschodnia wieża

Wschodni magazyn, podobnie do południowego (obszar 5 i 6), również przebudowano w taki sposób, by był w stanie wesprzeć trójkondygnacyjną wieżę. Z jej najwyższego piętra strażnicy obserwują dachy targowiska i łaźni. Na wyższych poziomach znajdują się otwory strzelnicze wychodzące na ulicę i na wewnątrz enklawy. W nocy stoi tutaj zazwyczaj jeden strażnik.

21. Thajska łaźnia

Tę łaźnię prowadzi duża rashemeńska rodzina, której przewodzi klanowa matka Yuldarra (PN kobieta człowiek Fach2). Utrzymuje ona bliskie kontakty z Immizel z perfumerii (obszar 12) i sprzedaje tutaj jej produkty. W budynku znajduje się duża, wspólna wanna, a w czterech małych pokojach prywatne balie. Na specjalne życzenie Yuldarra sprowadza „osoby towarzyszące” z miejscowego domu uciech, pracujące we wspomnianych komnatach. Skorzystanie ze wspólnej wanny kosztuje 1 sm, a wynajęcie prywatnej - 1 ss na godzinę. Dodatkowe usługi są opcjonalne i wymagają stosownej opłaty.

Polowę piętra budynku zajmują duże kotły używane do ogrzewania wody do wanny. Pozostała część piętra to miejsce zamieszkania właścicieli. Yuldarra wie, że jeśli w enklawie wybuchnie pożar, woda z łaźni zostanie wykorzystana do zgaszenia płomieni.

21A Szatnia damska: kobiety goszczące w łaźni używają tego pomieszczenia do przebierania i przechowywania rzeczy osobistych.

21B Szatnia męska: mężczyźni goszczący w łaźni tutaj mogą przebierać się i zostawiać rzeczy.

21C Wspólna wanna: znaczną część tego pomieszczenia zajmuje wielka wspólna wanna. Temperatura wody jest bardzo wysoka i jedynie Thajczycy od dawna przyzwyczajeni do gorących kąpielii czują się tutaj naprawdę swobodnie. Mają oni zresztą zwyczaj omawia-

nia interesów i prowadzenia dyskusji w wannie - pod warunkiem, że w pobliżu nie ma obcych.

21D Prywatne wanny: w każdym z tych niewielkich pomieszczeń znajduje się mała wanna mogąca pomieścić dwie (mniejsze pokoje) lub sześć osób (większy).

22. Twierdza: Magiczna galeria (przedmioty magiczne)

W tej części enklawy sprzedawane są przedmioty magiczne niebędące zwojami ani eliksirami. Klienci znajdą tutaj różdżki z czarami niższego poziomu, tanie cudowne przedmioty, magiczną amunicję, niektóre z mniej potężnych pierścieni, a od czasu do czasu też czarodziejską zbroję lub broń. Niewiele przedmiotów jest wystawionych na widoku. Klienci sklepu zwykle bywają eskortowani do jednej z kilku suto zdobionych poczekalni, gdzie przyglądają się towarom przynoszonym im w połyskujących, mahoniowych skrzyniach. Ponieważ nawet najtańszy dostępny tutaj przedmiot kosztuje kilkaset sztuk złota, Thayczycy starają się dostosować do gustów osób zamożnych.

Oprócz zakupu przedmiotów dostępnych w enklawie, klienci mogą zamówić tutaj nasączenie broni mistrzowskiej magią (Thayczycy rzadko zgadzają się wykonywać przedmioty o usprawnieniu przekraczającym +1, lecz stały klient pewnie zdoła ich przekonać do stworzenia rzeczy o większej mocy). Galeria skupuje magiczne przedmioty i ponownie je sprzedaje. Niemniej tu nie powstają różdżki, pierścienie, laski ani potężniejsze cudowne przedmioty. Im niższa cena danego elementu wyposażenia, tym bardziej prawdopodobne jest, że Thayczycy posiadają go w magazynie - dokładne dane o dostępności ma jedynie. MP. Jeśli upragniona rzecz akurat nie jest dostępna, to któryś z czarodzieiów enklawy może być w stanie ją wykonać. Potrafią oni w ciągu 1k20 + 10 dni stworzyć każdy standardowy przedmiot o wartości 2100 sz lub mniejszej. Dobra nieprzekraczające 8500 sz można zaś zamówić w thayskich warsztatach (czas dostawy 2k4 miesiące), chociaż Thayczycy podejmują się tego rodzaju usługi jedynie w przypadku najbardziej zaufanych i sprawdzonych klientów.

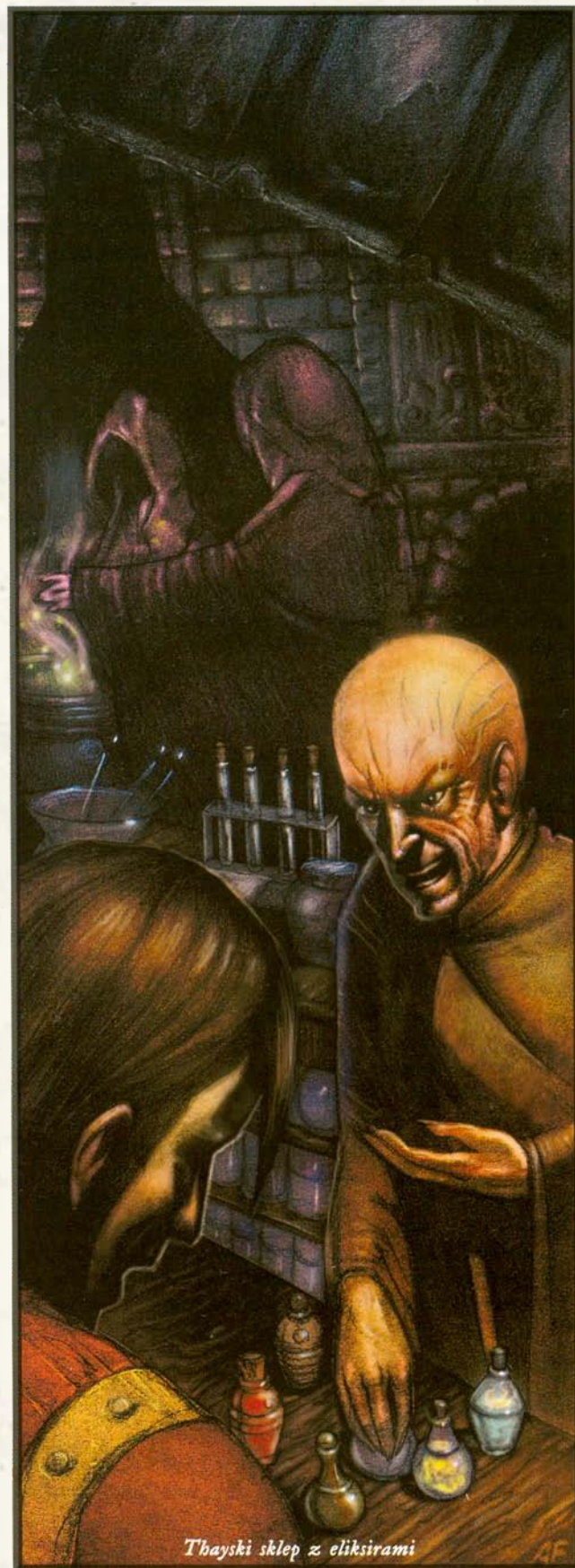
Galerią będącą pod zwierzchnictwem Muritha Garasa zarządza Ramshan Doon (PZ mężczyzna człowiek Ilu6). Oprócz niego kharzark posyła tu czarodzieja enklawy 5., 3. lub 2. poziomu.

23. Twierdza: Czarny Moździerz (apteka)

Ten sklep prowadzi zamknięta w sobie Tarithi (PZ kobieta człowiek Czar3/Fach1), z pochodzenia Mulanka o abstrakcyjnych tatuażach na głowie i brwiach. Jest wysłannikiem Gildii Handlu Zagranicznego średniego stopnia i odpowiada przed kharzark. W sklepie Tarithi sprzedaje się zioła popularne i egzotyczne, w tym casil i korzeń nara. Większość jej produkcji to proste lekarstwa, takie jak łagodne środki uśmierzające, pachnące sole, leki na kaca i inne zioła, których może potrzebować normalna osoba. Najbardziej zyskownymi przedmiotami są dziwne i czasem niebezpieczne narkotyki, których żądają zamożni klienci, w tym thayscy czarodzieje, młodzi szlachcice i poszukiwacze przygód. A Tarithi sprzedaje wszystkie środki wymienione w dodatku w części Narkotyki w Faerunie. Sklepiarce towarzyszy jeden czarodziej 1. poziomu wyznaczony przez kharzark.

24. Twierdza: Eliksiiry Zurna (alchemik)

Ten sklep prowadzi Kethin Zurn (PZ mężczyzna człowiek Czar5/Fach3), dziwny starszy Thayczyk z wieloma bliznami po oparzeniach na twarzy, ramionach i dłoniach. Jedno z jego oczu niemal całkowicie zniszczyła katarakta. Wąsy i brodę mężczyzny zdobi zaś bardzo zawily tatuaż. Jest wujem kharzark, przez co czarodzieje z enklawy traktują go z szacunkiem, pomimo jego ekscentryzmu. Rozmawia tylko z tymi z nich, którzy pracują w jego sklepie (jeden 4. poziomu,



Thayski sklep z eliksirami

jeden 2. poziomu i jeden 1. poziomu) i to tylko gdy wydaje im polecenia. Nie pozwala, by czarodzieje rozmawiali z klientami.

Kethin Zurn sprzedaje wszystkie przedmioty alchemiczne przedstawione w *Podręczniku Gracza, Opisie Świata Zapomnianych Krain* lub przedstawione w dodatku do niniejszej książki. Może wyprodukować ich więcej, jeśli któregoś zabraknie. Oferuje zniżkę 10% na wszystkie swoje towary oraz dodatkowe S% dla każdego wywódcącego się Z Thay. Posiada wiedzę na temat zielarstwa, czarostwa, Thay i typowych właściwości przedmiotów magicznych. Czyta i pisze we wspólnym, smoczym, piekielnym, thajskim i mulhorandzkim, czyta w loross i netheryjskim.

W tym miejscu często przebywają czarodzieje formalnie związani ze sklepem z eliksirami i zwojami (patrz dalej), produkujący towar do swojego przybytku.

25. Twierdza: Elikirsy i zwoje

Ten zatłoczony sklep prowadzi Thazal Tabar (NZ mężczyzna człowiek Odp5), odpowiadający przed Murithem Garasem. W sklepie i warsztacie przebywa poza nim po jednym czarodzieju 4., 3., 2. i 1. poziomu. Jeden z nich dogląda sklepu, gdy pozostali pracują w tym pomieszczeniu lub w sklepie alchemicznym Kethina Zurna, tworząc eliksiry i zwoje.

W tym miejscu znajduje się zawsze przynajmniej jedna próbka każdego eliksiru dostępnego w *Przewodniku Mistrza Podziemi* (z wyjątkiem tych, które wymagają stworzenia przez postać poziomu przewyższającego 3.) i zazwyczaj sprzedaje się od 1 do 3 eliksirów dziennie. Młodszy kapłani ze świątyni Kossutha przygotowują eliksiry leczenia.

Zwoje z czarami 1. i 2. poziomu przechowuje się w magazynie. Istnieje szansa 25% na to, że znajduje się tu dowolne zaklęcie 3. poziomu. Zwoje z czarami 4. poziomu wymagają specjalnego zamówienia. Zwoje z zaklęciami poziomu 5. i wyższego również wykonuje się na specjalne zamówienie, lecz ponadto wymagana jest zgoda khazark.

Jak wspomniano w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*, czarodzieje sprzedają zwoje 0. poziomu przy zakupie przedmiotów magicznych o równej im wartości. Kiedy klient nabywa przedmiot z Magicznej Galerii (obszar 22), otrzymuje monety z brązu w liczbie odpowiadającej zakupionym przedmiotom. Na każdej znajduje się symbol Czerwonych Magów z jednej strony i zwiniętego zwoju po drugiej. Mogą one w każdej chwili zostać zwrócone w thajskim sklepie ze zwojami, co łączy się z zakupem konkretnej liczby zwojów 0. poziomu.

Wszystkie niesprzedane zwoje i eliksiry na noc trafiają do tajnego skarbca (obszar 26).

twierdza

Kiedyś były to dwa domy zamożnych kupców z miasta. Obecnie budynek (obszary od 22 do 26) znajduje się w centrum enklawy. Klienci przychodzą tu nabywać przedmioty magiczne z Thay. Podczas organizowania się enklawy domy kupieckie całkowicie przebudowano, jednak wysokie sufity i eleganckie okładziny na ścianach przypominają o bogactwie i władzy. Z kolei zasłonięte okiennicami okna i mocne, okute miedzią drzwi wskazują na tajemnice, których lepiej nie odkrywać.

Na wyższych piętrach budynku znajdują się zabezpieczone magazyny na przedmioty przeznaczone do sprzedaży w enklawie oraz bogato zdobione poczekalnie, w których zabawić się mogą co zamożniejsi klienci czy składający wizytę dygnitarze.

25A Tatuaze: poszukiwacze przygód i czarodzieje z enklawy często odwiedzają ten mały sklep. Prowadzi go Urhun Kren (NZ mężczyzna człowiek Nek5/Ccz2). Wraz z asystentami, czarodziejami z enklawy 3. i 1. poziomu, kreuje zwykle i magiczne tatuaze (albo z użyciem atutu Magia tatuazu, który posiada Urhun Kren i jego asystent 3. poziomu, albo dzięki zaklęciu *stworzenie magicznego tatuazu*). Potrafią oni kopiować obrazy z innych źródeł i tworzyć unikatowe wzory. Zwykle tatuaz wielkości mniej więcej dłoni kosztuje od 2 do 5 ss w zależności od złożoności. A jeśli klientowi nie spodoba się rezultat, czarodziej może użyć *nymazowania*, by go usunąć i nie pobierze za to opłaty.

Zwykle tatuaze stanowią około połowy zamówień Urhuna Krena, którego prace są najwyższej jakości. Reszta to tatuaze magiczne, które zresztą woli wykonywać. Urhun jest wysokim, mizernym Mulaninem o długich, delikatnych palcach. Ma nawyk patrzenia w jeden punkt przez kilka minut bez mrugnięcia powieką. Wykonanie tatuazu przez samego Urhuna wymaga wcześniejszego umówienia się lub odrobiny szczęścia (szansa 40% na to, że nie będzie akurat nic robił i zajmie się klientem).

26. Twierdza: tajny skarbiec

Złodzieje i włamywacze z całego Proskur marzą o znalezieniu drogi do tego pomieszczenia... i wzdrygają się z przerażeniem na myśl o karze, jaka może ich spotkać, gdyby zostali złapani. Murith Garas (PN mężczyzna człowiek Odp8/Ccz1) to trzeci pod względem starszeństwa Czerwony Mag w enklawie. Ważniejsze jest jednak to, iż to on nadzoruje spis przedmiotów magicznych i księgowanie zysków z Magicznej Galerii, sklepu z eliksirami i zwojami, przybytku z tatuazami, alchemika i apteki. Asystują mu najsolidniejsi i najbardziej godni zaufania młodszy czarodzieje, zazwyczaj jeden 3. poziomu i jeden 2.

Ściany tego budynku od wewnątrz wyłożono ołowiem, zabezpieczając go przed wieszczeniami. Strzegą go również potężne magiczne pułapki (głównie *głify strzeżenia*, które rzuca So-Kehur, kapłana wysokiej ranki ze świątyni Kossutha).

Dokładny spis inwentarza enklawy oraz zawartość skrzyń pozostają do wiadomości MP. Całkowita wartość skarbu to ponad 100 000 sz. Czerwoni Magowie zabezpieczyli skarbiec możliwie najlepiej, a przy tym rzecz jasna podstępnie i nie skupiając się raczej na wymyślaniu sposobów zabicia intruzów. W skład tej ochrony wchodzi przynajmniej jeden potężny diabeł sprowadzony w tym celu do enklawy czarem *planarne wiązanie*.

27. Budynek Stojącego Kamienia (rezydencja)

Część budynku gospody „Pod Stojącym Kamieniem” przeznaczono na małe apartamenty dla mieszkańców enklawy. Na typowy składa się sypialnia i mały salon wraz z kuchnią (żelazny piecyk służy także do ogrzewania). Wynajem na tydzień kosztuje 2 sz. Zakwaterowanych jest tutaj około dwudziestu czarodziejów enklawy niższego poziomu oraz wykwalifikowanych pracowników (oprócz tych, którzy mieszkają nad targowiskiem).

28. Koszary

Tutaj zakwaterowano strażników, sierzantów i kapitana żolnierzy stacjonujących w enklawie. Drzwi i schody w tym budynku są szerokie, aby wojacy mogli bez problemu się po nim poruszać. W koszarach cały czas przebywa dwóch czarodziejów 1. poziomu, aby w razie potrzeby służyć magicznym wsparciem.

28A Pomieszczenie wspólne: tu strażnicy niepełniący służby grają i się spotykają. Zwykle przebywa w tym miejscu 1k4 +1 strażników spośród osiemnastu, którzy nie mają warty.

28B Kwatera kapitana: prywatna kwatera, a zarazem biuro Karvan Hura. Rzadko można go tutaj zastać, ponieważ całe dnie spędza na patrolowaniu enklawy i sprawdzaniu jak sobie radzą wartownicy.

28C Pomieszczenia koszar: tu zakwaterowano jedną z pięciu sześciuosobowych grup składających się na straż w enklawie. W tym miejscu śpi również dowodzący jednostką sierżant, przez co żołnierze nie zapominają o dyscyplinie. Na piętrze koszar znajdują się cztery pomieszczenia niczym w zasadzie nie różniące się od tego.

29. Akademia Białego Płomienia

Fechtmistrzyni Varra Uuth (PZ kobieta człowiek Wjk8) to kobieta mieszanego rashemeńsko-mulańskiego pochodzenia. Szkoła ona strażników enklawy i każdego, kto jest zainteresowany thajskim stylem walki. Varra Uuth wie wystarczająco dużo o sztuce posługiwania się mieczem, by rozpoznać, czy ostrze wykonano w jej ojczyźnie i najprawdopodobniej (jeśli jest mistrzowskiej roboty), który kowal je wykuł. Jeśli w twojej kampanii do awansu na wyższy poziom wymagane jest szkolenie, to w tym miejscu uda się przejść.

Varra Uuth jest niska, a mimo to silna. Włosy obcina krótko. Nie ma żadnych tatuaży. Na akademię składa się mała sala, w której na ścianach wisi thajska broń. W dobrze zabezpieczonym kufrze Varra przechowuje kilka egzemplarzy broni mistrzowskiej, szkolenia zaś prowadzi przy użyciu zwykłej, by uniknąć zniszczenia oręża o dużej wartości. Miejsce to otrzymało nazwę od jej osobistej broni: *ognistego długiego miecza ostraści +2*.

30. Kaplice

Ten duży budynek jest otwarty przez większość czasu, a wzdłuż ścian znajdują się cztery szerokie alkowy. Trzy z nich to kaplice poświęcone bóstwom popularnym w Thay: Bane'owi, Loviatar i Shar. Czwarta to wspólna kaplica dla pozostałych czczonych przez Thajczyków: Gargautha, Kelemvora, Malara, Talony i Umberlee. Najpopularniejszemu thajskiemu bóstwu, Kossuthowi, poświęcono oddzielną świątynię (obszar 32).

Kaplicami opiekują się Tholara, Murithi i Zoha, trzy młode kapłanki. Te Mulanki mają małe kwatery na piętrze. Rzucają czary w zamian za ofiary dla kaplic. Tholara, kapłanka Bane'a, nie przepada za Zohą, kapłanką Shar (korzystającą z Cienistego Splotu) i posuwa się do skrajności, by umniejszyć ją w oczach gości.

31. Północny Dom

Dwupiętrowy budynek, w którym mieszka około pięćdziesięciu czarodziejów enklawy, wykwalifikowanych fachowców i thajskich rycerzy. Większość mieszka po dwoje lub troje w jednym pokoju, chociaż niektórzy Thajczy wyższej rangi mają własne komnaty. Najstarsi czarodzieje enklawy mają pokoje w budynku ambasady.

Piwnica Północnego Domu to mieszkanie dla około trzydziestu służących i robotników enklawy.

32. Świątynia Kossutha

Tuż po tym, jak ten obszar miasta przeznaczono na enklawę, zburzono budynek, który pierwotnie stał w tym miejscu. Kościół Kossutha zbudował zaś przybytek z kamienia i skały wulkanicznej. Spojone zaprawą mury wznoszą się na wysokość 9 metrów.

Skryte pod niskim sklepieniem na parterze główne miejsce kultu pokryto piaskiem, a w centrum znajduje się wielkie, kamienne palenisko, na którym cały czas podtrzymywany jest ogień. W czasie świąt i na specjalne okazje płomienie są podsypane. Jedynie gdy kapłani muszą odprawić ceremonię przejścia przez ogień w chwili awansu na wyższy poziom, przemienia się on w żar. Pomieszczenie przyle-

gające do tego obszaru przeznaczono dla akolitów (kapłanów 1. poziomu) i strażników. Na górę, na pierwsze piętro, gdzie mieszkają kapłani, prowadzą schody. Świątynię chroni czar przeklęcia, który jest powiązany z *wyczyszczeniem niewidzialności*.

Długowieczny mistrz polityki świątynnej, So-Kehur (PZ mężczyzna człowiek Kpn9), wysokiej rangi kapłan świątyni, wierzy, że sukces enklaw Gildii Handlu Zagranicznego może doprowadzić do wielkiej ekspansji kultu Kossutha na wybrzeżu Morza Wewnętrznego. Całkowicie popiera khazark - oczywiście dopóki ten ostatni składa choćby słowne deklaracje wierności Władcy Płomieni. Kapłani rzucają czary i zapewniają leczenie w zamian za ofiary na rzecz kościoła. Młodszy kapłani z kolei pracują w sklepie z eliksirami i zwojami, gdzie tworzą eliksiry *leczenia* oraz zwoje z czarami kapłańskimi.

32A Pomieszczenie strażników: teren świątyni chroni sześciu oddanych strażników (PZ ludzie od Wjk1 do Wjk3). Dwóch stoi na warcie o każdej porze, dwóch odpoczywa, a dwóch ma wolne.

32B Komnaty kapłanów: tych pięć pokoi dzieli ze sobą trzech kapłanów 3. poziomu i sześciu 1. poziomu. Akolici pomagają strażnikom pilnować spokoju w enklawie, asystują też przy tworzeniu zwojów i eliksirów oraz obserwują rytuały odprawiane ku czci Kossutha.

32C Komnata Strażnika Płomienia drugi w świątynnej hierarchii kapłan, Thazar-Ke (PZ mężczyzna człowiek Kpn5 Kossutha), nosi tytuł Strażnika Płomienia. Jest człowiekiem bardzo ambitnym i marzy o zastąpieniu So-Kehura.

32D Komnaty Ognistych Jaszczurów Duma Varr (PZ kobieta człowiek Wjk7/Ryw1 Kossutha) to Rycerz Ognistego Jaszczura, czyli członek świętego zakonu wojowników oddanych ochronie świątyni Kossutha. Dowodzi strażą przybytku i jest osobistym ochroniarzem So-Kehura.

Na wyższych piętrach świątyni znajdują się wygodne kwatery wyższych rangą kapłanów oraz świątynna biblioteka i bezpieczna zakrystia, gdzie przechowywane są relikwie i odzież. W komnatkach So-Kehura służy dwóch niemych służących.

Dzwonnica znajduje się dwa poziomy ponad właściwą świątynią. Tu żyją dwa gargulce znajdujące się pod kontrolą khazark. Od czasu do czasu So-Kehur obdarowuje je resztkami z ofiar dla Kossutha.

33. Ambasada

Ten budynek przepełniony jest ekonomią i polityką enklawy. Czarodzieje, którzy tutaj pracują, rozwijają umiejętności i zdobywają wiedzę konieczną do awansu w dusznym świecie Czerwonych Magów. Utrzymują relacje z ważnymi osobistościami w rządzie Proskur, uczą się układać sobie stosunki z innymi i praktykują pokój owe środki radzenia sobie z kłopotliwymi istotami i sytuacjami.

W tym budynku większość czasu spędza khazark Zurn, korespondując z thajskimi przełożonymi, załatwiając zwyczajne sprawy administracyjne i zabawiając najważniejszych mieszkańców Proskur, akurat odwiedzających enklawę. W budynku cały czas przebywa dwóch strażników, a często odwiedzają go również thajscy rycerze - zwłaszcza wówczas, gdy khazark wizytę składają obcokrajowcy.

Budynek jest chroniony przed zimnem, elektrycznością i ogniem (odporność 12), a drewno użyte do jego konstrukcji zmodyfikowano za pomocą czaru *twardość* (patrz *Magia Faerunu*) do trwałości 11.

33A Szatnia: w głównym holu stoi służący, który opiekuje się okryciami i nakryciami głów ważnych gości.

33B Pokój służby: tutaj pracujący w ambasadzie służący przechowują środki czystości, naczynia i srebrne zastawy.

33C Kuchnia: większość personelu enklawy stołuje się w refektarzu (obszar 18), jednak khazark i inni wysocy rangą urzędnicy

wolą spożywać posiłki w jadalni ambasady. Małe pomieszczenie na północy to spiżarnia.

33D Jadalnia: tę wielką komnatę zdominował długi stół Z thay⁷ skiego mahoni, przy którym podczas ważnych okazji zasiąść może do dwudziestu osób. Zazwyczaj stołuje się tutaj khazark, jej najbliżsi doradcy i współpracownicy.

33E Salon: tu khazark od czasu do czasu zabawia gości.

33F Biuro administracji: południowe skrzydło ambasady to kraina urzędników ambasady. Ta komnata służy za recepcję, w której przebywa zazwyczaj sekretarz khazark, Sopsek Zan. Przysłano go do enklawy, by pomagał w tworzeniu i sprzedaży przedmiotów magicznych. Udowodnił jednak, że posiada niespotykany talent do administracji i od wielu miesięcy zajmuje się umawianiem spotkań khazark. W tej pracy pomaga mu dwóch urzędników.

33G Biuro Muritha Garasa: tutaj znajduje się biuro Muritha Garasa, ten jednakże większość czasu spędza w twierdzy, gdzie pełni swe obowiązki.

33H Biuro Toriska Hauta: Haut to druga co do ważności osoba w enklawie i arcyspieg khazark Zurn. Nadzoruje środki bezpieczeństwa w enklawie, obserwuje każdego mieszkańca, który wyda mu się niegodzien zaufania, snuje także sieć informacji i źródeł w mieście rozciągającym się poza murami enklawy.

33I Biuro khazark Zurn: przestronne biuro będące prywatnym gabinetem khazark. Goście mogą tu wejść jedynie po wcześniejszym umówieniu. Wypada zaznaczyć, że najbliższy możliwy termin to zazwyczaj „za dwa dni”. Osobisty ochroniarz khazark i jej asystent, thayski rycerz Nular Rhyn, rzadko oddala się od Zurn na więcej niż kilka kroków.

Na wyższych piętrach budynku urządzono wygodne apartamenty dla najważniejszych mieszkańców enklawy - khazark, Toriska Hauta, Muritha Garasa, Urhuna Krena i Nulara Rhyna. W piwnicy znajduje się kwatery dla służby, która opiekuje się ambasadą pod kierownictwem majordomusa Omala (PN mężczyzna człowiek Fach4).

Chathin Zurn: kobieta człowiek Zkl9/Ccz3; SW 12; średni humanoid; KW 9k4+3 plus 3k4; pw 32; Init +2; Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 13, nieprzygotowana 14); Atak +6 wręcz (1k4/19-20, mistrzowski sztylet); SC korzyści z chowańca, udoskonalona specjalizacja, obrona specjalisty (zaklinanie) +2, potęga czaru (zaklinanie) +1; Char PZ; MRO Wytrw +6, Ref +8, Wola +12; S 10, Zr 14, Bd 11, Int 18, Rzt 12, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Alchemia +8, Czarostwo +17, Dyplomacja +3, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +3, Pólsłówka +6, Wiedza (geografia) +6, Wiedza (historia) +6, Wiedza (lokalna - Thay) +9, Wiedza (nieumarli) +6, Wiedza (religia) +6, Wiedza (tajemna) +15, +6, Wróżenie +12, Wyczucie pobudek +3, Zastraszanie +7, Zauważanie +3; Czujność, Dyscyplina, Potężniejszy Chowaniec, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Tatuaz mocy, Twardość, Wzrost eliksirów, Zapisanie zwoju.

Korzyści z chowańca: Czujność (kiedy przebywa w promieniu 1,5 m), wspólne czary z panem, więź empatyczna z panem.

Udoskonalona specjalizacja: Chathin Zurn, stając się Czerwonym Magiem, wybrała na zakazaną szkołę przyzywanie. To druga po wywoływaniu szkoła dla niej zakazana. Nie może używać związanych z tymi szkołami przedmiotów magicznych ukończenia czaru ani uruchomienia czaru, chyba że znała dane zaklęcie zanim została Czerwonym Magiem (patrz dalej, lista czarów).

Obrona specjalisty: Chathin Zurn zyskuje tę premię do rzutów obronnych przeciwko czarom zaklinania.

Potęga czaru: dodaj tę premię do ST czarów ze szkoły zaklinanie (wliczono ją dalej) i testu poziomu czarującego podczas pokonywania odporności na czary zaklęciami ze wspomnianej szkoły.

*Przygotowane zaklęcia czarodzieja (5/6/6/6/5/4/3); bazowa ST = 14 + poziom czaru: 0 — czytanie magii, dłoń maga, oszłomienie**, przeszkodzenie nieumarłemu, wykrycie magii; 1 — niewidoczny służący, spadanie jak piórko, tarcza, uśpienie**, zbroja maga, zauroczenie osoby**, 2 — dostrzeganie niewidzialnego, niewidzialność, ohydny śmiech Tashy**, stworzenie magicznego tatuazu, widzenie w ciemnościach, wykrycie myśli; 3 — języki, lot, ognista strzala, przyspieszenie, sugestia**, wstrzymanie osoby**, 4 — mniejszy geas**, wróżenie, wymiarowe drzwi, zauroczenie potwora**, 5 — dominacja nad osobą**, wezwanie potwora V, wstrzymanie potwora**, słabsza ochrona przed żelazem; 6 — analiza dweomeru, dezintegracja, masowa sugestia***

****ST rzutu obronnego dla czarów ze szkoły zaklinanie to 16 + poziom zaklęcia.**

Księga zaklęć: 0 — czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 — alarm, identyfikacja, niewidoczny służący, rozumienie języków, spadanie jak piórko, tarcza, uśpienie, zauroczenie osoby, zbroja maga, zmiana siebie; 2 — dostrzeganie niewidzialnego, magiczne usta, maska cieni, niewidzialność, ochrona przed strzałami, ohydny śmiech Tashy, sieć, stworzenie magicznego tatuazu, widzenie w ciemnościach, wykrycie myśli; 3 — analiza portalu, języki, lot, ochrona przed żywiołami, ognista strzala, przyspieszenie, rozproszenie magii, sugestia, widmowy rumak, wstrzymanie osoby; 4 — mniejsza kula niewrażliwość, mniejszy geas, wróżenie, wymiarowe drzwi, zakłopotanie, zauroczenie potwora; 5 — bezpieczne schronienie Leomunda, dominacja nad osobą, teleportacja, wezwanie potwora V, wstrzymanie potwora, szara aureola Grimwalda, słabsza ochrona przed żelazem; 6 — analiza dweomeru, ciało w kamieniu, dezintegracja, masowa sugestia.

Dobrytek: karwasz pancerza +3, płaszcz odporności +2, pierścien ochrony +1, brosza osłony, różdżka rozproszenia magii (25 ładunków), różdżka spowolnienia (25 ładunków), różdżka lustrzanego obrazu (25 ładunków), naszyjnik kul ognistych (typ I), mistrzowski sztylet. **Zwoje:** ochrona przed strzałami, sieć, tarcza (2), przyspieszenie (10. poziom czarującego), ciało w kamieniu, teleportacja. **Eliksiry:** intelekt (2), leczenie średnich ran, leczenie poważnych ran. Jako khazark dobrze prosperującej thayskiej enklawy Chathin ma bardzo łatwy dostęp do pieniędzy i słabych przedmiotów magicznych.

Yp: Chowaniec, beholderowate - galka oczna; KW 12; pw 16; Atak +9 wręcz; KP 24; SC poprawione uchylanie, może przenosić ataki dotykowe, potrafi rozmawiać z właścicielem, potrafi rozmawiać ze zwierzętami swojego rodzaju; Int 11; OC 17, patrz dodatek I w *Księdze Potworów*.

Chathin Zurn jest wysoką, szczupłą kobietą, łysą i wytatuowaną jak każdy Czerwony Mag. Chowaniec, beholderowata galka oczna, rzadko kiedy się od niej oddala.

Małżeństwo rodziców Chathin - dwojga thayskich czarodziejów - zaaranżowano. Już w bardzo młodym wieku rozpoczęła studia magiczne, a jako osoba dorosła zdecydowała się zgłębiać czarodziejską wiedzę przez kilka lat i wiele się nauczyła jeszcze przed wstąpieniem w szeregi Czerwonych Magów. Jest niezwykle kompetentna, poprosiła o pracę w enklawie na wyższym stanowisku i otrzymała stanowisko khazarka.

Chathin Zurn w pełni popiera ideę zakładania enklaw zamiast bezpośredniego podboju świata. Jest bardzo utalentowanym ne-

gociatorem i dlatego to ona prowadzi rozmowy w sprawie utworzenia nowych enklaw z przywódcami miast na wybrzeżu Morza Wewnętrznego.

Zazwyczaj zwraca się do wszystkich protekcyjnie, lecz potrafi być miła i łaskawa, jeśli musi, chociaż zawsze daje się wtedy wyczuć nutkę podejrzliwości. Udowodniła, że jest doskonałą przywódczynią. Bardzo dba o mieszkańców swej enklawy (a przynajmniej chroni ich przed atakami z zewnątrz).

Chathin Zurn rzadko można spotkać poza ambasadą lub budynkami administracyjnymi. Stara się przynajmniej raz w tygodniu przejść po enklawie. Szybko wszyscy ją rozpoznają po niezwyklej chowaniu. Wie, że może stać się celem wrogów swojego kraju i dlatego zawsze na wypadek ataku przygotowuje *teleportację*.

Nular Rhyn: mężczyzna człowiek Wjk7/Thayski rycerz?; SW 12; średni humanoid; KW 7k10+7 plus 5k10+5; pw 110; Inic +5; Szyb 6 m; KP 25 (dotyk 11, nieprzygotowany 24); Atak +17/+12/+7 wręcz (1k8+6 plus 1k6 ogień/17-20, *ognisty długi miecz* +1) lub +16/+11/+6 dystansowy (1k6+4/x3, *potężny krótki łuk refleksyjny* +1 [premia z S +3] i *strzala* +1); SC ostatni bastion, koszmary Thay, rycerz zulkira, obrońca zulkira, łaska zulkira; Char PZ; MRO Wytrw +12, Ref +10, Wola +8; S 16, Zr 13, Bd 12, Int 12, Rzt 13, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +6, Jeździectwo (koń) +3, Plywanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +4, Półśłówka +5, Skakanie +3, Wiedza (lokalna - Thay) +3, Wiedza (tajemna) +3, Wspinaczka +3, Zastraszanie +11, Zauważanie +9, Zbieranie informacji +6; Bezpośredni strzał, Błyskawiczny refleks, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Potężny atak, Rozszczepienie, Specjalizacja broni (długi miecz), Szybkie wyciąganie broni, Zogniskowanie broni (długi miecz), Zogniskowanie broni (krótki łuk refleksyjny), Żelazna wola.

Ostatni bastion (zn): raz na dzień w akcji standardowej Nular Rhyn może zainspirować swoje oddziały do heroicznego wysiłku, tymczasowo zwiększając ich żywotność. Sojusznicy w promieniu 3 metrów wokół niego zyskują 2k10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Ta zdolność nadnaturalna wpływa na siedem stworzeń i działa przez siedem rund.

Koszmary Thay (zw): Nular Rhyn zyskuje premię z morale +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom *strachu* oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom *zauroczenia*. Żadna z nich nie dotyczy ataków Czerwonych Magów.

Rycerz zulkira (zn): Raz na dzień Nular Rhyn może w dowolnym rzucie obronnym użyć premii ze szczęścia +2, nawet już po ustaleniu wyniku na kostce i wzięciu pod uwagę pozostałych modyfikatorów. Kiedy tatuaż jest widoczny, rycerz zyskuje premię z morale +4 do testów Zastraszania (zdolność nadzwyczajna, którą uwzględniono w przedstawionych wcześniej statystykach).

Obrońca zulkira (zn): Nular Rhyn zyskuje premię z morale +2 do ataków, i obrażeń względem każdego stworzenia, które zaatakuje Czerwonego Maga, i takiego, które wcześniej to uczyniło (jeśli to widział).

Łaska zulkira (zn): tatuaż na czole Nulara daje mu premię +2 z odporności do rzutów obronnych na Refleks (uwzględnione w powyższych cechach). Automatycznie nie powodzą mu się rzuty obronne przeciwko efektom wpływającym na umysł rzuconym przez Czerwonego Maga.

Łaska zulkira (zn): Tatuaż na czole Nulara zapewnia mu premię z odporności +2 do rzutów obronnych na Refleks (co uwzględniono w przedstawionych wcześniej statystykach). Niemniej z tego powodu jego rzuty obronne przeciwko efektom wpływającym na umysł

automatycznie kończą się niepowodzeniem, jeśli wymuszające je zaklęcie rzucił Czerwony Mag.

Dobrytek: *ognisty długi miecz* +1, *potężny krótki łuk refleksyjny* +1 [premia z S +3], 25 *strzał* +1, *pełna zbroja płytowa* +2, *duża tarcza metalowa* +1, *plaszcz odporności* +2, *amulet naturalnego pancerza* +1, 2 *eliksiry leczenia poważnych ran*, *eliksir wytrzymałości*, *eliksir przyspieszenia*, *eliksir ochrony przed żywiołami (ogień)*, 120 sz.

Nular Rhyn to krępy, masywny Mulańczyk o ostrych rysach i tatuażach na całej twarzy. Urodził się w thayskiej rodzinie szlacheckiej. Nie wykazywał talentu do czarostwa, lecz okazał się doskonałym w posługiwaniu się mieczem. Zdając sobie sprawę, że najprostsza droga do władzy prowadzi przez służbę u Czerwonych Magów, szkolił się w stosownych umiejętnościach i koniec końców stał się thayskim rycerzem.

Ten mężczyzna jest całkowicie lojalny Czerwonym Magom. Wierzy w cele, które kasta stawia sobie i swemu państwu. Wie też, kiedy nie należy się odzywać. Ponieważ wielokrotnie dowiódł swojej lojalności, każdy mówi o nim dobrze i wszyscy polecają jego usługi. Czarodzieje enklawy mają do niego zaufanie (choć od czasu do czasu używają względem niego *wykrycia myśli*, by się upewnić). Bezpośredni, straszny i czujny wobec zagrożeń oraz nowin — po prostu doskonały ochroniarz.

Nular Rhyn bardzo poważnie traktuje swoje obowiązki i jest gotów zabić lub zginać, by zapobiec śmierci Czerwonego Maga (nie ma ochoty ryzykować swojego życia w obronie ucznia czarodzieja, lecz taki akt nie jest całkowicie wykluczony).

34. Park

Obszar uderzający pięknem. Ciekawostką jest znajdujący się w jego centrum posąg atrakcyjnego Mulańczyka. Rosną tu niskie drzewa, wymyślne żywopłoty i bujna trawa. Wiele par (z enklawy lub z miasta) przychodzi tutaj wczesnym wieczorem przed zamknięciem enklawy, aby pospacerować. Ogrodem zajmuje się Mulańczyk Równozmrok (NZ mężczyzna człowiek Drd5 Malara), który upatrzył sobie na obiekt łowów wpływowego Czerwonego Maga. Niedoszła ofiara rzuciła nań wiele czarów, w wyniku których oszalał. Schwytanego druida w końcu sprzedano khazark enklawy. Rzucono nań czar *geas*, by nie mógł wyrządzić krzywdy sobie i innym. Zaklęcie zmusza go również do zajmowania się parkiem. Równozmrok prawie nigdy za dnia nie wychodzi na powietrze, tylko śpi w drewnianym szałasie wbudowanym w podstawę silosu (obszar 14). Nie posiada żadnego ekwipunku, a ubrany jest w lachmany.

Poziom podziemi

Pod enklawą znajduje się kilka poziomów lochów, pomieszczeń magazynowych i zagród dla niewolników. Enklawa w Proskur nie unika handlu niewolnikami, jednak prowadzi go bardzo dyskretnie, trzymając nieszczęśliwe duszyczki z dala od oczu obywateli miasta. Warunki są ciasne i niezbyt humanitarne. W kwadratowych celach (bok długości 1,5 metra) siedzi dwóch przykutych do ścian więźniów. Trzy cele przystosowano specjalnie dla osób rzucających czary - mają one wzmocnione żelazem ściany i żelazne drzwi.

Thayczy rzadko trzymają w enklawie więcej niż dwudziestu niewolników - nowych wolą najszybciej jak się da wysłać statkami do Thay. Podziemiami zarządza thayska rycerka Sawis Daal. Dowodzi kilkoma brutalnymi i potwornymi mieszkańcami głębokich piwnic. Kiedy zachodzi taka potrzeba, wzywa czarodziei lub kapłanów z enklawy, by pomogli jej zająć się krnąbrnymi więźniami, dużymi ładunkami niewolników lub gośćmi wypychającymi nosy w thayskie sprawy.

pomroki

Leeroth rzucił okiem na lewo, gdzie orkowi niewolnicy ciężko pracowali, przekopując się przez stos gruzu pokrywający dawne seminarium alchemiczne. Ponownie odczuł wdzięczność na myśl o cieniowym sklepieniu. Bez jego ochrony wraz z innymi Pomrocznymi wyznaczonymi do kopania odczułby pełne konsekwencje przebywania w świetle słonecznym. W granicach cienistej bariery zawsze panowała noc.

— Jesteś pewien, arkanisto Giralduś? — zapytał, wpatrując się w twarz czarodzieja, poszukując w niej oznak prób oszustwa. Nie sądził, by Giralduś był zdolny popełnić śmiertelną zdradę tutaj, pośród dziczy, z dala od bezpieczeństwa ich latającego miasta. Niemniej nie był tego do końca pewien. Wysłanie Leerotha i jego oddziałów na spotkanie z bandą trolli, a tym samym w śmiertelną pułapkę, byłoby dość proste. Jednak twarz przywódcy wyprawy tradycyjnie pozostawała bez wyrazu, musiał więc przygotować się na zmyślową odpowiedź.

— Ależ oczywiście, kapitanie Leeroth. Nasze czary nie kłamią. Szczęściu intruzów, każdy rozmiaru mniej więcej człowieka, w obozie mniej niż dziewięć kilometrów na wschód.

Leeroth skinął głową, a jego dłoń nieświadomie spoczęła na rękojeści wielkiego miecza — Żelaznego Kła. Obecność nieznanymi osob tak blisko wykopalisk mogła być zbiegiem okoliczności. Podróżnicy nie stanowili rzadkości na Upadłych Ziemiach. Najprawdopodobniej byli zupełnie nieświadomi niebezpieczeństwa. To myśliwi, ewentualnie poszukiwacze przygód. Najprawdopodobniej, lecz niekoniecznie. Równie dobrze mogli być szpiegami wysłanymi przez złyty ciekawskich szlachciców lub radę miejską. Nigdy nie brakowało intruzów zdecydowanych robić problemy. Nie — stwierdził — nie może sobie pozwolić na ryzyko. Książęta Pomroku powierzyli mu ochronę tej misji, miał zatem oczywiste obowiązki. Do cywilizowanych ziem nie może przedostać się ani jedno słówko o tym, co w tym miejscu robią Pomroczni. Ani co odkryli. Jeszcze nie teraz.

— Dobrze — rzucił Leeroth do pobratymcy. — Wysłamy oddział trzy godziny po zapadnięciu ciemności i zajmijmy się intruzami. - Chciał mieć pewność, że jednostka będzie w pełni sił, jako że nie było sposobu określenia stopnia zagrożenia ze strony przeciwnika. — Poprowadzę go osobiście.

Giralduś skinął głową na znak zrozumienia, a Leeroth zdolał uchwylić ledwie zauważalny uśmiech wykrzywiający usta arkanisty.

Pomroki istnieją i mają tajemnicze plany. Ich pojawienie się bardzo zakłopotalo wszystkich mądrych i uczonych. W mało którym mieście Faerunu nie słyży się plotek o tych tajemniczych istotach. Kim są te enigmatyczne byty? Niczym innym jak żywym fragmentem historii, wyrwanym z na polu zapomnianej przeszłości Faerunu. Ich przodkowie wraz ze swym latającym miastem

opuścili ląd ponad 1700 lat temu, gdy ich ojczyzna, Imperium Netherilu, znikła z powierzchni ziemi w wyniku kataklizmu zrodzonego przez desperacką próbę ocalenia krainy przed gniewem jej największego wroga. Naród najbardziej w owych czasach zaawansowany w rozwoju magii wyniósł wiedzę magiczną na poziom, jakiego nie widziano od czasu jego zniszczenia - aż do teraz.

Miasto uniknęło zniszczenia dzięki potężnej magii, która przeniosła je wraz ze wszystkimi mieszkańcami na Plan Cieni. Ocaleni z katastrofy uciekinierzy (którzy nazwali się Pomrocznymi) zachowali kulturę i społeczeństwo mimo upływu wieków. Mieli całkowitą swobodę w praktykowaniu czarów wtajemniczeń oraz eksperymentowaniu z materią cienia. Szlachetnych przywódców miasta przesyciła mroczna energia ich nowego domu. Byli czarodziejami i zaklinaczami o znaczącej mocy, a stali się jeszcze potężniejsi, zawiadnawszy mroczną substancją swego nowego środowiska.

Miasto Pomrok powróciło do Faerunu nagle, w roku 1372 RD, pojawiając się na niebie ponad Złowieszczym Lasem, a następnie przesuwając się bezpośrednio nad Anauroch, gdzie pozostaje z wyjątkiem krótkich wypadów nad sąsiednie ziemie. Pomroczni, umieszczając swą ojczyznę wysoko ponad Mielizną Pragnienia, nie tracili czasu i szybko ustanowili Imperium Cieni. Dali jasno do zrozumienia, że uważają całe połacie olbrzymiej pustyni za prawnie przynależne im terytorium, a zniknięcie kilku karawan Zhentarimów w południowej części pustyni uznaje się za potwierdzenie ich oświadczenia. Jak na razie nowi władcy Anauroch nie zechcieli podjąć żadnych działań przeciwko Bedy nom, nomadycznemu ludowi zamieszkującemu pustynię, uważając ich za niewartych uwagi. Nastawienie Pomrocznych do ras i kultur żyjących poza Anauroch waha się od powściągliwego do ciekawskiego oraz od pogardliwego do agresywnego. Nowi mieszkańcy pustyni to jedna z najbardziej intrygujących zagadek i zapewne największe niebezpieczeństwo dzisiejszego Faerunu, ponieważ cele i motywacje zachowują tylko dla siebie. Wiele par oczu zwróconych jest na Anauroch i dziwne miasto, które wisi pod nieboskłonem. Wszyscy mają nadzieję dostrzec jakąś oznakę intencji Pomrocznych lub wystarczające ostrzeżenie, by zareagować, jeśli powrót miasta okazałby się preludium do wojny i podboju.

zarys historyczny

Pomroczni nie czynią tajemnicy ze związków z przeszłością Faerunu, jednak niechętnie odsłaniają całość tego, co wiedzą na temat swej historii oraz historii Torilu - chyba że miałoby to przybliżyć realizację jednego z wielu celów arcyksięcia. Na bezpośrednie pytania dotyczące historii odpowiadają w najlepszym wy-

pomroki: wskazówki dla mp

Ukryj skalę potęgi i motywacje pomroków, zmuszając postacie graczy do odkrywania kolejnych szczegółów na przestrzeni kilku przygód. Możesz stworzyć kontyngent lub ekspedycję tych istot, które pojawiają się nagle i nieoczekiwanie w dowolnym miejscu Faerunu. Pomroki będą zaangażowane w jakąś z wielu różnych misji: poszukują netheryjskiego artefaktu, łupią dawny netheryjski posterunek, prowadzą inwigilację miasta lub grupy, którą książę Hadrhune uważa za niebezpieczną, omawiają do-

godny sojusz z inną potężną organizacją porwującą potomków Netheryjczyków albo też próbują manipulować różnymi osobistościami. Wszystkie te działania przyczyniają się do wprowadzenia w życie długofalowych planów księcia, choć nie ma powodu, dla którego postacie graczy miałyby od razu się o tym dowiedzieć. Penetracja zasłony tajemnicy, jaka otacza miasto Pomrok oraz machinacje jego mieszkańców, mogą być tematem całej kampanii.



Miasto Pomrok

padku ogólnikowo, w najgorszym wprowadzając słuchaczy w błąd. Pomroczeni wołają, by nikt się nie dowiedział, że sami nie znają odpowiedzi na te pytania i że podstawowy cel, jaki sobie postavili, to dowiedzieć się o Netherilu wszystkiego, co tylko możliwe.

O CZYM WIEDZĄ WSZYSCY POMROCZNI

W mieście Pomrok, znanym również jako Enklawa Pomroków, znaleźć można ogrom informacji na temat Imperium Netherilu, lecz dane na jego temat są aktualne jedynie do czasów bezpośrednio poprzedzających niszczycielską katastrofę. W czasie „pobytu” miasta na Planie Cieni jego mieszkańcy zostali odcięci od Faerunu. Tę odrobinę kontaktu, jaką mieli, zawdzięczają czarom wieszczania, których używali kapłani Shar. Tu zaś przedstawiono streszczenie tego, co Pomroczeni wiedzą na temat swojej przeszłości. Wszystko oparto na wiadomościach dostępnych im w miejskich bibliotekach i archiwach. Tekst można uznać za streszczenie oficjalnie akceptowanej wersji historii.

Netheril istniał jeszcze w czasach, które giną we mgle dziejów. Jego historia zaczyna się wiele wieków przed dniem dzisiejszym. Tę odrobinę wiedzy wciąż przechowują w pamięci faeruńscy uczeni mędrcy i mistrzowie wiedzy. Oficjalna historia Netherilu mówi, iż kraina, która stała się potężnym imperium, była na początku niewiele więcej niż zbiorem rybackich wiosek rozrzuconych na wybrzeżu Wąskiego Morza (obecnie wschodnia część Anauroch). To, co ostatecznie przemieniło się w pustynię, było niegdyś urodzajną krainą, obfitującą w wodę, o żyznej glebie zdolnej do wykarmienia wielkiej populacji flory i fauny, w tym ludzi. Najwcześniejsze korzenie imperium można odkryć w czasach, gdy mieszkańcy rybackich wiosek zjednoczyli się i odparli ataki

band humanoidów. Koalicja nie rozpadła się po pokonaniu wrogów, a przekształciła w małe królestwo, które rozrastało się gwałtownie pod rządami nastawionych na podbój monarchów. Młode królestwo było agresywne i ekspansywne, jednak ze wszech miar cywilizowane. Ten czas Pomroczeni nazywają Pierwszą Erą. W jej trakcie Netherijczycy doświadczyli pierwszych kontaktów z elfami, od których po raz pierwszy dowiedzieli się o magii.

Pomroczeni uznają za prawdziwe twierdzenie, że ich przodkowie odczuwali silną, naturalną więź z magią wtajemniczeń. Ich historyczne zapiski mówią, że po pierwszych kontaktach z elfami Netherijczycy podjęli studia magiczne z niespotykanym entuzjazmem. I niezwykle szybko osiągnęli sukcesy. W przeciwieństwie do wielu innych społeczności, szybko uznali magię za podstawowy składnik życia i podjęli wspólny wysiłek w zgłębianiu jej sekretów. Każdy obywatel, osiągnąwszy wiek wyniesienia (13 lat) przechodził szkolenie w zakresie podstawowego czarostwa, a gdy osiągał dojrzałość (18 lat), był już w stanie rzucać wiele zaklęć 0. poziomu. Ci, którzy wykazywali się niezwykłymi zdolnościami, trafiali do specjalnych akademii, gdzie ich talent rozwijał się szybciej i gdzie coraz lepiej poznawali magię. W akademiach uczyli się czarów 1. i wyższych poziomów. Najbardziej utalentowani stawiali się arkanistami (to netherijskie określenie czarodzieja lub zaklinacza) i dochodzili do wysokich stanowisk politycznych. Wielu poświęciło życie nieustającemu badaniu magii, zawsze dążąc do zwiększania rozumienia Sztuki i mistrzowskiego jej opanowania. Arkanisci szybko stali się drugą pod względem ważności i szacunku klasą obywateli, zaraz za szlachtą, pozostawiając w tyle kler. Członkowie królewskiej rodziny Netherilu byli jednocześnie najpotężniejszymi arkanistami w imperium.

Niemniej największy rozkwit imperium zawdzięcza nie wcześniejszym eksperymentom arkanistów, lecz od przypadkowego odkrycia Netherijskich Zwojów. Odkopano je w ruinach jakiejś jeszcze starszej i dawno zapomnianej cywilizacji. Okazały się skarbnicą zaklęć wtajemniczeń oraz zaawansowanym traktatem na temat czarostwa. To wszystko sprawiło, że wiedza magiczna Netherijskich Zwojów uległa przynajmniej stokrotnemu spotęgowaniu. Arkaniści czytający starożytne zwoje odkryli tajemnice czarostwa, które znikły ze świata na wieki przed narodzinami ludu Netherilu. Zapisy w końcu udało się odcyfrować, a płynące z tego korzyści odczuł niemal każdy obywatel imperium. Zwoje okazały się kluczem do wynalazku, który ukształtował całą przyszłość imperium, wynosząc cywilizację na wysnżone szczyty władzy. Chodzi oczywiście o mythallara.

Używając niespotykanej tajemnej mocy mythallaru, Netherijscy mogli wybudować architektoniczne cuda, których nie widziano w Faerunie od czasu upadku ich narodu. Artysci i rzemieślnicy pracowali razem nad projektowaniem oraz tworzeniem najbardziej zapierających dech budynków i miejskich udogodnień. Potrafili zmusić do kwitowania całe budowle, które przytwierdzali na stałe na szczycie niemożliwie cienkich konstrukcji, tworząc niezwykle miejsca zamieszkania, które zachwycaly Netherijskich i oszołamiały innych. Artysci projektowali rzeźby na masowej skalę, a rzemieślnicy i robotnicy urzeczywistniali te marzenia, kształtując niezliczone ilości metali szlachetnych w piękne twory, które unosiły się w leniwym prądzie ponad ulicami miasta, aby można było podziwiać o każdej porze dnia. W końcu nauczyli się odrywać szczyty gór i zawieszać je do góry nogami. Następnie umieścili mythallara wewnątrz lustrzanej, kryształowej struktury zaprojektowanej tak, by odbijała moc urządzenia z powrotem na nie same, dzięki czemu dryfowanie w powietrzu odwróconego szczytu górskiego stało się możliwe. Potem netherijscy artysci, rzemieślnicy i robotnicy zbudowali miasto na odwróconym górskim szczycie, a imperium wypelniło te budowle obywatelami, którzy od tej pory żyli w chmurach. U szczytu mocy Netherilu, który to czas w historii określany jest jako Złota Era, imperium składało się z trzynastu takich dryfujących metropolii.

Na przestrzeni następnych wieków Netheril wciąż się rozwijał i trwał. Arkaniści nadal starali się dotrzeć do granic magicznych dociekań, cały czas poszerzając swą wiedzę, rozwijając rozumienie i kontrolując zdolności. W końcu zaczęli tworzyć i projektować czary o mocy niewidzianej w Faerunie od czasu zniszczenia Netherilu (mieli po temu powód). Imperium dzięki dryfującemu miastu badało większości zakątków świata, poszukując coraz to większej liczby surowców, zawiązując stosunki handlowe z przedstawicielami innych ras oraz podbijając coraz znaczniejsze terytorium, aby populacja miała tyle przestrzeni i pożywienia, ile potrzebowała. Metropolie stały się także powietrznymi platformami, z których przeprowadzano śmiertelne ataki, zmiatające z powierzchni ziemi ogrom wrogich humanoidów mogących zagrozić spokojowi i powodzeniu Netherilu. Wraz z upływem lat imperium stało się najpotężniejszą magiczną cywilizacją tamtych czasów, a być może nawet w całej historii Faerunu. Z tego też powodu jego rozpad i upadek był jeszcze bardziej tragiczny.

Największymi wrogami Netherilu, nieznanymi jego mieszkańcom, nie były bandy orków, gnoili i goblinów, które przemierzały ziemię. Tego przeciwnika odkryto wtedy, gdy na obronę było już za późno. Wrogiem okazał się arkanista renegat, urażony straszliwymi rzeżiami, jakich dopuszczał się jego lud oraz rozgoryczony niewoleniem każdego, kto nie był z pochodzenia Netherijscy-

kiem. Opuścił on imperium wraz z grupą podobnie myślących sojuszników. Poszukując bezpiecznego schronienia, dotarli do jaskiń, gdzie nawiązali kontakt z podziemną rasą stworzeń zwanych faerimmami. To brzemienne w skutki spotkanie było początkiem końca Netherilu, chociaż ani zgorzkniały arkanista, ani jego towarzysze nie mogli przewidzieć jak olbrzymi wpływ mieć będą na przyszłość swojej ojczyzny.

Faerimmowie zaprzyjaźnili się z ludźmi, udając spokojną oraz rozważną rasę i tym sposobem zmuszając ich do wyjawienia podstawowych informacji na temat imperium. Obluda tych istot okazała się niezwykle skuteczna. Nie zdając sobie sprawy z ogromu swojego błędu, przyjaźnie nastawiony arkanista wyjawil „przyjaciolom” kilka najpilniej strzeżonych sekretów ojczyzny, w tym istnienie i zastosowanie mythallaru. Młodzieniec nie wiedział, że faerimmowie mieli tylko jeden cel: eliminację wszystkich istot w Faerunie. A kiedy arkanista i jego rodacy opuścili jaskinię złych stworów, te wykorzystały nowo zdobytą wiedzę i zaplanowały zniszczenie Netherilu. Dzięki uzyskanym informacjom potrafiły zorganizować skuteczne najazdy na imperialne posterunki, karawany i małe osady, skąd wykradały pokażne ilości wiedzy magicznej i cudownych przedmiotów. Z dzikich ataków faerimmów nikt nie ocalał. Arkaniści imperium na próżno się zastanawiali, kto stoi za tymi morderczymi napadami. Tymczasem faerimmowie dzięki zagrabionej wiedzy dokonywali kolejnych postępów we własnych studiach. Rozumieli Sztukę coraz lepiej i coraz skuteczniej wykorzystywali ją przeciwko swoim wrogom. W końcu udało im się złupić posterunek karawany z mythallaru. Wtedy rozpoczęła się prawdziwa wojna.

Używając mythallaru jako modelu, te myślące jedynie o zniszczeniu istoty stworzyły własną wersję tajemnego narzędzia, zyskując bezpośredni dostęp do Splotu. W chwili, w której Netheril osiągnął szczyt swojej chwały i potęgi, faerimmowie zdołali skierować okrutne czary *nyszczenia życia* na żywe ziemie imperium. Ich zaklęcia wypłukiwały wszelkie życie z ziemi. Proces był powolny, lecz Netherijscy nie mogli zrobić nic poza jego obserwowaniem - olbrzymie polacie zielonej, żywej gleby stały się piaszczystymi, bezużytecznymi pustyniami, a wszystko to na ich oczach. Zaalarmowani najlepsi arkanisci imperium poszukiwali przyczyny, jednocześnie próbując ograniczyć zniszczenia za pomocą potężnych czarów, którymi władali. Zanim jednak odkryli inteligencję stojącą za tym zjawiskiem, ogromne tereny ich ojczyzny uległy atakom faerimmów. A ci ostatni ruszyli otwarcie w chwili, w której imperium szykowało się do obrony przed nowo odkrytym wrogiem.

Energia wtajemniczeń eksplodowała w całej krainie podczas magicznego pojedynku na olbrzymią skalę, powiększając zniszczenia dokonane przez niszczącą życie magię faerimmów. Żadna ze stron nie była w stanie osiągnąć znaczącej przewagi i wojna wymknęła się spod kontroli. Faerimmowie kontynuowali bombardowanie czarami *nyszczenia życia*, co powiększało obszar Wielkiej Pustyni. Netherijscy nie pozostawali dłużni, wykorzystując całe magiczne arsenały i czary wtajemniczeń do siania zniszczenia wśród wrogów i w ich podziemnych domach. Zarówno Netherijscy, jak i faerimmowie ponieśli olbrzymie straty, lecz walki nie słabły, ponieważ każda ze stron była zdecydowana wyeliminować drugą.

W tym miejscu archiwa Pomrocznych stają się niejednoznaczne i sprzeczne. Netheril szczycił się prowadzeniem dokładnych zapisków dotyczących kulturowego i społecznego rozwoju, lecz

przedłużająca się wojna z faerimmami sprawiła, że typowe dla dawnych czasów sprawy miejskie i ekonomiczne straciły na znaczeniu. Wiele danych zaginęło podczas niszczenia budynków i całych społeczności. W mieście Pomrok znajduje się wiele relacji z najważniejszych bitew wojny oraz bardziej przyziemnych informacji z tego okresu. Nie sposób jednak zdobyć kompletnej wiadomości dotyczące tego, co wydarzyło się w tym okrutnym i pełnym tajemnic czasie. Sami Pomroczni nie mają pewności co spowodowało kataklizm, który zniszczył Netheril. Większość wini faerimmów, sądząc, że przeciwnik zdołał przeprowadzić ostateczny, druzgoczący atak, w czasie którego wykorzystał jakiś nieznanego rodzaju tajemnej mocy. Pomroczni wiedzą na pewno tylko to, że gdyby miasta nie przeniesiono na Plan Cieni, gdzie pozostało, ich przodkowie również zginęliby w tej katastrofie.

O CZYM WIE ELITA POMROCZNYCH

Arcyksiążę, jego synowie i niektórzy duchowni miasta wiedzą znacznie więcej na temat zniszczenia ich ojczyzny niż opowiedziano w oficjalnej historii. Na ironię zakrawa fakt, że to nie faerimmowie przeprowadzili ostateczny atak na Netheril — był to cios z wewnątrz. W czasie gdy miasto przebywało na Planie Cieni, pozostawało odcięte od Faerunu i nie mogło nań powrócić. Jednak kapłani Shar byli w stanie rzucić czary wieszczania, a ich mroczne bóstwo dostarczyło im informacji, które pozwoliły odkryć prawdę o upadku Netherilu - a przynajmniej taką prawdę, jaką postanowiła przekazać bogini. Otóż kapłani dowiedzieli się, że jeden z najzdolniejszych i najpotężniejszych arkanistów imperium, w historii pojawiający się pod imieniem Karsus, zamierzał zakończyć wojnę, wyprowadzając jeden ostateczny cios. Kiedy natura zaklęć *wyszczenia życia* stała się jasna, zaczął pracować nad własnym czarem, który - jak wierzył - pomoże ocalić jego lud. Bez wątpienia był to najpotężniejszy czar wtajemniczeń, jakim władał śmiertelnik w całej historii Faerunu. Zaklęcie Karsusa pozwoliłoby mu zanurzyć się - wprowadzić tymczasowo, niemniej bezpośrednio — w esencję dowolnego bóstwa. W efekcie sam tymczasowo stałby się bogiem, zyskując dostęp do boskich mocy.

Karsus planował za pomocą boskiej potęgi zniszczyć faerimmów i raz na zawsze pozbyć się zagrożenia z ich strony. Wiedział, że użycie czaru może kosztować go życie, lecz uznał, że poświęcenie warte jest ryzyka. Niestety, wszystko potoczyło się bardzo źle. Karsus stracił kontrolę nad zaklęciem, a gwałtowna magiczna reakcja na jego czyn niemal zniszczyła Splot. Wywołany chaos odczuł cały Faerun. Karsusa zabiła nieokreślona magiczna energia, zaś ogrom zniszczeń zadanych Splotowi spowodował, że netheryjskie miasta spadły na ziemię, co zabiło wszystkich ich mieszkańców. Wszystkie enklawy, posterunki i społeczności na ziemi spotkał podobny los, ponieważ mythallar eksplodował. Wspaniałe osiągnięcia architektoniczne wybuchły, raniąc swych mieszkańców. Jedynie miastu arcyksięcia, bezpiecznemu na Planie Cieni, oszczędzono takiego losu.

Arcyksiążę Telamont i świadomi tych faktów Pomroczni postanowili utrzymywać poddanych w przekonaniu, że to faerimmowie spowodowali upadek imperium.

CO SIĘ NAPRAWDĘ WYDARZYŁO

Arkanista Karsus postanowił zmieszać się z esencją Mystryl, netheryjskiego bóstwa magii. Efekt okazał się katastrofalny. Kiedy esencje się połączyły, bóstwo straciło możliwość kontrolowania Splotu. Bogini się poświęciła, by ratować Splot - na szczęście uczyniła to, zanim zniszczenia okazały się nieodwracalne. Nie-

mniej Splot i tak uległ tymczasowej negacji, w wyniku czego stracił łączność z Faerunem. W doświadczeniu Karsus stracił życie (tak jak to zresztą przewidywał), jednak nie zdołał zyskać boskiej mocy Mystryl na czas wystarczająco długi, by z powodzeniem ją wykorzystać. Całkowite anulowanie magicznej energii odbiło się falami wstrząsów w całym Faerunie, ponieważ nagle przestały funkcjonować wszystkie czary i cudowne przedmioty. Ci, którzy przeżyli katastrofę, wraz z potomkami doprowadzili do powstania już nieistniejących imperiów Anaurii, Hlondath i Assam. Niemniej sam Netheril zniknął. Ostatecznie Mystryl zdołała się odrodzić i odnowić Splot, doprowadzając go do pierwotnego stanu. Jednak dla ludu Netherilu było już za późno. Głupota Karsusa doprowadziła do tego, czego nie byli w stanie osiągnąć faerimmowie: imperium przestało istnieć.

Ciało Karsusa, które pod wpływem boskiej energii urosło do gigantycznych rozmiarów, spadło na ziemię i umarło, roztrzaskując się. A jego głupotę przypomina strome wzgórze z czerwonego kamienia, położone u podstawy wysokiego klifu na terenie obecnego Złowieszczonego Lasu.

UCIEKINIERZY

Jedno latające miasto cudem i przez przypadek wyszło z katastrofy nietknięte. Rządzący miastem szlachcic, potężny arkanista, od jakiegoś czasu eksperymentował z przemieszczaniem się między Faerunem a Planem Cieni. Jego badania pozwoliły mu przenieść nie tylko siebie, lecz również innych i przedmioty. W tygodniach poprzedzających kataklizm, arkanista, którego w mieście Pomroków tytułuje się wybranym przez niego samego przyrodkiem Panem Cieniem, rozważał możliwość przeniesienia całego latającego miasta na plan, na który sam podróżował od jakiegoś czasu. Dosłownie na kilka dni przed rzuceniem przez Karsusa niszczycielskiego czaru, wydał miastu rozkaz przygotowania się na taki eksperyment. W przeddzień katastrofy Pan Cień przeniósł całe miasto wraz z mieszkańcami na Plan Cieni. Kiedy już tam był, z przyjemnością stwierdził, że jego wyliczenia okazały się prawidłowe. Miasto i jego obywatele nie ucierpieli od razu w wyniku podróży. Był jednak bardzo rozgoryczony, kiedy odkrył, że z niezrozumiałych dlań powodów nie jest w stanie przenieść wszystkiego z powrotem na Faerun.

Odkrycie tajemnicy zajęło całe tygodnie, a kiedy miasto powróciło do Netherilu, jego mieszkańcy mogli jedynie patrzeć z przerażeniem na to, co zastali. Przez wiele dni metropolia podróżowała pośród ruin imperium, desperacko poszukując ocalałych - bez skutku. Netheryjczycy zapragnęli zemsty, uznając, że do śmierci krajan przyczynili się znieprawdzeni faerimmowie. Jednak Pan Cień zdał sobie sprawę, że jedno latające miasto nie jest w stanie przeciwstawić się tak potężnym wrogom. Uznał również za prawdopodobne, że mieszkańcy jego metropolii są ostatnimi przedstawicielami ich rasy. Doszedł do wniosku, że nie może ryzykować utraty miasta oraz poddanych. Przyrzeknąwszy sobie, że pewnego dnia wszyscy powrócą do Faerunu, by odbudować zniszczone imperium, arkanista przeniósł je z powrotem na Plan Cieni, gdzie z powodu nieprzewidywanych okoliczności pozostało znacznie dłużej niż pierwotnie zamierzał.

organizacja

Kwatera: miasto Pomrok, zazwyczaj unoszące się nad Anauroch, niedaleko północno-wschodniego wybrzeża Morza Cieni (lub, według nazewnictwa netheryjskiego, Ukrytego Jeziora).

Członkowie: mniej więcej 500 pomroków pośród 75 000 Pomrocznych

Hierarchia: militarna

Przywódca: Telamont, arcyksiążę Pomroku

Religia: Shar

Charakter: NZ, PZ

Tajność: średnia

Symbol: pomroki nie posiadają i nie używają symbolu, który reprezentowałby ich miasto lub społeczność. Każdy z dwunastu książąt pomroku oraz arcyksiążę Telamont używają własnych znaków heraldycznych. Te pieczęcie mocy były początkowo używane w Imperium Netherilu i dawno temu znikły z powszechnej heraldycznej wiedzy i zastosowania. Rozpoznanie netheryjskiego pochodzenia takiego symbolu wymaga testu Wiedzy (historia lub szlachta i władcy) o ST 25, a kolejny (ST 30) pozwala rozpoznać szlachecki ród z Netherilu. Prezentację książęcych pieczęci mocy znajdziesz w podrozdziale z opisem hierarchii.

Kultura i cywilizacja Pomrocznych jest bardzo rozdrobniona. Nie tworzą oni organizacji w ogólnie przyjętym znaczeniu tego słowa. Jednak ponieważ pomroków jest tak naprawdę niewielu (w mieście mieszka ich około pięciuset) oraz ponieważ bardzo gorliwie strzegą swojej prywatności i motywów, funkcjonują podobnie do tajnego stowarzyszenia.

W tym podrozdziale przedstawiono szczegółowe informacje dotyczące pomroków zamieszkujących miasto Pomrok. Stanowią one tylko niewielki odsetek jego populacji. Pozostali mieszkańcy dzielą się na dwa typy: normalnych ludzi będących potomkami Netherijczyków, którzy przenieśli się na Plan Cieni ponad 2000 lat temu, lecz nie stali się pomrokami, oraz humanoidalnych niewolników, których Pomroczni pozyskali zarówno we wspomnianym wymiarze, jak i w Faerunie.

HIERARCHIA

Pomroczni zamieszkują twór, który najlepiej opisać jako ruchome miasto-państwo, którym włada rząd łączący cechy monarchii, meritokracji oraz magokracji. Panuje tu arcyksiążę Telamont, potężny arkanista i pomrok. Jego potęga i władza są absolutne. Wszyscy Pomroczni żyją i umierają z jego rozkazu. Telamont jest arcyksiążę-

ciem miasta od tak dawna, iż nawet najstarsi pamiętają, że zawsze pełnił tę funkcję. Jedynie jego synowie i najbliżsi współpracownicy wiedzą, że jest on tak stary jak samo miasto i że rządzi nim od momentu, kiedy na jego rozkaz zostało zbudowane.

Przedłużeniem władzy Telamonta jest jego dwunastu synów, czyli książąt pomroku. Tak samo jak ojciec, są pomrokami i arkanistami. Konkurencja w tym kręgu arcyzarodziejców jest jednocześnie zacięła i zdyscyplinowana, podobnie jak społeczność Pomrocznych.

Arcyksiążę

Netheryjski arkanista zwany arcyksięciem Telamontem Tanthu (NZ mężczyzna pomrok Czar20/Acm5/Aci10) jest obecnie jednym z najpotężniejszych magów w Faerunie. Tysiące lat temu nosił miano Pana Cienia. To jeden z niewielu żyjących obywateli Netherilu, który przetrwał zniszczenie imperium. Obecnie niepodzielnie rządzi Pomrocznymi. Kiedy uzna, że nadszedł właściwy czas, wyjawia mieszkańcom miasta, że jest Panem Cieniem, inspirowując ich w ten sposób do zwycięstwa.

Żyjący już ponad dwa tysiące lat Telamont nie umarł za sprawą potężnej magii, między innymi dzięki czarom życzenia. Odpędzanie śmierci ułatwia mu fakt, że nie jest już człowiekiem, a przybyszem. Naturalna nieśmiertelność życia pomroka jest wielokrotnie dłuższa niż u zwykłego człowieka. Jednak Telamont niechętnie przyznaje, że jego ciało-przybysza zaczyna się rozpadać i aby utrzymać je przy życiu potrzebne są coraz potężniejsze środki. Nie zdecydował jeszcze, w jaki sposób najlepiej będzie mu kontynuować egzystencję, jednak powrót Pomrocznych do Faerunu otwiera przed nim wiele możliwości, w tym przemianę w nieumarłego.

Telamont wiele wysiłku włożył w zachowanie tego, co - jak wierzył - było najlepszymi cechami społeczeństwa Netherilu. Wymieścił jednak owe elementy ze środkami koniecznymi do przetrwania na wrogim Planie Cieni. W efekcie powstała społeczność niezwykle formalna i zdyscyplinowana, w której nawet najbardziej przyziemne aspekty codziennej egzystencji w pewien stopień zrytualizowano. W ten sposób utrzymywany jest porządek, lecz co ważniejsze, również ciągłość kultury ze stulecia na stulecie. Telamont jako ostateczny arbitry wszystkich co dzieje się w mieście sam jest miastem. Jego poddani widzą w nim żywe uosobienie wszystkich zwyczajów, przekonań i wartości. Dokładnie tak samo Telamont postrzega samego siebie.

Ci, którzy spotykają się z arcyksięciem, mają kontakt z kimś, kto przez tysiąclecia praktykował ukrywanie swoich prawdziwych myśli i uczuć. Telamonta równie trudno rozgryźć, co oszukać. Nawet jego synowie rzadko kiedy wiedzą co naprawdę myśli ojciec, ukryty za maską nieprzeniknionego, lodowatego spokoju. Pomimo niewyrażającej nic zewnętrznej powłoki, umysł Telamonta cały czas pracuje. Arcyksiążę jest autokratą. Jego determinacja w rządzeniu miastem wypływa z silnego, wewnętrznego przekonania, że nikt nie będzie się od niego lepiej sprawdzał na tym stanowisku.

Pomimo zaawansowanego wieku wciąż jest wysoki i krzepki. Jego sylwetka przytłacza - niezależnie od tego czy siedzi na dryfującym tronie, czy przewodniczy ceremoniom na ulicach miasta. Zawsze kiedy pojawia się publicznie, zakłada tradycyjną, ciemną zbroję Imperium Netherilu, wraz z płaszczem ze smoczymi skrzydłami, stylizowanymi płytowymi naramiennikami oraz leżącymi się, ciemnoczerwonymi szatami.

Osobista pieczęć mocy arcyksięcia przedstawia stylizowane stworzenie przypominające lwa z rozpostartymi smoczymi lub

wygląd i osobowość

Fizyczne cechy pomroka przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Pomroczni nie będący tego rodzaju istotami z wyglądu nie różnią się od swych władców, lecz w odróżnieniu od wspomnianych przybyszów ich skóra nie ma charakterystycznego szarego odcienia.

Pomroczni ubierają się w stroje, które innym mieszkańcom Faerunu zdają się tak dawne, że aż starożytne. Ich wytworne szaty powodują, że robią wrażenie obcych i gości z innych miejsc świata. Preferują ciemne kolory, takie jak czerń, burgund, ciemnoszary, ciemnozielony oraz granatowy. Członkowie klasy wyższej noszą dużą ilość biżuterii. Klejnoty są często zręcznie wplecione w szaty. Bardzo lubią złocenia, nitki złota oraz tkaniny o takim odcieniu. Zwykły lud nosi proste ubrania, które pasują do zajęcia danej osoby. Niewolnikom wolno zaś zakładać jedynie praktyczną, niczym nieozdobioną odzież, niewiele lepszą od samodziółów.

nietoperzymi skrzydłami, odcinające się ciemną sylwetką na tle krwistoczerwonego nieba.

Prawa ręka arcyksięcia

Hadrhune (NZ mężczyzna pomrok Czar10/Aci10), prawą rękę arcyksięcia Telamonta, przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Obecnie ma on za zadanie ocenę licznych miast i narodów Ziem Centralnych oraz przygotowanie planu zniszczenia tych, które mogą okazać się zagrożeniem dla władzy ojca. Jego osobista pieczęć mocy to srebrny, uskrzydłony wąż na czarnym tle, owinięty wokół szarej, kamiennej wieży.

Dwunastu książąt pomroku

Książęta są braćmi. Urodzili się jeszcze przed upadkiem Netherilu.

Książę Rivalen Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Czar11/Kpn15/Aci7 Shar) to wysokiej rangi kapłan Shar w mieście Pomrok. Jeśli założyć, że arcyksiążę Telamont jest doczesnym władcą Pomroczyń, to księcia Rivalen należy uznać za ich duchowego przywódcę. Z masywnej Auli Cieni położonej w pobliżu pałacu ojca, książę zarządza klerem Shar i ogłasza jej wolę wiernym. Jego wieszczenia pozwoliły arcyksięciu sprowadzić miasto z powrotem do Faerunu. Tu Shar przeznaczyła Rivalenowi rolę jęczyczka u wagi w jej odwiecznej walce ze zniechodzoną siostrą Selune.

Rivalen to również największy rywal Hadrhune'a. W tajemnicy stara się podkopać pozycję prawej ręki arcyksięcia. Wie, że musi zachowywać największą ostrożność, ponieważ wrogowie Hadrhune'a mają nieprzyjemny zwyczaj znikać.

Osobistą pieczęcią mocy księcia Rivalena jest symbol Shar, pod którym znajduje się para zakrzywionych, ciemnoczerwonych baranich rogów - wszystko na ciemnoszarym tle.

Książę Clariburnus Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Zak14/Aci4/Wjk8/Ltr3) jest najmłodszym kapitanem armii miasta. Jeśli wierzyć plotkom, błyskawiczną karierę w dużej mierze zawdzięcza urodzeniu. Niemniej ci, którzy znają księcia, umieją docenić jego wartość jako wojownika, taktyka i dowódcy. Nie wyraził jeszcze swojej opinii na temat tego, w jaki sposób Pomroczeni mieliby podbić Ziemię Centralną, lecz dzieje się tak jedynie dlatego, że nikt go jeszcze o to nie zapytał. Jego ulubioną bronią jest *glewia ranienia* +3.

Osobista pieczęć mocy księcia Clariburnusa to złota gwiazda, obramowana na czarno, na granatowym tle.

Książę Brennus Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Wsz12/Miw8/Aci6) jest najmłodszym księciem. Wiele powiedziałoby, że Telamont ma do niego słabość. Dość wcześnie okazało się, że jest urodzonym intelektualistą, oddano go więc w ręce najlepszych w mieście nauczycieli. Chociaż Brennus wykazał się oczekiwaną w rodzinie łatwością przyswajania magii wtajemniczeń, jego nauczyciele zauważyli również zamilowanie do historii. Na rozkaz ojca uczeni skupili się na edukacji księcia w tematyce bogatej historii i wiedzy Pomroczyń. Brennus żył tą dyscypliną i dzisiaj jest jednym z największych ekspertów w dziedzinie netheryjskich korzeni miasta. To właśnie on zlokalizował wciąż istniejące pozostałości imperium w Faerunie i wysłał do nich ekspedycje, by odzyskały pozostałą tam wiedzę i skarby. Książę jest przekonany, że tajemna moc ukryta w ruinach Netherilu jest kluczem do sukcesu planu. W kontaktach z innymi zachowuje się bardzo grzecznie i formalnie.

Osobista pieczęć mocy księcia Brennusa to srebrna kula nad trzema górskimi szczytami na tle koloru ochry.

Książę Mattick Tanthul i książę Vattick Tanthul (PZ mężczyźni pomroki Ilu6/Aci9) są bliźniakami. Obaj mają czarne oczy i takież włosy. Są do siebie podobni niczym dwie krople wody, choć Mattick jest starszy o 2 minuty. Poza rodzicami nikt nie zdoła ich odróżnić od siebie. Bliźniacy, od chwili gdy zaczęli chodzić, wykorzystywali podobieństwo do popełniania w królewskim domu niezliczonych żartów i kawałów, z których jedne były całkowicie nieszkodliwe, inne niezupełnie. Są nierozłączni i rzadko można ich spotkać pojedynczo. Książęta dzielą swój czas na badania w akademii alchemii oraz na pomaganie Brennusowi w poszukiwaniu pozostałości po miastach Netherilu. Są stronnikami wspomnianego Brennusa i Hadrhune'a, których ubóstwiają i których plany szybkiego zniszczenia wszystkich zagrożeń dla panowania Pomroczyń wspierają.

Osobista pieczęć mocy księcia Matticka to para ząbów, obramowanych purpurowo złotych obrączek na ciemnoszarym tle.

Osobista pieczęć mocy księcia Vatticka to para ząbów, obramowanych purpurowo srebrnych obrączek na ciemnoszarym tle.

Książę Yder Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Wjk11/Zak12/Aci4/Ryw4 Shar) to prawa ręka starszego brata, księcia Rivalena. Jest szanowany i budzi lęk, jak przystało na wspaniałego wojownika. Początkowo praktykował jako żołnierz w armii Pomroczyń, osiągając rangę kapitana. Potem poczuł powołanie, by służyć Shar. Teraz jest wojownikiem oddanym swemu bóstwu. Dowodzi strażami świątynnymi w Auli Cienia i prowadzi wspierane religijne wyprawy. Podobnie do brata chciałby, aby Hadrhune stracił łaski arcyksięcia. Jednak w przeciwieństwie do Rivalena, Yder nie ma osobistych uraz do wybranego emisariusza Telamonta. Po prostu wolałby, aby to wola jego bóstwa prowadziła Pomroczyń, zamiast woli Hadrhune'a.

Osobista pieczęć mocy księcia Ydera to stylizowany srebrny wielki miecz na szarym tle. Rękojeść miecza to kopia symbolu Shar (czarny dysk z fioletowym obrysem).

Książę Melegaunt Tanthul (PZ mężczyzna pomrok Wsz16/Aci4) jest jednym z najmłodszych spośród braci i nie posiada wrodzonego talentu do sztuk tajemnych (Telamont zarządził, że Melegaunt będzie szkolony tak jak reszta książąt i to pomimo faktu, iż arkanieści, którzy oceniają zdolności Pomroczyń, stwierdzili, iż potencjał księcia pozostaje niewiele wyższy od przeciętnego; arcyksiążę rozkazał ukryć ten fakt, a za ujawnienie prawdy zagroził karą śmierci). Niemniej książę nadrabia straty w magicznym talencie przebiegłością. Ma talent do oszustw i fałszywej empatii, co czyni z niego doskonałego manipulatora. Niewiele jest osób poza rodziną królewską, których nie potrafiłby sobie zjeść mocną mieszaniną uroku, przystojnej postawy i powierzchownej szczerości. Tak naprawdę wykorzystywanie tych cech stało się dziełem jego życia.

W przeciwieństwie do większości braci, Melegaunt wierzy w zastosowanie łagodniejszych środków do przejścia Ziem Centralnych. Dowodzi, że jego ojciec powinien manipulować wrogami swego ludu. Książę zaobserwował, że wiele społeczności Faerunu - zwłaszcza tych zaprzysiężonych służbie dobru - zdaje się nazbyt gotowa uwierzyć w to, w co chce uwierzyć. Melegaunt po prostu nie widzi powodu, dla którego Pomroczeni nie mieliby w pełni wykorzystać tej wady. Utrzymuje, że nastawienie różnych organizacji i miast przeciwko sobie wymaga minimalnego wysiłku. W efekcie zaś wybuchłaby

wojna, która w końcu ogarnęłaby całe Ziemię Centralne. A wówczas Pomroczni musieliby jedynie narzucić swą wolę temu co pozostanie, gdy kurz opadnie.

Osobista pieczęć mocy księcia Melegaunta to dwie skrzyżowane czerwone włócznie na białym tle.

Książę Lamorak Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Czar19 /Aci7). Dziesięć lat temu ojciec wyznaczył go do doglądania Gildii Deterministów. To właśnie Lamorak i podlegli mu członkowie organizacji odpowiadają za testy, które musi przejść każdy Pomroczny, a które określają, w jaki sposób może służyć miastu. Książę prowadzi także ściśle strzeżonemu procesowi selekcji i przemieniania zasługujących na to Pomrocznych w pomroki. Prowadzi politykę neutralności, lecz koniec końców sądzi, że roztropne ze strony arcyksięcia byłoby manipulowanie, nie zaś angażowanie się w otwartą wojnę z wrogami miasta.

Osobista pieczęć mocy księcia Lamoraka to biała czaszka obramowana na czarno na jasnoszarym tle.

Książę Dethud Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Nek15 /Aci8) to chyba najbardziej wstrzemięźliwy spośród dwunastu braci. Jego skłonność do milczenia jest legendarna w całym mieście Pomrok. Rzadko kiedy odzywa się do kogoś bezpośrednio, a jeśli już to robi, zazwyczaj okazuje się być głosem rozsądku. Wśród członków rodziny królewskiej najbliższe mu do roli sędziego, rozjemcy. Pozostałych jedenastu książąt nieustannie prosi go o rady Dethuda w najbardziej drażliwych kwestiach i prywatnych sporach. On zaś rzadko kiedy opowiada się za którąś ze stron, a jedynie analizuje sytuację i oferuje zjadliwe, logiczne rozwiązanie. Arcyksiążę często zaprasza Dethuda na wojskowe i polityczne narady, co czyni z niego drugą najbardziej wpływową osobę w rodzinie, zaraz po Telamencie. Kiedy wymusi się na nim opinię w sprawie najlepszych środków do osiągnięcia celów ojca, podziela on politykę manipulacji Melegaunta.

Osobista pieczęć mocy księcia Dethuda to stylizowane, czarne promienie na białym tle.

Książę Aglarel Tanthul (NZ mężczyzna pomrok Zak10/Wjk10/Kpn6/Aci2 Shar). W chwili powrotu miasta do Faerunu przejął on dowództwo nad osobistą strażą arcyksięcia. Wie, że próba zamachu na Telamonta to jedynie kwestia czasu. Nie jest natomiast w stanie przewidzieć, kto się tego dopuści - wrogi rząd, tajna organizacja w rodzaju Harfiarzy czy któryś z jego braci. Tak naprawdę wcale o to nie dba. Po prostu nie interesują go bezcelowe polityczne sprzeczki. Przede wszystkim jest lojalny względem ojca, którego ochronie poświęca każdą wolną minutę.

Osobista pieczęć mocy księcia Aglarela to przedstawiony z boku wielki, stalowy hełm z czarnymi zdobieniami i obrysowany czernią na ciemnopomarańczowym tle.

Determiniści

Wielki życia na Planie Cieni nauczyły Pomrocznych, że przetrwanie jest możliwe tylko wtedy, gdy każdy obywatel miasta rozumie swoją w nim rolę i działa na rzecz dobrobytu wszystkich. Dlatego właśnie społeczeństwem rządzi niezwykle hierarchiczność oraz merytokracja. Od każdego wymaga się działań na rzecz bezpieczeństwa oraz przetrwania społeczności i każdy ma to zadanie wykonywać najlepiej jak potrafi. Przydatne do tego celu zdolności mieszkańców ustala się podczas specjalnych testów, którym poddawany jest każdy obywatel krótko po tym, jak osiągnie wiek

wyniesienia (13 lat). Testy organizuje krąg deterministów księcia Lamoraka. Pomroczny, którego umiejętności poznano, zostaje poddany szkoleniu, podczas którego je rozwija aż do chwili osiągnięcia dojrzałości (18 lat) - wówczas staje się pełnoprawnym przedstawicielem danej profesji. Od czasu do czasu zdarza się osoba dokonująca tak znacznych postępów w rozwoju danej umiejętności, że determiniści zarządzają drugą serią testów. W efekcie niekiedy pierwsze zadanie Pomrocznego ulga zmianie na inne. Jednak takie wypadki są rzadkie, ze względu na dokładność i stopień złożoności metod księcia Lamoraka.

Typowy determinista: NZ mężczyzna pomrok Czar8/Aci7.

Arkaniści

Poniżej rodziny królewskiej, lecz znacznie powyżej przeciętnego Pomrocznego - zarówno w kwestii ważności dla społeczności, jak i dzierzony władzy - znajdują się czarodzieje i zaklinacze miasta Pomrok. Nazwa tej warstwy społecznej wywodzi się od netheryjskiego określenia na czarodzieja. Arkaniści stanowią magiczny kręgosłup miasta. Zajmują się edukacją, przekazują utalentowanym sekrety Sztuki i biorą udział w różnych misjach, które zlecają książęta. W mieście mieszka mniej więcej tysiąc arkanistów, z których około dwustu pięćdziesięciu to pomroki. Arkaniści tej rasy są daleko potężniejsi i to oni zajmują stanowiska związane z władzą we wszystkich organizacjach oraz zgromadzeniach arkanistów.

Typowy arkanista: PZ człowiek Czar4/Aci3

Typowy starszy arkanista: PZ pomrok Czar8/Aci7.

Wojsko

Pomroczni, którzy wykazują się jedynie minimalnymi zdolnościami magicznymi, znajdują godne szacunku miejsce w armii miasta. Większość zaczyna od szeregowego żołnierza, lecz dla zdolnych i inteligentnych otwierają się szerokie możliwości promocji na stopnie oficerskie. W czasie pobytu na Planie Cieni miasto Pomrok przeżyło niezliczone ataki wrogich stworzeń, a wojsko odczuło te napęski najmocniej. Teraz, kiedy Pomroczni powrócili do Faerunu, arcyksiążę zarządził, by gotowość i liczebność wojska wzrosła tak szybko, jak to możliwe.

Armia miasta Pomrok liczy obecnie około trzech tysięcy żołnierzy. Większość z nich to ludzcy potomkowie Netherilu, natomiast zaledwie dwustu to pomroki (w tym wszyscy oficerowie powyżej rangi porucznika). Formalnym dowódcą armii jest arcyksiążę, jednak w praktyce pozostawia te sprawy triumwiratowi generałów - Shelkarowi, Vadebrythowi i Tyrollusowi - którzy opracowują i wprowadzają w życie strategię wojskową we wszystkich sytuacjach, poza najbardziej groźnymi. Każdy z generałów dowodzi mniej więcej tysiącem żołnierzy. W skład armii wchodzi również wiele wyspecjalizowanych oddziałów i jednostek. Niektóre z nich rywalizują ze sobą w pojedynkach, które mogą być przyjazne (na przykład pomiędzy Pierwszą Dywizją Ekspedycyjną a Królewskimi Zwiadowcami) lub niebezpieczne (na przykład między Osobistą Strażą Arcyksięcia i Czarnymi Mieczami Generała Shelkara).

Typowy żołnierz Pomrocznych: PZ człowiek Wjk1/Zak1

Typowy porucznik Pomrocznych: PZ człowiek Wjk3/Zak1

Typowy kapitan Pomrocznych: NZ pomrok Wjk5/Zak3

Plebejusze

Pomroczni, którzy nie wykazują żadnych zdolności ani do magii (opanowują jedynie czary maksymalnie 0. poziomu), ani do sztuki wojennej, trafiają do jednej z plebejskich klas społecznych. Stanowią

oni większość mieszkańców miasta. Znają swoje miejsce i rozumieją, że przetrwanie Pomroku zależy nie tylko od tego, czy w przyszłości będą mogli ciężko pracować, lecz również od tego, czy będą posłusznymi strukturze społecznej miasta. Pomroczny plebejusz jest lojalnym poddanym księcia i oddanym miastu obywatelem. Ci nieliczni, którzy źle się zachowują lub popełniają czyny zagrażające bezpieczeństwu Pomroku, są dzięki opłaconym przez szlachtę informatorom wylapywani i skazywani na śmierć.

Typowy plebejusz: PZ człowiek Plb2.

Rzemieślnicy

Pomrok wymaga nieustannych napraw — a to z powodu napięć, jakim jest poddawane w trakcie przemieszczania się przez atmosferę. W mieście mieszkają setki rzemieślników, z których każdy specjalizuje się w jednym z wielu rzemiosł (kamieniarstwo, stolarce, garbarstwo, kowalstwo, brukowanie itp.). Wielu z nich nauczyło się jednego lub dwóch czarów wtajemniczeń (0. poziomu), aby ułatwić sobie pracę. Zazwyczaj są to *dłoń maga*, *naprawa*, *otwarcie/zamknięcie* lub *kuglarstwo*. Wszyscy rzemieślnicy są ludźmi. Wraz z rodzinami oczekują rozsądnego traktowania ze strony zwierzchników, płace zaś mają wystarczające, by żyć wygodnie, a nawet luksusowo.

Typowy rzemieślnik: PZ człowiek Fach4.

Kupcy

Nawet na zdrażliwym i dziwnym Planie Cieni miasto zachowało ekonomię. Klasa kupiecka była wprawiona w zdobywaniu surowców oraz innych towarów w miejscach, które Pomrok odwiedzał w tej mrocznej krainie, i udostępnianiu ich reszcie obywateli. Ceny są ściśle kontrolowane, tak samo jak bicie i obieg waluty. Ekonomia jest zatem sztuczna — pełni funkcję bardziej środka regulacji zasobów i potrzeb, niż sposobu zdobywania zysków.

Typowy kupiec: NZ człowiek Fach4.

Służba

Obywatele, którzy nie wykazują zdolności do magii, religii, rzemiosł ani żadnego innego pożytecznego zajęcia, zasilają szeregi prywatnych służących. Są przydzielani głównie do prac domowych i przydomowych, takich jak pokojówka, lokaj, posłaniec i zmiatacz ulic. Ponieważ nie mają żadnej nadziei na polepszenie swojego bytu, marzą o tym, by ich dzieciom powiodło się lepiej.

Typowy służący: PZ człowiek Fach2.

Niewolnicy

Niewolnicy znajdują się na samym dole drabiny społecznej. Niektórzy to Pomroczni niewykazujący się absolutnie żadnymi pożytecznymi umiejętnościami, inni to obywatele skazani za zbrodnie niekarane śmiercią. Niemniej większość stanowią humanoidzi schwytani przez Pomrocznych w czasie wypraw niewolniczych lub zakupieni na targach niewolników.

Niewolnicy Pomrocznych oczekują tylko i wyłącznie paskudnej roboty oraz harówki. Sposób ich traktowania zależy jedynie od właścicieli. Niektórzy z tych ostatnich, zwłaszcza arystokraci, zwykli odnosić się do niewolników jak do ulubionych zwierząt domowych. Niemniej dla niewolnika, którego właściciel traktuje brutalnie, nie ma żadnej ucieczki.

Niewolnicy w mieście nie są na tyle nierozsądni, by wszczynać bunt lub organizować ucieczkę. Panowie posiadają jednak moc przynajmniej kilkakrotnie przewyższającą ich możliwości. Co gorsza, Pomroczni nie mają żadnych skrupułów, gdy trzeba

zabić zbuntowanych niewolników, a zamordowanych zastąpić nowymi nabytkami.

Typowy niewolnik: PZ ork Plb1.

MOTYWACJE I CELE

Czego naprawdę chcą pomroki? Pytanie to dręczy umysły i nie schodzi z ust szlachciców, mędrców oraz poszukiwaczy przygód od momentu, gdy ich miasto rzuciło cień na piaski pustyni. Kapłani licznych bóstw pragną wiedzieć, czy powinni przygotowywać się do stoczenia świętej wojny z pomrokami. Monarchowie wielu krain i państw przyglądają się poczynaniom pomroków z wielkim niepokojem. Niektórzy poważnie zastanawiają się czy nie powołać poborowych i nie zwiększyć w ten sposób obrony na wypadek ataku tego wroga. Osoby biegłe w Sztuce poszukują środków poradenia sobie z tajemną mocą pomroków, gdyby miało wydarzyć się najgorsze. Apelują oni do wszystkich ludów Faerunu o odszukiwanie fragmentów zaginionej wiedzy, aby wspólnym wysiłkiem zgromadzić więcej informacji o naturze przeciwnika i jego niegdyś potężnej cywilizacji. Niemniej w tej chwili jedynie Pomroczni wiedzą, czego naprawdę chcą.

Troski ciężące na barkach dobrych ludów Faerunu nie są bezpodstawne. Arcyksiążę Telamont rzeczywiście zamierza rozpocząć podbój, zaraz po tym jak pomroki zakończą sprawy z faerimmami. Samo miasto nie zaspokaja jego ambicji. Urodził się po to, by rządzić, a przez tysiąclecia musiał zadowalać się jedną błahą metropolią. Teraz, kiedy jest w stanie podbić cały Faerun, planuje odbudować Imperium Netherilu, a nawet rozszerzyć jego pierwotne granice o Ziemię Centralną. Rzecz jasna osobiście będzie nim władał. Każdy z jego synów pożąda przy najmniej części Faerunu jako lenna i im szybciej Pomroczni ruszą na wojnę przeciwko niższemu ludowi, tym szybciej książęta otrzymają nagrody.

Książęta różnią się w opiniach na temat najlepszych sposobów osiągnięcia wspomnianego celu, chociaż uważają, by w obecności ojca takie opinie wygłaszać ostrożnie i taktownie. Niektórzy preferują zagrabienie magii i wiedzy ze starożytnego Netheru, a następnie użycie ich w kampanii eliminacji miast, a nawet ras stanowiących zagrożenie dla podbojów Pomrocznych. Inni woleliby sprzymierzyć się z jakąś potężną magokracją, taką jak Thay, aby skorzystać z wiedzy magicznej i podzielić odpowiedzialność za podbój (oraz porzucić sojuszników Z rozsądku w chwili osiągnięcia zwycięstwa). Kilku książąt popiera bardziej subtelne podejście. Sugerują manipulowanie jednostkami i całymi grupami, sianie niezgody i zachęcanie do tego, by wszyscy rozdarli siebie nawzajem. Pragnęliby oni zobaczyć narody i miasta Ziemi Centralnych pogrążone w wojnie na całego, która pozwoliłaby Pomrocznym narzucić porządek osłabionym stronom konfliktów.

Jedna rzecz jest jasna zarówno dla Telamonta, jak i jego ambitnego potomstwa. Nie mogą rozpocząć podboju dopóki nie dowiedzą się więcej na temat obecnego kształtu świata i jego mieszkańców. Właśnie ten brak szczegółowej wiedzy powstrzymuje arcyksięcia przed podjęciem decyzji o rozpoczęciu inwazji. Jest to również powód aktualnych poszukiwawczych wypraw Pomrocznych do różnych części Faerunu, podczas których przy okazji rozglądają się za pozostałościami zniszczonego imperium. Niedawne uwolnienie faerimmów z ich dawnego więzienia pod piaskami Anauroch opóźniło osiągnięcie porozumienia co do ostatecznego wyglądu planów. Nawet głodny podboju Telamont nie może oprzeć się okazji zniszczenia najbardziej zniechęconego wroga swego ludu.

REKRUTACJA

Arcyksiąże oraz jego synowie stosują bardzo ograniczoną formę rekrutacji, głównie pośród obywateli urodzonych w mieście Pomrok. Władają mocą przekształcania żywych istot w pomroki, lecz oszczędnie z niej korzystają. z ich punktu widzenia transformacja taka jest wielkim zaszczytem, którego nie wolno pochopnie udzielać. Obdarzają nim tylko tych, których uznają za wartych wstąpienia w szeregi najbardziej elitarnej klasy społecznej. Ci, którzy po osiągnięciu wieku dojrzałości wykazują się niezwykłym talentem magicznym lub w inny sposób wyróżnili się w służbie miastu czy jego władcom, zostają czasem wybrańcami przemienianymi w pomroki. Jednostka wyznaczona do metamorfozy nie może odmówić.

Ci zaś, którzy nie urodzili się Pomrocznymi, są przez klasę panującą uznawani jedynie za godnych podbicia i służenia możniejszym od siebie. Jedynym wyjątkiem są rdzenni mieszkańcy Faerunu, u których arkanieści rozpoznali solidny netheryjski rodowód. Telamont upoważnił księcia Aglarela do wyszukania i pochwylenia tych nielicznych cennych osobników, w których żyłach wciąż płynie krew Netherilu. To właśnie ten książę stoi za skrytymi uprowadzeniami takich osób i ich transportem do miasta Pomrok, gdzie zostają poddani badaniom pozwalającym ustalić, czy są godni „powołania”.

Pomroki nie mają skrupułów, jeśli chodzi o zwiększenie liczby niewolników pracujących w mieście. Do dnia dzisiejszego na ziemiach otaczających Anauroch schwytyli masę gnoili, goblinów i orków. Większość tych nieszczęsnych stworzeń dogorywa w mieście Pomrok, wykonując wszystkie niewdzięczne zadania z batem nad głową. Pozostałych niewolników pomroki wysłali do pracy przy wykopaliskach archeologicznych i innych wyprawach na powierzchnię.

SOJUSZNICY

Miasto Pomrok nie posiada żadnych formalnych sojuszników. Niemniej jego władcy nie mają nic przeciw zawieraniu tymczasowych przymierzy z siłami, które zaoferują coś, czego Pomroczeni nie mogą albo wolą nie zdobywać samodzielnie.

WROGOWIE

Arcyksiąże i jego synowie uważają każdą rasę, kulturę, naród, miasto i grupę w Faerunie za wroga. Niemniej istnieje jedna rasa, do której nie czują nic poza rozpaloną do białości, gorzką nienawiścią: faerimmowie. Te stwory terrorizowały świat jeszcze długo po tym jak miasto Pomrok opuściło Faerun. Dopiero inna pradawna rasa, sharnowie, położyła kres ich rabunkom. Sharnowie uwięzili faerimmów głęboko pod piaskami Anauroch, gdzie przebywali przez całe stulecia. Powrót Pomroczych zbiegł się w czasie z ponownym pojawieniem się ich najbardziej zniechodzonych wrogów. A faerimmowie mogą wreszcie kontynuować kampanię zniszczenia.

Kiedy faerimmowie zagrozili miastu Evereska, arcyksiążę Telamont bez zastanowienia wysłał Pomroczych, by wsparli obłąkaną elfią społeczność. Bez względu na to, co myśli reszta Faerunńczyków i o co podejrzewa Pomroczych, wiele elfów niechętnie wyraziło wdzięczność za tę cenną pomoc. Wszak bez magicznej potęgi miasta Pomrok Evereska niemal z całą pewnością zostałaby zniszczona. Faerimmowie, którym Pomroczeni pokrzyżowali plany eksterminacji elfów, rozproszyli się po świecie. Telamont i jego synowie koncentrują zaś energię na odnalezieniu i zniszczeniu pozostałych przy życiu wrogów sprzed wieków.

Nie wiadomo dokładnie, w jaki sposób faerimmowie uciekli z więzienia, jednak krążą na ten temat plotki. Opowieści przekazywane na ziemiach wokół Anauroch mówią, że ich uwolnienie było przypadkowe i nastąpiło w wyniku nieszczęśliwej kombinacji magicznej

energii w czarodziejskich ścianach więzienia. Inne plotki głoszą, że to Pomroczeni zaaranżowali uwolnienie dawnych wrogów. Czy istnieje jednak lepszy sposób na zaskarbienie sobie zaufania niż przyjsię z pomocą Everesce? Te same głosy szepczą, że to mieszkańcy Pomroku zniszczyli cormyrskie miasto Tilverton za pomocą netheryjskiej magii, obracając je w spalone zgłiszczca.

Póki co nie uformowała się zorganizowana opozycja przeciwko pomrokom, chociaż taki stan rzeczy nie może się trwać zbyt długo. Jest tylko kwestią czasu, kiedy wrogowie Pomroczych odkryją, że ci ostatni chcą ich sobie podporządkować. Zapewne z racji takich przypuszczeń już teraz kilka grup aktywnie śledzi działania niespodziewanych sojuszników Evereski. Są to m.in. Harfiarze, którzy przeznaczają rosnący procent swoich funduszy na badanie zagrożenia ze strony pomroków. Jak na razie udało im się ustalić co następuje:

Jeden z książąt pomroku potajemnie zdobył kilku ludzkich niewolników z thayskiej enklawy w Proskur i transportuje ich na Anauroch.

Kilka osób mieszkających w pobliżu granic Anauroch znikło na przestrzeni kilku ostatnich miesięcy. Zaginionych łączy tylko jeden fakt: podobno na niebie w pobliżu miejsc, w których przebywali, mniej więcej w czasie ich zniknięcia, widziano miasto Pomrok.

Wyprawy z miasta Pomrok badają niektóre wcześniej nieznane ruiny w pobliżu Anauroch. Dwóch zwiadowców Harfiarzy złoży raport, gdy wrócą z ekspedycji mającej na celu śledzenie takiej wyprawy gdzieś na Upadłych Ziemiach.

Oczywiście również Czerwoni Magowie są żywotnie zainteresowani tym, co dzieje się w mieście Pomrok - zwłaszcza odkąd stało się jasne, że jego mieszkańcy posiadają godny pozazdrośczenia zasób tajemnej mocy. Na nieszczęście dla Thacyczyków, ich wysiłki zwabienia Pomroczych do enklaw zawiodły. Wydaje się, że ci ostatnio celowo unikają takich miejsc. Stosunek Pomroczych do thayskich wysiłków handlowych najlepiej oddaje słowo: pogarda. Jedyny znany wyjątek miał miejsce w enklawie w Proskur, a ograniczył się tylko i wyłącznie do negocjacji zakupu ludzkich niewolników. Zulkirowie debatują nad upoważnieniem enklaw do wymiany przedmiotów magicznych w zamian za informacje o działaniach i celach pomroków. Jeśli pomysł nie przyniesie efektów, Czerwoni Magowie będą zmuszeni skupić się osobiście na przedarciu się przez zasłonę tajemności spowijającą rzeczony cel.

spotkania

Pomroczeni rzadko kiedy opuszczają potężne zacisze swojego latającego miasta. Kiedy już to robią, Z rozkazu arcyksięcia dla bezpieczeństwa podróżują w grupach. Jedynie książę pomroku lub żołnierz armii Pomroczych w randze przynajmniej kapitana ma prawo opuścić miasto bez eskorty. Jednak nawet wówczas podróżujący Pomroczeni musi posiadać rozsądny powód, dla którego opuścił bezpieczne mury. Władcy miasta Pomrok są bardzo ostrożni w doborze tych, których zobaczą obcy. Po prostu tego rodzaju troska pozwala im lepiej ukryć ich plany oraz faktyczną liczebność. Dla osób z zewnątrz jest oczywiste, że nie każdy mieszkaniec latającego miasta to pomrok, niemniej nie mogą stwierdzić, ile dokładnie istnieje tych stworzeń. A arcyksiążę woli, by ta kwestia pozostała tajemnicą.

Pomroki, które spotyka się poza ich miastem, wchodzi w skład wyprawy wysłanej w celu wypełnienia konkretnego zadania politycznego, archeologicznego lub morderczego. Grupy liczą sobie od pięciu



Pomrok arkanista

do stu osób, w zależności od natury misji. Z całą pewnością dowodzą nimi osoby posiadające poziomy w klasie prestiżowej adept cienia. Od typu misji zależy to, czy grupie przewodzi arkanista, czy żołnierz, jednak wszystkich Pomrocznych przewyższają rangą członkowie rodziny królewskiej. Księcia pomroku, który dowodzi ekspedycją, należy zawsze słuchać, a jego rozkazy trzeba wykonywać natychmiast i bez pytania. W większości wypraw bierze udział kapłan Shar, oficer wysokiej rangi w armii Pomrocznych i przynajmniej jeden arkanista średniego lub niższego stopnia, a także kilku żołnierzy i robotników pasujących do celu misji oraz statusu dowódcy.

Jedynie Hadrhune znany jest z tego, że podróżuje bez eskorty, ale za to ze specjalnym pozwoleniem swego pana. Niemniej spotkanie z nim samym - bez ochroniarzy czy innych towarzyszących mu funkcjonariuszy - oznacza, że podjął się specjalnej misji na zlecenie arcyksięcia. Zazwyczaj jest emisariuszem swego pana, posłanym do jakiejś zagranicznej potęgi.

PRZYKŁADOWE GRUPY

Standardowa wyprawa rekonesansowa (PS 10): 1 adept cienia (NZ pomrok Czar5/Aci2), 1 kapłan (NZ człowiek Kpn3 Shar, domeny ciemność, wiedza), 3 ochroniarzy (NZ ludzie Wjk2/Zak1).

Standardowa wyprawa wykopaliskowa (PS 17): 1 adept cienia (NZ pomrok Czar10/Aci5), 1 kapłan (NZ pomrok Kpn5 Shar, domeny ciemność, wiedza), 1 kapitan (NZ pomrok Wjk5), 4 arkanistów (NZ pomroki Czar5), 6 ochroniarzy (NZ ludzie Wjk2/Zak1), 18 żołnierzy (PZ ludzie Wjk1/Zak1), 100 niewolników (N orkowie Plb1, niewalczący).

Standardowa grupa zabójców faerimmów (PS 22): 1 adept cienia (NZ pomrok Czar11/Aci9), 1 kapitan (PZ pomrok Wjk8), 4 arkanistów (NZ pomroki Czar7), 2 poruczników (PZ pomroki Wjk5), 50 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk2/Zak1), 100 żołnierzy (PZ ludzie Wjk1/Zak1).

BROŃ I EKWIPUNEK

Pomroki mają nieograniczony dostęp do większości zwykłych przedmiotów magicznych, w tym do broni i zbroi. To, czego nie mogą albo nie chcą tworzyć samodzielnie, są w stanie bez problemu kupić. Są pod wrażeniem prób ekonomicznego podboju Faerunu przez Czerwonych Magów i podziwiają ich przedsiębiorczość, ale thayskie enklawy nie oferują wielu towarów, których Pomroczni jeszcze nie posiadają.

Dalej przedstawiono typowe wartości atrybutów, atuty i ekwipunek żołnierza Pomrocznych (szczegóły w pobliskiej tabeli), czyli człowieka wojownika/zaklinacza - Z tego powodu podano dodatkowe atuty i wykorzystano punkty umiejętności. Domyślne umiejętności takiego żołnierza to Czarostwo, Jeździectwo (złowieszczy nietoperz), Koncentracja i Zauważanie. Używane przez tę formację pancerze utrudniają rzucanie czarów. Dlatego też większość żołnierzy rzuca zaklęcia o długim czasie trwania, które wzmacniają ich zdolności. Podczas walki polegają zaś na przedmiotach magicznych, takich jak różdżki i zwoje.

1. poziom: mistrzowski napierśnik, mistrzowska runka, 5 oszczepów. Eliksir: *bycza siła*.

2. poziom: *napierśnik* +1 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), mistrzowska runka, 5 ośczepów. Różdżka: *magiczny pocisk* (20 ładunków). Elikiry: *leczenie lekkich ran*. Zwoje: *tarcza*, *magiczna broń*.

3. poziom: *napierśnik* +1 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), mistrzowska runka, 5 ośczepów. Różdżka: *magiczny pocisk* (3. poziom, 10 ładunków). Elikiry: *leczenie lekkich ran* (2). Zwoje: *tarcza* (2), *magiczna broń* (2), *bycza siła*.

4. poziom: *napierśnik* +1 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), mistrzowska runka, 5 ośczepów. Różdżka: *plomienie Aganazzara* (4 poziom, 10 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran* (2). Zwoje: *tarcza* (2), *magiczna broń* (2), *bycza siła*.

5. poziom: *napierśnik* +1 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), *runka*+1, 5 ośczepów. Różdżka: *magiczny pocisk* (3. poziom, 10 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *tarcza*.

6. poziom: *napierśnik* +1 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), *runka* +1, 5 ośczepów. Różdżka: *rój śnieżek Snilloka* (5. poziom, 10 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *tarcza* (2), *niewidzialność*, *bycza siła*. Kompan: złowieszczy nietoperz.

7. poziom: *napierśnik* +1 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), *runka* +1, 5 ośczepów, *plaszcz odporności* +1. Różdżka: *błyskawica* (10 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *tarcza* (2), *większa magiczna broń*, *przyspieszenie*. Kompan: czarci złowieszczy nietoperz.

8. poziom: *napierśnik* +2 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), *runka* +1, 5 ośczepów, *plaszcz odporności*+1. Różdżka: *błyskawica* (10 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *tarcza* (2), *przyspieszenie*. Kompan: wielkich czarci złowieszczy nietoperz (KW 6).

9. poziom: *napierśnik* +2 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), *runka* +1, 5 ośczepów, *rękawice ogrowej siły*, *plaszcz odporności* +1. Różdżka: *kula ognista* (12 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran* (2). Zwoje: *tarcza* (2), *przyspieszenie*. Kompan: wielki czarci złowieszczy nietoperz (KW 8).

10. poziom: *napierśnik* +2 (szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń 25%), *runka porażenia* +1, 5 ośczepów, *rękawice ogrowej siły*, *plaszcz odporności*+1. Różdżka: *kula ognista* (12 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran* (2). Zwoje: *tarcza* (2). Kompan: wielki czarci złowieszczy nietoperz (KW 10).

Atuty: pierwszy: Konna walka, Zogniskowanie broni (runka), Żelazna wola; trzeci: Atak w przelocie, Rzucanie w walce; szósty: Specjalizacja w broni (runka), Zdolności przywódcze; dziewiąty: Porywająca szarża.

Wartości atrybutów: S 12 (14 na dziewiątym), Zr 13 (14 na czwartym), Bd 15 (16 na ósmym), Int 10, Rzt 8, Cha 14.

BN żołnierz pomrocznych

Poz	pw	KP	Init	Sz	Runka (2k4)	Ośczep (1k6)	Wy/R/Wo	Kon	Jeż	Czar	Zauw	Czary/dzień
Wjk1	12	16	+1	6 m	+4(obrażenia +1)	+2(obrażenia +1)	+4/+1/+1	+3	+2	+1	+1	-
Wjk1/Zak1	16	17	+1	6 m	+4(+1)	+2(+1)	+4/+1/+3	+6	+2	+1	+1	5/4
Wjk2/Zak1	24	17	+1	6 m	+5(+1)	+3(+1)	+5/+1/+3	+6	+3	+1	+2	5/4
Wjk2/Zak2	28	18	+2	6 m	+6(+1)	+5(+1)	+5/+2/+4	+8	+4	+2	+2	6/5
Wjk3/Zak2	36	18	+2	6 m	+7(+2)	+6(+1)	+5/+3/+5	+8	+7	+2	+2	6/5
Wjk4/Zak2	43	18	+2	6 m	+8(+4)	+7(+1)	+6/+3/+5	+9	+8	+2	+2	6/5
Wjk4/Zak3	48	18	+2	6 m	+8(+4)	+7(+1)	+8/+5/+7	+12	+8	+2	+2	6/6
Wjk4/Zak4	60	19	+2	6 m	+9/+4(+4)	+8(+1)	+9/+5/+8	+14	+9	+2	+2	6/7/4
Wjk4/Zak5	66	19	+2	6 m	+10/+5(+6)	+8(+2)	+9/+5/+8	+15	+9	+4	+2	6/7/5
Wjk4/Zak6	71	19	+2	6 m	+11/+6(+6)	+9(+2)	+10/+6/+9	+15	+9	+5	+3	6/7/6/3

Kon modyfikator testu Koncentracji. **Jeż** modyfikator testu Jeździectwa. **Czar** modyfikator testu Czarostwa. **Zauw** modyfikator testu Zauważania.

starożytny posterunek netheryjski

Pomroki nie próżniają od powrotu z Planu Cieni. Działalności tych istot towarzyszyła zaś pokaźna liczba spekulacji na temat ich prawdziwych zamierzeń i pragnień. Nie ma chyba cywilizowanej kultury w Faerunie, która nie słyszałaby o pomrokach i zadziwiającym łatającym mieście tej rasy. Niektóre społeczności spotkał nawet wątpliwy zaszczyt wizyty tych dziwnych istot lub samego Pomroku. Czasami cele rzeczonych stworzeń wydają się jasne. Chcą uzyskać informacje o regionie, który opuściły tak dawno temu, zrozumieć jego historię, geografie i mieszkańców.

Jednak nie wszystkie motywacje pomroków są od razu widoczne i zrozumiałe. W ostatnich miesiącach pojawiły się doniesienia - zwłaszcza w społecznościach w okolicach wielkiej pustyni Anau-roch - o sporej liczbie tych istot. Widziano je z większych odległości, a wykonywały one trudne do określenia czynności. Pomroki przepędzają każdego, kto za bardzo się zbliży do tych miejsc i zniechęcają ciekawskich pokazami siły oraz magii. Ci, którzy nie uciekli usłyszawszy ostrzeżenie, zaginęli. Póki co ani plotki, ani doniesienia nie spowodowały żadnej reakcji ze strony zainteresowanych społeczności. Niemniej w znacznej mierze należy to przypisać wielkiej niechęci mieszkańców do angażowania się w sprawy pomroków.

Przedstawiona tu lokalizacja to szczegółowy opis jednego źródła tych częściowo zrozumiałych plotek: archeologiczną wyprawę pomroków pragnących odzyskać starożytny netheryjski posterunek. W skład wyprawy wchodzi następujące osoby.

Giraldus: mężczyzna pomrok Czar10/Aci5; SW 17; średni przybysz; KW 10k4+10 plus 5k4+5; pw 60; Init +4; Szyb 9 m, KP 17 (dotyk 14, nieprzygotowany 13); Atk +7/+2 wręcz (1k6 plus 1k6 od zimna) lub +11/+6 dotykowy na dystans (czar); SC zdolności adepta cienia; Char NZ; MRO Wytrw +9, Ref +12, Wola +16; S 10, Zr 18, Bd 13, Int 21, Rzt 14, Cha 12. Wzrost 1,8 metra.

Umiejętności i atuty: Alchemia +18, Czarostwo +23, Koncentracja +19, Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +8, Ukrywanie +10, Wiedza (plany) +19, Wiedza (tajemna) +19, Wrózenie +19, Zauważanie +4; Bliźniaczy czar, Magia Cienistego Splotu, Maksymalizacja czaru, Nieustępliwa magia, Podstępna magia, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju, Zgubna magia.

W ciemności lub cieniu: pw 15; Szyb 15 m; KP 21 (dotyk 18, nieprzygotowany 17); Atk +9/+4 wręcz (1k6+2 plus 1k6 od zimna) lub +13/+8 dotykowy na dystans (czar); SC zdolności pomroka, zdol-

ności adepta cienia; OC 26; MRO Wytrw +14, Ref +16, Wola +20; S 10, Zr 18, Bd 15, Int 21, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności w ciemności lub cieniu: Alchemia +18, Ciche poruszanie +12, Czarostwo +23, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +8, Ukrywanie +18, Wiedza (plany) +19, Wiedza (tajemna) +19, Wróżenie +19, Zauważanie +8.

Zdolności pomroka: kontrolowanie światła, szybkie leczenie 2, niewidzialność, wzrok pomroków, cienisty obraz, cienisty krok, cienista podróż.

Zdolności adepta cienia: widzenie w słabym świetle, cienista obrona +2, tarcza cieni 5 rund/dzień, potęga czaru +1.

Przygotowane czary (4/6/5/5/5/3/2/1; bazowa ST = 15 + poziom czaru): 0 — czytanie magii, oszłomienie, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 — alarm, identyfikacja, niewidoczny służący, promień osłabienia*, rozumienie języków, zbroja maga; 2 — dostrzeżenie niewidzialnego, kwasowa strzała Melfa, niewidzialność*, ohydny śmiech Tasby*, zlokalizowanie przedmiotu; 3 — rozproszenie magii, słabsza cienista macka*, sugestia*, wstrzymanie osoby*, wybuchowe runy; 4 — cieniste przywołanie*, kamienna skóra, wróżenie, wyczerpanie*, zauroczenie potwora*; 5 — cieniste wywołanie*, dominacja nad osobą*, potężniejsza cienista macka*, ściana żelaza, wstrzymanie potwora*; 6 — cieniste sklepienie*, masowa sugestia*, wiedza o legendach; 7 — chód cienia*, palec śmierci*; 8 — ohydne usychanie*.

*Bazowa ST = 16 + poziom zaklęcia dla czarów ze szkół iluzja, nekromancja i zaklinanie oraz czarów ciemności.

Dobytek: amulet naturalnego pancerza +3, brosza osłony, płaszcz odporności +4, rękawiczki zręczności +2, eliksir leczenia poważnych ran.

Leevoth: kapitan, NZ pomrok Czar3/Wjk8, przedstawiony w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*.

Arkaniści Pomroczeni (4): każdy z nich jest NZ człowiekiem Czar5, zgodnie z opisem z rozdziału 2 *Przewodnika mistrza Podziemi*.

Żołnierze Pomroczeni (24): każdy z nich jest NZ człowiekiem Wjk1/Zak1, zgodnie z opisem z poprzedniej strony.

Niewolnicy (100): każdy z nich jest N orkiem Plb1.

POSTERUNEK - INFORMACJE PODSTAWOWE

Daleko w głąbi Upadłych Ziem - regionu surowych, smaganych wiatrem wrzosowisk niedaleko zachodniej granicy Anauroch - przez nieokreślone tysiąclecia spoczywał sekret. Ukryty dzięki odizolowaniu i nieprzeniknionemu otoczeniu nietkniętych terenów, niegdyś olbrzymi posterunek Netheryjczyków w ciągu wieków, jakie upłynęły od upadku kultury twórców, powoli popadł w ruinę. W czasie długiego rozkładu, miejsce stało się schronieniem dla wielu humanoidów i potworów. Ruiny zamieszkiwały orki, hobgobliny, gnolle, wywerny, mantikory i inne stworzenia. Istoty tworzyły legowiska pośród powalonych filarów, popękanych fundamentów i porośniętego gruzu, nie dbając o to, czym to miejsce niegdyś było. Wszystkie stworzenia - tak samo jak niezliczni podróżnicy, którzy przechodzili przez ruiny w ciągu wielu lat od ich powstania - byli całkowicie nieświadomi, że pomimo nędznego wyglądu, na zniszczonym posterunku przetrwały ważne skarby. Nie mieli żadnego sposobu, by się dowiedzieć, iż dosłownie pod ich stopami czeka skarbnica starożytnej wiedzy, która przyniosłaby fortunę każdemu na tyle wyszkolonemu lub mającemu wystarczająco szczęścia, by ją zlokalizować.

Niewolnicy

Na pierwszy rzut oka zdawaloby się, że niewolnicy z radością rzuciliby wszystko i połączyli swój los z grupą poszukiwaczy przygód, jeśli tylko oznaczałoby to wolność. Niestety, niewola doprowadziła ich do całkowitej rezygnacji. Byli już w mieście Pomrok i wiedzą, do czego zdolni są sprowokowani Pomroczeni. Nie chcą wcale kłaść głów na pień. Jeśli niedoszli wybawcy wykazaliby się wystarczającymi środkami do powstrzymania Pomroczych, niewolnicy mogą odczuć pokusę włączenia się do walki. Jednak nawet w takim przypadku większość z nich będzie wołała uciec niż stawiać czoło Pomroczy.

Wykopalka

Dzięki podaniom i mapom przechowywanym w mieście, Pomroczeni znają przybliżone położenie wielu netheryjskich posterunków, osad itp. Od czasu powrotu do Faerunu wiele wysiłku poświęcają ich odszukiwaniu, prowadzeniu w takich miejscach wykopalisk i rabowaniu tego, co pozostało i co odkryli. Niemal w każdym z tych posterunków czy osad od czasu upadku Netheryli zamieszkali przedstawiciele innych ras, niemniej tylko Pomroczeni wiedzą jak i gdzie poszukiwać szkatuł z magicznymi przedmiotami oraz kryjącej się w budowlach wiedzy. Do tej pory zlokalizowali i odkopali pięć takich miejsc, co przyniosło plon w postaci netheryjskich artefaktów i informacji. Póki co najbardziej owocne wykopaliska prowadzono na obszarze starożytnych posterunków, gdzie mieszkaly małe niezależne społeczności Netheryjczyków. Te miejsca przed wiekami stanowiły dodatkowe źródło zasobów i tymczasowych schronień dla netheryjskich karawan oraz podróżników.

Książę Brennus poprowadził ekspedycję w tę okolicę siedem miesięcy po tym, jak miasto Pomrok powróciło nad Anauroch. Od tego czasu trwają zakrojone na dużą skalę wykopaliska mające na celu odkopanie posterunku i jego skarbów. Brennus powrócił już do miasta, aby rozpocząć poszukiwania następnych netheryjskich szczątków, pozostawiając znalezisko pod opieką zdolnego arkaniisty Giraldua, swojego długoletniego wysłannika i stronnika. Kontyngentem żołnierzy dowodzi kapitan Leevoth. Wojskowi mają za zadanie chronić wykopalisk przed intruzami.

Pierwszy etap prowadzenia wykopalisk jest już bardzo zaawansowany. Niewolnicy usuwają ziemię, roślinność i mniejsze skały, które pokrywają ruiny posterunku. Giralduś zdecydował się nie używać magii, ponieważ ma świadomość, że sięgając po nią może nie zauważyć przedmiotu o dużej wartości. W efekcie niewolnicy muszą nie tylko własnymi rękoma przenosić ziemię, kamienie itp., ale również skrupulatnie przesiewać każdy metra kwadratowy gleby, by upewnić się, że nie wyrzucili niczego, co ma duże znaczenie. Giralduś i pozostali arkaniści używają czarów do przesuwania większych skał i kamieni, lecz dopiero wtedy, gdy upewnią się, że nie stanowi to zagrożenia dla ruin. W efekcie spod ziemi wylaniają się budynki jeden po drugim. Do czasu zakończenia wyprawy, niewolnicy prześięją ręcznie niezliczone tony ziemi. Jak na razie ich olbrzymi wysiłek się opłacił. Kopacze odkryli i odzyskali wiele magicznych oraz zwykłych skarbów, które arkaniści skatalogowali i umieścili w magazynie, skąd trafią do miasta Pomrok.

Tymczasem dwudziestu żołnierzy, którym zlecono zapewnienie bezpieczeństwa ekspedycji, jest coraz bardziej znudzona monotonią zadania. Dlatego groźny kapitan Leevoth nakazał przeprowadzenie zwiadów w najbliższym sąsiedztwie wykopalisk. W efekcie żołnierze zabawili się zabijaniem napotkanych w okolicy potworów i humanoidów (wszyscy uczestnicy wyprawy doceniają pracę myśli-

wych, która oferuje miłą odmianę od niezmienniej, mdłej stawy dostarczanej z miasta Pomrok).

Zbliżenie się do wykopalisk

Dowody na istnienie wykopalisk - czyli sterty gruzu, które kopacze usypali poza chroniącym wykopaliska *ciemnym sklepieniem* — są dobrze widoczne w świetle dziennym Z odległości mniej więcej 150 metrów. Z tego dystansu wyglądają jak nieregularne kamienne wzniesienia, a ich jaśniejszy odcień kontrastuje z monotonnymi szarościami i brązami wrzosowisk. Więcej szczegółów obserwatorzy dostrzec mogą z odległości mniej więcej 60 metrów w świetle dziennym, skąd można zauważyć, że wzniesienia to w rzeczywistości sterty luźnej skały i piasku. Udany test Zauważania (ST 16) pozwala dostrzec, że niektóre ze skał w stercie to w rzeczywistości fragmenty większej struktury. Obserwatorzy mogą także wypatrzeć z tej odległości, że sterty skał nie są jedyną niezwykłą rzeczą w okolicy. W pobliżu stoi coś, co wygląda na kopulastą budowlę, w całości wykonaną z przyciemnionej, czarnej substancji. W nocy wykopaliska nie są widoczne poza zasięgiem dostępnego światła.

Obserwowanie wykopalisk

Bohaterowie mogą wprawdzie zbadać, a nawet otoczyć wykopaliska, a dopiero później wejść na ich teren.

W chwili, gdy słońce jest na niebie, w pobliżu wykopalisk nie daje się dostrzec żadnego ruchu. Mniej więcej godzinę po zachodzie słońca ciemne sklepienie się rozprasza. Z wykopalisk wynurza się dziesięciu żołnierzy pod dowództwem Leevotha, aby przeprowadzić dokładny rekonesans okolicy w poszukiwaniu śladów intruzów, po czym daje sygnał pozostałym wojskowym. Następnie oddział wraz z kapitanem udaje się na polowanie na wrzosowiska. Zaledwie w chwilę po ich odejściu piątka żołnierzy wynurza się z wykopalisk i obejmuje wartę wokół nich. Straże wymieniają się pozycjami co godzinę. Cztery godziny później zmieniają się rolami z pozostałą piatką, która doglądała niewolników przenoszących zbyteczny gruz i skały poza obszar *ciemnego sklepienia*. Myśliwi wracają zazwyczaj cztery lub pięć godzin później, obładowani zwierzyną. Mniej więcej godzinę przed wschodem słońca - kiedy zimny, szary świt zaczyna rozjaśniać niebo na wschodzie - ponownie pojawia się ciemne sklepienie.

1. Ciemne sklepienie

W celu chronienia wykopalisk przed wścibskimi oczami i niechcianymi gośćmi, Giralduś rzuca czar ciemnego sklepienia. Z pewnej odległości efekt czaru bardzo przypomina budynek lub podobne schronienie. Jednak po dokładniejszym obejrzeniu staje się jasne, że nie jest to zwyczajny mur. Jego purpurowo-czarna powierzchnia ma szklisty, niemal płynny połysk i wygląda jak pionowa, na wpółpłynna plama oleju. Kopuła ciemności całkowicie zakrywa wykopaliska na wysokość 75 metrów. Wewnątrz niej zawsze panuje noc. Patrz opis czaru *ciemnego sklepienia* w Dodatku.

2. Pomieszczenie na mythallaru

Ruiny okrągłej struktury otacza pierścien maszyn filarów, które przypominają odwrócone stożki wyrzeźbione z jakiegoś nieznanego rodzaju ciemnego, odbłaskowego metalu. Ten okrągły obszar był kiedyś fizycznym i magicznym centrum posterunku. Z tego punktu promieniście biegły ulice. Tworzący je bruk - wystawiony na nieustający atak upływającego czasu - już dawno temu rozpadł się na mniejsze kawałki i pył.

Nawet dla przypadkowego obserwatora natychmiast staje się oczywiste, że do konstrukcji tego budynku nie użyto zwyczajnych mate-

rialów. Filary i pozostała część ścian oraz fundamentów wykuto ze stali czystszej od większości odmian tego metalu w dzisiejszym Faerunie. Ich powierzchnia jest wypolerowana do lustrzanego blasku. Nawet dzisiaj powierzchnia pozostałości metalowej części budynku odbija światło prawie tak dobrze, jak doskonałe lustro i przeciwstawia się korozji oraz rdzy, które z pewnością pokonałyby już każdy inny stop. Udany test Przeszukiwania (ST 20) na obszarze ruin rotundy oraz wokół nich pozwoli znaleźć na ziemi drobne kawałki bardo dobrze wypolerowanego kwarcu różnych barw - czerwonego, niebieskiego, zielonego, pomarańczowego, brązowego, różowego, fioletowego i złotego. Postać z 7 lub więcej rangami w Wiedzy (historia) przypomni sobie, że Netherijczycy używali kryształowych struktur w najpotężniejszych magicznych urządzeniach. Postać, która wykona udany test Wiedzy (historia) o ST 25, zda sobie sprawę, że te drobiny są pozostałością kryształowej skorupy umieszczonej na mythallarze. Rzeczony materiał miał za zadanie odbijać silne, magiczne światło oraz kierować je i kształtować w różnym celu, właśnie za sprawą różnokolorowych kryształów.

Mythallar eksplodował w momencie upadku Netherilu. Odlamki i kawałki magicznej kuli znajdują się niemal na całym obszarze wykopalisk. Ekspedycja ma zamiar odkopać i odzyskać tak wiele, jak zdoła. Niektóre odlamki można znaleźć zakopane w ziemi i skałach niemal półtora kilometra od wykopalisk. Pomroki chcą odzyskać każdy kawałek zniszczonego mythallaru, nieważne jakby był mały. Giralduś jest gotowy oddać słabe przedmioty magiczne, dodając jeszcze złoto (700 sz), w zamian za choćby jeden fragment lub odlamek mythallaru. Jeśli tego typu negocjacje się nie powiedzą, Giralduś zleci Leevothowi próbę pozyskania fragmentów kryształu w bardziej bezpośredni sposób.

3. Odkopana biblioteka

Niewolnicy ciężko pracują nad odkopywaniem położonych niżej pozostałości budowli, która była kiedyś trzypiętrowym, granitowym domostwem z masywnymi płaskorzeźbami zdobionymi zewnętrznymi ścianami i frontonem. Biblioteka była składnicą wiedzy, w której przechowywano księgi i zwoje zawierające szczegółowe informacje na wiele tematów ważnych dla Netherijczyków, począwszy od historii, poprzez geografii, czarostwo, na metalurgii skończywszy. Zbiory posterunku nie były tak kompletne, jak kolekcje wielkich, latających miast. Niemniej biblioteka stanowiła nieocenione źródło, zarówno dla tutejszych mieszkańców, jak i dla podróżnych, którym służyła. Dzisiaj nie pozostało już nic z wiedzy zgromadzonej na trzech wyższych piętrach. Większość zbiorów zabrali ze sobą odjeżdżający po katastrofie Netherijczycy i trafiła do innych ich osad. Niewielką część, która pozostała, odnalazły liczne humanoidy, które napotykały na swej drodze ruiny posterunku. Ocalała jednak część oryginalnej płaskorzeźby z południowego frontonu: przedstawia netherijskie latające miasto unoszące się nad gęstym borem, a na niebie w pobliżu miasta nurkuje i unosi się w powietrzu kilka smoków.

Giralduś skoncentrował wysiłki ekspedycji przede wszystkim na tym budynku, mając na myśli bardzo konkretny cel. Poszukuje skarbów, które - jak sądzi - wciąż są ukryte na niższym poziomie biblioteki. Oczywiście najpierw zbadał wyższe piętra, choć nie spodziewał się odnaleźć tam czegoś ciekawego, lecz chciał być pewien, że będzie mógł później poinformować księcia Brennusa, iż niczego nie pozostawiono przypadkowi. Kontynuując badania, rozkazał niewolnikom zburzyć wyższe piętra, odsłaniając fundamenty biblioteki. Te zaś następnie usuwano kawałek po kawałku, odkrywając głęboką piwnicę oraz pojemniki magazynowe. Giralduś nie zawiódł się. We wspomnianych pojemnikach znajdowało się kilka

starożytnych, lecz wciąż działających przedmiotów magicznych, które leżą teraz zabezpieczone w jego kwaterze.

Niewolnicy wciąż pracują w tym miejscu, podnosząc marmurowe płyty z podłogi piwnicy i wkopując się w skałę pod nią. Giralduś sądzi, że pod najniższym odkrytym dotychczas poziomem może znajdować się jeszcze jedna piwnica. Rezultaty wykopalisk są widoczne na pierwszy rzut oka. Z pozostałości fundamentów do podłogi piwnicznej zbiega marmurowa klatka schodowa, długości 7,5 metra. Ściany i podłogę piwnicy wykuto w skałę, chociaż wykonano to o wiele lepiej niż w wielu dzisiejszych budynkach. Podłogę wyłożono dużymi płytami wyciętymi z gładko wypolerowanego kwarcu bladoróżowego koloru.

4. Kwatera sił porządkowych

Proste, granitowe ściany tego budynku pozbawione wszelkich ozdób podpowiadają, jakie było jego pierwotne przeznaczenie. W tej jednopiętrowej budowli kwatrowały siły porządkowe posterunku - siły prawa i porządku. Tutaj również przetrzymywano przed rozprawą przestępców i więźniów.

Na parter budynku składa się kłosa recepcja i wiele mniejszych pomieszczeń. Komnat na piętrze jest mniej, za to są większe. Niestety, nie pozostała żadna wskazówka co do ich przeznaczenia. Wnętrze budynku jest puste, ograbione ze wszelkich dających się poruszyć przedmiotów. Jednak na poziomie piwnicy znaleźć można wskazówkę dającą wiele informacji każdemu ciekawskiemu.

Fundamenty i schody wykonano z granitowych bloków pokrytych obecnie różnymi gatunkami mchu, a filary, które podtrzymują sufit, wyrzeźbiono z ciemnoczerwonego marmuru z czarnymi żyłkami. Udany test Przeszukiwania (ST 22) ujawnia sekretne drzwi ukryte w podłodze, w pobliżu filaru wysuniętego najbardziej na południowy zachód. Kolejny test Przeszukiwania (ST 25) pozwala dostrzec, że drzwi obsługuje się, chwytając za konkretną część pobliskiego filaru i przekręcając ją przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Drzwi odsuwają się na południe, odsłaniając wąską, kamienną klatkę schodową, która prowadzi 4,5 metra w dół, do niecoświeższego pomieszczenia. Obszar ten rozciąga się pod całym budynkiem, a jest to labirynt pojedynczych cel, w których niegdyś więziono przestępców. Każda z około pięćdziesięciu cel ma wymiary 3 metry na 3 metry i wysokość 4,5 metra. Ich ściany wykonano z nieprzeźrystego, niebieskiego, podobnego do kamienia materiału, którego nie da się zidentyfikować. Są grube jedynie na pięć centymetrów, a jednak dwa razy twardsze od normalnego granitu (trwałość 16, 60 punktów wytrzymałości).

Każda celda ma drzwi wykonane z tego samego materiału, co ściany (ST wyważenia 30), które otwierają się na zewnątrz. W każdych drzwiach znajduje się wąska szczelina, przez którą strażnicy obserwowali więźniów.

Wszystkie cele są puste, a jednak mimo upływu lat wciąż panuje w nich idealny porządek. Drzwi pozostają otwarte, jednak jeśli je zamknąć, zatrzasną się automatycznie. Wszystkie klucze otwierające cele zaginęły dawno temu, chociaż można ten problem pokonać za pomocą udanego testu Otwierania zamków (ST 40).

5. Świątynia Naszej Pani Czarów

Z niegdyś wspaniałej świątyni pozostał jedynie frontowy portyk, fundamenty i wspierające filary z niebieskiego marmuru z białymi żyłkami, popękane i pokruszone w wielu miejscach w wyniku działania pogody i narzędzi. Aktualnie kolumny wznoszą się prosto w niebo na wysokość 18 metrów, niczym kamienne palce chwytające chmury. W granicy na portyku wyrzeźbiono gwiazdę mierzą-

cą w najszerszym punkcie 15 metrów. Pomimo lat wystawienia na działanie żywiołów, można dostrzec odrobinę oryginalnej emalii, która niegdyś nadawała jej brylantowo-niebieski połysk. Udany test Wiedzy (religia) lub Wiedzy (historia) o ST 20 pozwala zidentyfikować symbol jako kojarzony kiedyś z bóstwem Mystrą.

Ten masywny budynek był świątynią poświęconą Mystrze, wyższej potęgi znanej współczesnym mieszkańcom Faerunu jako Mystra — bóstwo magii, które dwa razy odradzało się na nowo. Choć z budowli pozostały jedynie fundamenty, klatki schodowe i filary w różnym stopniu zniszczenia, nie ma wątpliwości, że kiedyś była ona imponująca.

6. Seminarium alchemiczne

Dwukondygnacyjny budynek, mniejszy od wszystkich innych budowli posterunku, ale jeden z najważniejszych odkryć ekspedycji. Wystarczy jedno spojrzenie, by dostrzec, iż jest to najlepiej zachowana konstrukcja na całym terenie wykopalisk. Jej lśniąco białe, granitowe ściany zdają się zaledwie muśnięte długotrwałym wystawieniem na działanie żywiołów. Ponad nadprożem podwójnych drzwi wyryto w staronetheryjskim słowo: „Pierwiastki natury udoskonalić można jedynie umysłem”.

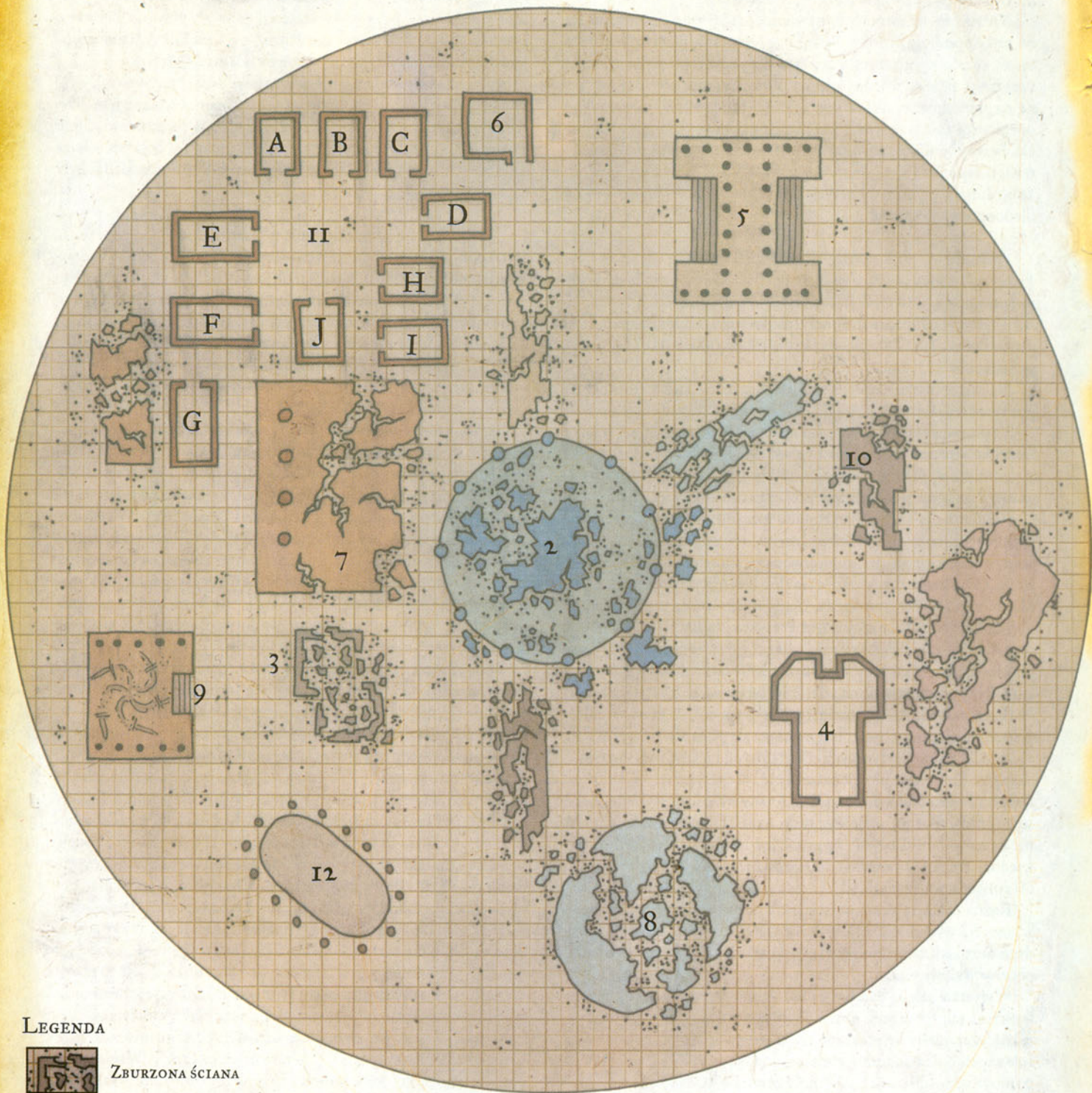
Ta konkretna szkoła była jedynie filią większej akademii alchemicznej, najświetniejszej w całym Netherilu. Odkrycie jest ważne dla ekspedycji nie dlatego, że podstawowym przedmiotem w tej szkole była alchemia, lecz ponieważ główna siedziba akademii mieściła się w tym latającym mieście, które znikło na Planie Cieni. W seminarium nauczano sztuk alchemicznych, lecz do tematu podchodzono z taką dozą finezji i determinacji, że wymagało to od studentów zamieszkiwania w jej murach, podobnie jak w przypadku szkół magicznych. Biorąc pod uwagę historyczne znaczenie budynku, Giralduś poinstruował kopaczy, by go nie dotykać dopóki nie zostanie szczegółowo zbadany.

Podobnie jak w pozostałych budynkach, pomieszczenia pozbawiono umeblowania i innych ruchomych przedmiotów. Na parterze znajduje się sześć komnat o nieznanym przeznaczeniu, a na piętrze mieści się dwadzieścia małych sal, które - sądząc po ich rozmiarze i ułożeniu - mogły być kiedyś kwaterami mieszkalnymi.

Łukowaty portal w pokoju na parterze otwiera się na schody z czarnego marmuru, które prowadzą w dół, do piwnicy. Fundamenty seminarium, tak samo jak reszta budynku, są w zadziwiająco dobrym stanie. Piwnicę wycięto w jednym bloku granitu, o wiele jednak ciemniejszym niż typowy, zapewne po wiekach wystawienia na deszcz i wiatr. Próby zniszczenia lub usunięcia części fundamentów są o wiele trudniejsze, niż podobne czynności w każdym z pozostałych budynków na terenie wykopalisk. Zadanie jest też znacznie bardziej złożone niż gdyby skała była zwykła (kamień, z którego powstały fundamenty, ma trwałość 11 i 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości). Jednakże członkowie seminarium wzmocnili fundamenty alchemicznym procesem, którego byli wynalazcami. Tysiące lat później wzmocniacz wciąż chroni fundamenty przed spustoszeniem dokonywanym przez erozję. Wspierające piwnicę kolumny - sześciometrowe marmurowe walce - także zabezpieczono w ten sam sposób.

W północno-zachodnim rogu piwnicy znajduje się coś, co wygląda jak duży sześciąt z nieznanego, ciemnego metalu. Ma on krawędź długości 1,5 metra i waży w przybliżeniu 300 kilogramów. Udany test Zauważania (ST 17) pozwala dostrzec lekki zarys otworu na górnej ścianie, lecz nawet najuważniejsze oględziny nie pozwoliły znaleźć żadnego rodzaju zamka lub innych środków, które mogłyby służyć do podniesienia pokrywy. Sześciąt był najbezpieczniejszym

WYKOPALISKA



LEGENDA



ZBURZONA ŚCIANA



FILARY



STOS GRUZÓW



LUŽŇY GRUZ



SCHODY



JEDEN KWADRAT = 1,5 M



I,5 M

pojemnikiem w całym seminarium i pod wieloma względami funkcjonował jak sejf. To tutaj mistrzowie alchemii chowali swoje największe sekrety przed wścibskimi oczami (ich rywalizacja z magami żywiołów była czymś w rodzaju kulturowej legendy). Niektóre z tych sekretów znajdowały się wewnątrz sześcianu, gdy kataklizm powalił imperium - i tam też pozostają, czekając na odkrycie. Leevoth podejrzewa, że w pojemniku może się znajdować cenny przedmiot, lecz nie zna jeszcze sposobu otwarcia pokrywy. Nie chce użyć niszczycielskiej magii, obawiając się, iż przy okazji uszkodzi przechowywane w sześcianie dobra.

Pokrywę można otworzyć udanym testem Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 30) lub ją roztrzaskać (trwałość 8,100 punktów wytrzymałości).

Pułapka: wnętrze pojemnika i pokrywa są połączone cienką, szczelną powłoką ze szkła. Otwarcie pokrywy lub rozbicie pojemnika roztrzaskuje szkło, w efekcie przechowywany w środku alchemiczny płyn wchodzi w kontakt z powietrzem. Ciecz szybko paruje, tworząc toksyczny gaz. Wszystkie żywe stworzenia w promieniu sześciu metrów od pojemnika dostają się pod jego wpływ.

Alchemiczny trujący gaz: SW 7; rzut obronny na Wytrw o ST 18, 2k6 Bd/2k6 Bd; Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Skarb: sześć flakonów *netheryjskiego ognia alchemicznego*. Tę gęstą, czerwonawą ciecz na potrzeby ustalania efektu ataku bronią wybuchową traktuje się jak ogień alchemiczny z *Podręcznika Graezy*. Niemniej netheryjska wersja tej substancji pali się znacznie gorzej i jest trudniejsza do zgaszenia niż jej zwykły odpowiednik. W rundzie następującej po bezpośrednim trafieniu cel otrzymuje dodatkowe 3k6 obrażeń. Ofiara może poświęcić akcję calorundową próbując zgaszyć płomienie za pomocą rzutu obronnego na Refleks (ST 18). Netheryjski ogień alchemiczny pali się przez 1 rundę po wystawieniu na działanie wody. Jeśli płonący wskoczy zatem do zbiornika z wodą, płomienie palą się aż do następnej rundy.

Małe drewniane pudelko wyłożone czarnym aksamitem zawiera sześć kul błyskawic. Urządzenie takie składa się z połączonych ze sobą dwóch metalowych półkul. Półkule na górze i na dole, ozdobione netheryjskimi symbolami, oddziela wąski spaw. Każda kula mierzy mniej więcej piętnaście centymetrów średnicy i waży w przybliżeniu 1,5 kilograma. *Kula błyskawic* wytwarza wyładowanie elektryczne, które może zranić, a nawet zabić. Da się nią rzucać jak bronią wybuchową, lecz ładunki elektryczne przewodzi tylko wtedy, gdy jest właściwie uzbrojona. W tym celu należy obrócić górną półkulę o pół obrotu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po wykonaniu tej czynności z urządzenia wydobywa się słyszalne kliknięcie, które informuje użytkownika, że kula jest uzbrojona. Jeśli użytkownik nie czyta po netheryjsku, może wykonać test Odcyfrowania zapisów (ST 30) - udany pozwala rozszyfrować inskrypcję pokrywającą górną półkulę. Kiedy uzbrojona kula zostanie rzucona w stronę stworzenia (atak dotykowy na dystans) lub w twardą powierzchnię, wywołuje elektryczne wyładowanie wpływające na wszystko w zasięgu 1,5 metra. Atak zadaje żywym przeciwnikom 3k8 stłuczeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 spólawia).

W celu stworzenia zabójczego wyładowania, można połączyć dwie lub więcej kul błyskawic. Jeśli przekręcić górną półkulę o cały obrót zgodnie z ruchem wskazówek zegara, urządzenie zostanie uzbrojone i będzie tworzyć wyładowanie elektryczne, które przeskakuje lukiem do następnej kuli w odległości 7,5 metra, pod warunkiem, że następną również uzbrojono w taki sam sposób. Wstrząs zadaje 3k8 obrażeń, do czego przyczynia się każda kula (spólawia udany rzut obronny na Refleks o ST 15 + liczba połączonych kul).

Uzbrojoną *kulę błyskawic* da się rozbroić za pomocą udanego testu Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 20).

Skórzana skrzynia zawiera traktat w czterech tomach zatytułowany *Zasady alchemicznej interakcji*, napisany przez Hakewilla, sławnego netheryjskiego alchemika, który żył w latach poprzedzających katastrofę. Dzieło jest w staronetheryjskim. Tomy oprawiono w grubą, granatową skórę alchemicznie wzmocnioną, dzięki czemu pozostały czytelne mimo upływu lat. W chwili kontaktu z powietrzem Zaczyna się rozpadać, chyba że zostaną zabezpieczone magicznie. W ciągu kilku miesięcy rozsypią się w proch. Przeczytanie książki wymaga umiejętności czytania po netheryjsku. Każdy, kto przestudiuje wszystkie cztery tomy, otrzymuje premię z usprawnienia +4 do testów Alchemii. Wiedzę uzyskaną z dzieła można przekazać innym - ten, kto je przeczyta obdarzy innych premią z usprawnienia +2 do testów Alchemii (cena za otrzymanie informacji z drugiej ręki).

7. Pałac prefekta

Niegdyś w tej zrujnowanej twierdzy mieszkał prefekt zarządzający posterunkiem. Warownia w czasach poprzedzających jej zniszczenie była doskonałym przykładem netheryjskiej architektury. Nad dachem unosiła się latająca platforma z ogrodem, do którego wchodziło się po zawieszonych w powietrzu terakotowych dyskach. Pozostały z niej jedynie fundamenty, kilka połamanych filarów i sterta gruzu. Przeznaczenia budowli nie sposób odgadnąć nie znając netheryjskiego społeczeństwa lub architektury.

8. Gildia Tęspisowa i sala widowiskowa

Z tej budowli pozostała w zasadzie tylko i wyłącznie sterta gruzu, na którą składają się masywne odłamki materiału przypominające czerwoną terakotę.

Każde netheryjskie miasto, latające lub osiadłe oraz niemal każdy posterunek mógł się pochwalić przynajmniej jedną aleją poświęconą sztuce. Gildia Tęspisowa była stowarzyszeniem śpiewaków, aktorów i poetów, popularnym i szanowanym w całym imperium. Uczęszczanie na przedstawienia gildii było jedną z ulubionych rozrywek Netheryjczyków, zwłaszcza tych wysyłanych do odległych posterunków, takich jak ten, gdzie o rozrywkę było trudniej.

Kwaterna gildii i sala widowiskowa to okrągły budynek zwieńczony dwoma kopułami - jedną wewnątrz drugiej. Dzięki temu uzyskano ciekawe efekty akustyczne. Wewnętrzną kopułę wykonano z białego marmuru o jasnoniebieskich żyłkach. Zewnętrzną wykuto ze stopu platyny. Ta kopuła była tak cienka (by uzyskać pożądane efekty akustyczne), że tylko dzięki potężnej magii konserwującej nie ulegała zniszczeniu podczas mroźnych zimowych nocy. Obecnie z budynku pozostały jedynie szczątki marmurowej kopuły.

W marmurowym gruzie zakopano żelazne pudło długości oraz szerokości 15 centymetrów i głębokości 10 centymetrów. Może je znaleźć osoba przesypująca gruz, jeśli powieździe się jej test Zauważania (ST 20). Pudło miało kiedyś zamek, lecz jakiś czas temu uległ on zepsuciu. Wewnątrz znajduje się przedmiot, który na pierwszy rzut oka wygląda na rodzaj teatralnej maski - jest; duża, biała i zakończona na krawędziach stylizowanymi piórami odlanymi w platynie w taki sposób, że twarz tego, kto ją założy przypomina głowę dziwnego ptaka. Jest to *maska kochanki*, przedmiot stworzony wyłącznie dla użytku netheryjskich kobiet, które zajmowały wyższe szczeble drabiny imperialnego społeczeństwa.

Skarb: założenie *maski kochanki* obdarza właściciela następującymi korzyściami - widzenie w ciemnościach na 18 metrów; premia ze szczęścia +4 do rzutów obronnych przeciwko każdemu rodzajowi

trucizny, premia z usprawienia +2 do Charyzmy. Maski mogą używać istoty dowolnej płci, lecz Netheryjczycy uważali ją za ozdobę godną jedynie kobiet szlachetnego urodzenia.

9. Aula Rozbójnika

Na podłodze z fundamentów, które kiedyś wspierały świątynię Tar-gusa, netheryjskiego bóstwa wojny, dominuje olbrzymia, pokruszona mozaika. Same fundamenty wykonano z twardego granitu, a mozaikę z kolorowanych czarnych płytek wielkości pięści. Bliższe przyjrzenie się im pozwala stwierdzić, iż są to kawałki wypolerowanego obsydianu. Mozaika przedstawia krąg pięciu czarnych, węzowatych ramion wirujących w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a w każdej ręce znajduje się identyczny miecz. Udany test Wiedzy (historia) lub Wiedzy (religia) o ST 20 pozwala rozpoznać symbol kiedyś utożsamiany z Tempusem. Kiedy świątyni używano, była to trójkondygnacyjna budowla, w której mieszkali kapłani Targusa. Mieściła się w niej też zbrojownia i teren do ćwiczeń szermierki. Udany test Przeszukiwania (ST 22) pozwala postaciom na odnalezienie sekretnej panelu w północnej ścianie zbrojowni, w którym - pod warstwą piachu - znajduje się broń z minionej epoki.

Skarb: *burzowa gwiazda* (patrz dodatek).

10. Dalekobieżcy

Kilka kupieckich konsorcjów specjalizowało się w tworzeniu *portali* w całym Faerunie, jednak najbardziej szanowani byli w tym fachu Dalekobieżcy. To przedsiębiorstwo miało siedziby w niemal każdej netheryjskiej społeczności dowolnego rozmiaru i ten posterunek nie był wyjątkiem. Niestety, jedyną pozostałością po organizacji są te właśnie ruiny. Sekret ich prawie doskonałych *portali* zniknął wraz z Netherilem.

11. Budynki mieszkalne

Na każdym z tych budynków widać ślady poważnych zniszczeń. Wszystkie z wyjątkiem jednego są zrujnowane, a ten ostatni jest w miarę nietknięty. Większość Netheryjczyków, którzy kiedyś zamieszkiwali posterunek — a także znaczna część podróżnych i gości, którzy korzystali z jego wygód - żyła w tych właśnie budynkach. Aktualnie pozostały z nich jedynie puste ściany i podłogi. Wszystko, co miało jakiś związek lub przypominało przenośny sprzęt domowy, zostało zrabowane wiele wieków temu.

Członkowie wyprawy Pomrocznych na czas trwania misji przekształcili te budowle w swoje tymczasowe kwatery.

A, B, C, D: kwatery niewolników. W każdym z tych małych, kamiennych domków mieszka dwudziestu pięciu niewolników. W efekcie orkowy odór jest tak silny, że każdy, kto zbliży się do budynku na odległość mniejszą niż trzy metry, natychmiast staje się go świadomy. Niewolnicy śpią na prymitywnych, słomianych barlogach, a strzeże ich dwóch strażników ustawionych przy drzwiach. Orkom wolno posiadać jedynie bardzo skromny dobytek, nie mają więc przy sobie nic wartościowego.

E: kwatera Leevotha. Ten dom zajął kapitan armii Pomrocznych. Cały czas stoją tutaj na warcie dwaj strażnicy, niezależnie od tego, czy Leevoth przebywa w swej kwaterze. Odmawiają wstępu do domu wszystkim poza kapitanem i atakują każdego, kto spróbuje siłą przedrzeć się do środka.

Jedynym interesującym miejscem w całym budynku jest komnata Leevotha. Wygląd ma ona bardzo spartański, choć kapitanowi udało się stworzyć wrażenie komfortu. Leevoth sypia na niskiej

pryczy ze słomy i tkaniny, lecz najwyraźniej lepszej jakości niż te używane przez żołnierzy. Za koc służy mu skóra złowieszczonego tygrysa, a za użyteczny dywanik skóra złowieszczonego dzika. Na parapecie jednego okna znajduje się kilka pamiątek: bazaltowa figurka netheryjskiej kobiety wysokości mniej więcej 15 centymetrów oraz posążek smoka długości 25 centymetrów wyrzeźbiony z jednego kawałka onyksu.

Naprzeciwko łóżka znajduje się duża, drewniana skrzynia, której Leevoth używa jako biurka. Leży na niej stos papierów przyściśnięty skalą rozmiaru pięści. Kapitan zapisuje, co takiego robią żołnierzy od chwili przybycia na wykopaliska. Papiery są w języku netheryjskim. W pobliżu leży kilka piór i kałamarz. W nogach łóżka znajduje się drewniana szkatuła, długa na pół metra, szeroka na 30 centymetrów i wysoka na pół metra. Znajduje się w niej kilka zmian białizny, oselka, dwa zapasowe sztylety, butelka netheryjskiej brandy oraz dwa *eliksiry przyspieszenia*.

F, G: koszary. Wnętrza tych domów są uprzątnięte i uporządkowane, jak przystało na żołnierzy z miasta Pomrok. Kiedy wojskowi nie pełnią służby, śpią na słomianych materacach lub relaksują się przy jednym z prowizorycznych stołów (będących w rzeczywistości drewnianymi skrzyniami) i rozmawiają, czytają oraz grają w gry strategiczne lub hazardowe. W każdym domu przebywa zawsze 1k4+1 żołnierzy niebędących na służbie. Wojskowi noszą broje cały czas i zdejmują je dopiero przed udaniami się na spoczynek. Broń odkładają przy wejściu do kwater.

H: Stołówka. Niegdyś hala ta służyła sprzedawcom żywności za rynek. Obecnie otwarta przestrzeń służy za stołówkę dla personelu wykopalisk. W jednym końcu pomieszczenia zgromadzono beczki żywności i napojów, w tym dziczyznę, którą żołnierze upolowali w otaczających lasach. Żołnierze na zmianę przygotowują, gotują i sprzątają po posiłkach.

I: kwatera arkanistów. W tym domu kwatruje czterech asystentów Giraldua i arkanistów zarazem - Benante, Cujas, Terenzia i Diofant. Na niższym piętrze panuje straszny bałagan. Pełno tu drewnianych skrzyń z księgami i zwojami przywiezionymi z miasta Pomrok, płóciennych worków wypełnionych interesującymi skalami zebranymi przez arkanistów, talerzy z resztkami posiłków oraz wypełnionych słomą skrzyń, w których umieszczono szczątki architektury posterunku. Każdy z arkanistów ma prywatną, małą komnatę na piętrze. Te komnaty nie są ani trochę lepiej uporządkowane od pomieszczenia na dole. W pokojach arkanistów znajdują się nadmiernie wypchane słomiane materace, prowizoryczne biurka ze skrzyń, bogaty zapas materiałów piśmiennych i rzeczy osobiste.

J: kwatera Giraldua. Giralduś zbiera skarby, które na wykopalisku wydobyli niewolnicy. Przechowywane są one w specjalnych, zabezpieczonych pojemnikach i zostaną tam do chwili, gdy Giralduś właściwie je skataloguje. Na zewnątrz budynku cały czas na straży stoi dwóch żołnierzy pomroków - i to niezależnie od tego, czy arakni sta przebywa w środku, czy nie. Z rozkazu Leevotha bez wyraźnego zezwolenia do budynku nie może wejść nikt poza Giraldusem (i samym kapitanem).

Na parterze budynku znajduje się sześć pomieszczeń - pustych, jeśli nie liczyć wypełnionych słomą skrzyń różnych rozmiarów. Tylko w dwóch komnatkach na piętrze coś się znajduje. Jedną to magazyn, w którym stoi sześć skrzyń. Giralduś umieścił na nich *glify strzeżenia*, upewniając się w ten sposób, że każdy, kto otworzy

skrzynię, zostanie od razu ukarany za wykroczenie (opisy czarów i przedmiotów sprawdź w dodatku).

Glify strzeżenia Cienistego Splotu (na skrzyniach): SW 6; 1,5-metrowy wybuch energii (5k8); rzut obronny na Refleks spalawia (ST 16); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

Skarb (skrzynia 1): pierścień czarodziejstwa.

Skarb (skrzynia 2): osiemnaście sztabek złota, długości 17,5 centymetra, grubości 5 centymetrów i szerokości 7,5 centymetra. Każda oznaczona jest herbem Imperium Netherilu, co postać może stwierdzić wykonując udany test Wiedzy (historia) (ST 18). Są to sztabki kupieckie z netheryjskiego białego złota. Postać może określić ich wartość udanym testem Szacowania (ST 15). Samo złoto każdej z 2,5-kilogramowych sztabek można wycenić na 800 sz. Natomiast dla mistrza wiedzy lub innego uczonego może również dobrać być bezcenna ze względu na wartość historyczną.

Skarb (skrzynia 3): burzowa gwiazda (patrz dodatek).

Skarb (skrzynia 4): brezentowa torba z dużą księgą, oprawioną w coś, co przypomina skórę stworzenia o grubej łusce, być może aligatora lub krokodyla. Dzieło jest bardzo stare i kruche. Każdy, kto je czyta, musi wykonać udany test Zręczności (ST 16) przy każdym odwróceniu strony - w przeciwnym razie rozedrze kartkę. Księga nie jest zatytułowana i zdaje się napisana ręcznie w starożytnym netheryjskim. Postać posługująca się tym językiem może ją przeczytać. To prywatny dziennik alchemika Aratusa z Delii. Opisuje on w nim nieudaną wyprawę po dokumenty, które określa mianem „Zwojów Nether”.

Skarb (skrzynia 5): zwój z kłem na dłoni (patrz dodatek).

Skarb (skrzynia 6): zwój z widmowym pługiem (patrz dodatek).

12. Ruiny łaźni komunalnej

Wklęsła powierzchnia tego wydłużonego owalu na pierwszy rzut oka zdaje się być pomalowana na dziwny niebieskawo-szary kolor. Dokładne przyjrzenie się lub udany test Zauważania (ST 15) pozwala postaci dostrzec, że to co zdaje się być farbą, jest w rzeczywistości nieznanym rodzajem materiału. Netheryjczycy stworzyli go, łącząc szczególnie rodzaj rudy żelaza z wynalezioną przez imperialnych alchemików substancją alchemiczną, którą kupowali od wymarłej rasy krasnoludów zamieszkującej góry Anauroch. W rezultacie powstał materiał nazywany przez Netheryjczyków „żelazną skórą” - całkowicie wodoodporny, twardy jak żelazo grubości 15 centymetrów, lecz gruby jedynie na 2,5 centymetra. Z wielkiej łaźni, która kiedyś służyła całemu posterunkowi oraz jego gościom, pozostał jedynie ten głęboki, owalny basen.

zhentarimowie

Willmac maszerował z wielkim wysiłkiem. Tylko jemu z całej grupy dała się we znaki ta wędrówka przez Anauroch. Dlatego był tak bardzo szczęśliwy, gdy zauważył namioty karawany tuż za następną wydumą. Inni radzili sobie znacznie lepiej niż on, być może dlatego, że mieli dwa razy dłuższe nogi.

— Zatrzymajmy się gdzie ta karawana i rozbijmy obóz razem z nimi.

— Niezły pomysł — stwierdziła Akordia. — To przekłete słońce wypala mi oczy. — Mroczna elfka naciągnęła brzeg szerokiego kapelusza mocniej na oczy, nie zwalniając kroku.

Wspięli się na wydumę i zobaczyli rozciągający się przed nimi obóz — siedem wozów, wokół namioty i stráže. Darvin, kapłan Lathande-

ra, zmarszczył brwi i wskazał na kropkę gwałtownie zbliżającą się w stronę obozu.

— Co to?

— Mantikora! — jęknął Moktar. — Atakuje ich!

— Dosiada jej jeździec — zauważył kapłan.

— To zapewne czarodziej Zhentarimów! Musimy pomóc w obronie karawany! — Moktar ruszył naprzód, lecz od dalszej drogi powstrzymał go zdecydowany gest drowki.

— To karawana Zhentarimów. Musimy się stąd wynieść zanim nas zauważą.

Zhentarimowie, znani również jako Czarna Sieć, na początku działalności byli grupą kupców, lecz rozrosli się, włączając w swoje szeregi skrytobójców, szpiegów i armię, przekształcając się przy okazji w zaplecze kościoła Bane'a. Teraz kontrolują połowę obszarów wokół Morza Księżycowego, wzmocnili wpływy na kontynencie i uzyskali punkty zaczepienia w zachodnich oraz południowych regionach Faerunu. Tych dobrze uzbrojonych i zaopatrzonych osobników wspieranych przez potężnych czarodziejów oraz kapłanów prowadzi arcymag oraz sam wybraniec Bane'a.

Zhentarimowie budzą powszechny lęk. Zła reputacja, jaką się cieszą, sprawia, że są wrogiem, którego można wyzywać tylko na poważnie. W miarę jak organizacja i kościół Bane'a się rozrastają, ich wpływ rozszerza się jeszcze szybciej, ponieważ obie grupy pragną całkowitej dominacji w Faerunie. Obecnie nawet zwykłych kupców noszących symbol Czarnej Sieci traktuje się z szacunkiem. Wiadomo też, iż należy trzymać się od nich z dala, przynajmniej na odległość ramienia, ponieważ mogą znajdować się pod ochroną potężnego czarodzieja lub mieć przy sobie magię daleko wykraczającą poza możliwości zwykłych Faerunńczyków.

zarys historyczny

Czarną Sieć stworzył arcymag Manshoon, który wspinał się w hierarchii Twierdzy Zhentil, eliminując rywali (w tym członków własnej rodziny). Kiedy stał się władcą warowni, skupił się na rozciąganiu kontroli na pozostałych jej lordów. Dokonawszy tego, stworzył sekretne stowarzyszenie, Zhentarimów. Działało ono niezależnie od Twierdzy Zhentil i dało mu więcej władzy niż zwykle dowództwo w warowni. Na przestrzeni lat podzielił się przywództwem z uczniami i kolegami, co znacznie zwiększyło potęgę Czarnej Sieci. Jednym z nawróconych był Fzoul Chembyrl, swego czasu przywódca odgałęzienia kultu Bane'a.

Na przestrzeni lat Zhentarimowie rozwinęli się i wchłonęli Mroczną Twierdzę oraz Cytadelę Kruka. Niemniej ostatnie dziesięciolecie to seria porażek, do których często przyczyniła się pogoda za magicznym ogniem i konflikty z potężnymi magami, takimi jak Elminster. Największa porażka miała miejsce w Czasie Kłopotów, a była nią destrukcja najważniejszego bóstwa Zhentarimów, Bane'a. Późniejsze zaangażowanie, Cyrica w zniszczenie Twierdzy Zhentil strząsało fundamenty potęgi grupy i doprowadziło do niezorganizowanych oraz źle zaplanowanych prób podbojów prowadzonych na przestrzeni następnych lat. Od tamtego czasu lojalność Fzoula przeniosła się z Cyrica na Xvima i ponownie na Bane'a, Twierdzę Zhentil odbudowano, a sam Fzoul stał się głównym przywódcą Zhentarimów. Manshoon działa obecnie niezależnie. Zhentarimowie, których uwagę rozprasza teraz mniej spraw i których bóg powrócił, utwierdzili swą władzę nad Morzem Księżycowym i przygotowują się do całkowitego przejęcia tego regionu. Następnie zaczną wprowadzać w życie plany dotyczące reszty świata.

organizacja

W *Opisie Świata Zapomnianych Krain* znajdują się informacje o miastach kontrolowanych przez Zhentarimów. Z kolei podane dalej wiadomości dotyczą aktualnych członków Zhentarimów we wspomnianych miastach, acz nie tylko.

Kwatera: Twierdza Zhentil, Morze Księżycowe

Członkowie: przynajmniej 10 000, głównie na obszarze Morza Księżycowego.

Hierarchia: militarna

Przywódca: Fzoul Chembryl

Religie: Bane (główna), Cyric (niektóre odłamy w ziemiach zachodnich)

Charakter: PZ, NZ

Tajność: niska

Symbol: pierwotny symbol Zhentarimów to stylizowane ostrze włóczni z białym okręgiem i długim, nierównym „Z” w alfabecie Dethek. Ostatnio Fzoul Chembryl zlecił stworzenie nowego znaku dla organizacji. Jest to promieniujące na zielono czarne berło na złotym dysku ściskanim pazurami czarnego jaszczura. Berło i promienie oznaczają wiarę w Bane'a, dysk symbolizuje zamożność, a czarny smok dominację.

Czarna Sieć w końcu staje się dobrze zorganizowaną grupą, którą wyobrażał sobie Manshoon. Funkcjonuje niemal jako świeckie ramie kościoła Bane'a. Jest uporządkowana według ścisłej hierarchii przekazywania rozkazów.

HIERARCHIA

Hierarchia Zhentarimów to struktura liniowych rozgałęzień, z Fzoul Chembrylem na czele. Kilku potężnych lordów odpowiada bezpośrednio przed nim, a każdy z nich ma poddanych przekazujących raporty i prośby. Wydający komendy Zhentarimowie raczej nie omijają ogniw łańcucha. A zatem Fzoul tylko w wyjątkowych sytuacjach rozkazuje coś bezpośrednio oficerom generalów. Wyjątkiem od tej zasady jest Manshoon, któremu Fzoul zezwolił na rozporządzanie agentami według własnego uznania, oczywiście tylko jeśli ma on na celu realizację planów Zhentarimów.

Oto lista kilku najważniejszych osób w organizacji Zhentarimów.

Fzoul Chembryl (PZ mężczyzna człowiek Kpn17/Hie2, wybrańiec Bane'a), arcylord Zhentarimów, Tyran Księżycowego Morza, przywódca organizacji. Czas dzieli między Cytadelę Kruka, a Twierdzę Zhentil. Więcej informacji o Fzoulu znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*.

Scyllua Darkhope (PZ kobieta człowiek Pal5/Trp4/Rcc6 Bane'a). Kasztelanka Twierdzy Zhentil i zwierzchnik tejże armii, odpowiada bezpośrednio przed Fzoulem. Z racji licznych zajęć tego ostatniego (przewodzi on wszak Zhentarimom i kościołowi Bane'a), Scyllua zajmuje się większością rutynowej działalności administracyjnej warowni. Więcej informacji o niej znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*.

Lord Kandar Milinal: (PZ mężczyzna człowiek Wjk12) władca Cytadeli Kruka i prawa ręka Fzoula. Oddany wyznawca Bane'a, pragnie oczyścić Mroczną Twierdzę z wpływów Cyrica.

Manshoon (PZ mężczyzna Czar20/Acm2/Ep3) odpowiada jedynie przed Fzoulem i posiada autonomiczną władzę oraz kontrolę nad pomniejszych członkami Zhentarimów. Więcej informacji o nim znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Manshoon słynie ze stosowania czaru klon w spoczynku - patrz dodatek.

Selfaril Uoumdolphin (NZ mężczyzna człowiek Wjk20/Trp2), arcyostrze Mulmaster i przywódca Zhentarimów w tym mieście. W rzeczywistości jest bratem bliźniakiem Selfarila Ras sendylla, którego zabił. Następnie przyjął jego imię i zajął miejsce. Jest mężem Dmitry Flass, tharchionki Eltabbar w Thay, co stawia go w ciekawej pozycji, jeśli Zhentarimowie i Czerwoni Magowie staną kiedyś w otwartym konflikcie.

Buorstag Hlammythyl (PZ mężczyzna człowiek Wjk9) jest bronem (szeryfem) Voonlar i wyznawcą Bane'a. Potajemnie składa raporty Scyllui. Dzięki temu Voonlar posiada iluzję niezależności.

Darik Berskan (NZ mężczyzna człowiek Zak7) jest ustanowionym przywódcą "protektoratu" Yulash. Cichy mężczyzna, który woli zostać anonimowy. Odpowiada przed Scylluą.

Zerana Hellesk (NZ kobieta człowiek Zbr10) jest wojskową przywódczynią Teshwave. Okrutna i skłonna do mordowania podwładnych, którzy ją zawiedli. Łatwo ją rozpoznać po rudych włosach z białymi pasemkami i gardle pokrytym bliznami po oparzeniach. Odpowiada przed Scylluą.

Teldorn Darkhope (PZ mężczyzna człowiek Kpn9 Bane'a), przywódca Zhentarimów w Mintar. Pomógł Fzoulowi wykuć *Berło Oka Tyrana*. Jego armia wyznawców Bane'a podbiła Mintar, a on sam oczekuje na rozkazy zaatakowania innych miast. Odpowiada przed Fzoulem.

Perezjaw (CZ mężczyzna człowiek Wjk7/Ryw5 Cyrica) jest tajemniczym przywódcą sił wojskowych Mrocznej Twierdzy. Przydomek zawdzięcza bladej zbroi płytowej i hełmowi w kształcie czaszki, w którym wygląda niczym nieumarły. Pomimo że wraz z Dhamirem Ercalsem (patrz dalej) czczą to samo bóstwo, nienawidzi tego ostatniego i planuje go zabić.

Dhamir Ercals (CZ mężczyzna człowiek Kpn16 Cyrica) wraz z Perezjawem przewodzi Mrocznej Twierdzy. Przewiduje świętą wojnę z wyznawcami Bane'a z Twierdzy Zhentil. Nie wie, jak sobie z tym poradzić, jako że sojusznicy są niepewni, a wrogowie zebrali znaczne siły.

Kara Chermosk (PZ kobieta człowiek Wjk9/Kpn1 Bane'a) to często zmieniający miejsce pobytu przywódca wojskowy, aktualnie przypisany do Warowni Tethyamar. Odpowiada przed Scylluą. Więcej informacji o Karze przedstawiono dalej.

Verblen (PZ mężczyzna człowiek Wjk9/Ltr2) jest lordem niewolników Twierdzy Zhentil. Odpowiada przed Fzoulem. Zyskał pozycję po zniknięciu poprzedniego lorda niewolników. Verblen wciąż lubi brać udział w polowaniach na niewolników i można go spotkać wszędzie tam, gdzie Zhentarimowie są aktywni.

Angus Materi (PZ mężczyzna człowiek Wjk9) jest kapitanem Konwoju Mrocznej Twierdzy, wojskowego szwadronu. Odpowiada przed Perezjawem. Nienawidzi Cormyru i atakuje Purpurowe Smoki zawsze, gdy ma ku temu okazję.

Kapitan Cvaal Daoran (NZ mężczyzna człowiek Wjk5/Kpn3 Bane'a) jest przywódcą Bractwa Czarnej Pięści, elitarnej jednostki żołnierzy z bazą w Cytadeli Kruka. Odpowiada przed Kandarem Milinalem.

Mara Kalaliv (PZ kobieta półelf Mch6) to przywódczyni Zakonu Żelaznej Rękawicy, małej grupy zhentarimskich mnichów, którzy czczą Bane'a. Scyllua rozkazała jej aktywnie rekrutować członków i szkolić ich w skradaniu się oraz w dokonywaniu zabójstw.



Xulla (PZ beholder), zhentarimski lord karawan, posiada sekretną bazę operacyjną gdzieś w Cienistej Dolinie. Odpowiada przed Fzo 7 ulem i koordynuje działalność innych sprzymierzonych z Czarną Siecią beholderów.

MOTYWACJE I CELE

Zhentarimowie byli kiedyś organizacją, która koncentrowała się głównie na kontrolowaniu handlu w północnym Faerunie. Jednak wraz z rozwinieciem działalności i włączeniem do niej morderstw, szpiegostwa, wymuszania, podpażeń i całej gamy sztuki wojennej, przekształcili się w organizację polityczną i militarną, z potęgą równą małemu państwu, a także pragnieniem zwabienia przywódców rywalizujących miast oraz krajów pod godło Czarnej Sieci. Fzoul i Manshoon władają Morzem Księżycowym, ale chcieliby władać ziemiami, które ciągną się na zachód do Wybrzeża Mieczy.

W tym właśnie celu agenci Zhentarimów używają kilku podstawowych taktyk. Po pierwsze, pozawierali rozbudowane kontrakty handlowe we własnych krajach i w państwach sąsiedzkich, mogą więc przewozić bezpiecznie duże ilości towarów przez niebezpieczne obszary. Szczególnie ważna jest Czarna Droga prowadząca przez Anauroch. Dotarcie nią do zachodnich miast Faerunu zajmuje kilka tygodni. Towary Zhentarimów często pochodzą z kontrabandy lub są zabronione (na przykład trucizny, niewolnicy, narkotyki lub broń na *proch dymny*).

Po drugie, napadają na karawany wroga. Żołnierzy rasy ludzkiej oraz wynajęte bandy humanoidów mają po prostu za zadanie zrujnować konkurencję. Często karawany są porywane, a następnie doprowadzane do pierwotnego celu pod flagą Czarnej Sieci, co daje jednocześnie zysk z towarów, a także wyjaśnienie kupcowi, że Zhentarimowie poradzą sobie z handlem tam, gdzie inni zawodzą. Ponieważ ich ceny w zasadzie nie różnią się od konkurencji, kupują u nich nawet uczciwi Faeruniacy, pomimo złych przeczuć co do źródła towarów.

Po trzecie, odstraszać konkurencję handlową i polityczną za pomocą wymuszeń, podpażeń i morderstw. Wysłannicy Zhentarimów często atakują rolników i magazyny, by opóźnić dostarczenie towaru na rynek, co pozwala organizacji sprzedawać własne zapasy. Czasem zhentarimscy wojownicy biorą całą wioskę na zakładników, co zapobiega importowi i eksportowi potrzebnych zapasów aż do czasu, gdy spełnione zostaną żądania grupy.

Czarna Sieć wykorzystuje też przewagę, jaką Stanowią współpracujące z nią osoby rzucające czary. Z ich pomocą w sekrecie zachęca lokalne potwory i prowokuje nieoczekiwane ataki na mniejsze osady, by mogły je odstraszyć szwadrony zhentarimskich żołnierzy (prowadzonych przez osobę stojącą za całym zamieszaniem). Kiedy wojskowi rozbijają już obóz w pobliżu osady, stają się zadziwiająco trudni do usunięcia - przede wszystkim dlatego, że mają rozkaz sprzymierzenia się z chciwymi lokalnymi kupcami i usprawiedliwić swą obecność jako strażników karawan. W skrócie chodzi o to, by udawali, iż posiadają status zaproszonych gości. Jeśli w pobliżu nie ma potworów, rzucający czary Zhentarimowie przyzywają różne ohydne stworzenia, wszystko rzecz jasna w zamiarze wywołania w miejscowych obaw.

REKRUTACJA

Zhentarimowie aktywnie poszukiwali ochotników w przeszłości, niedawne wstrząsy spowolniły jednak ten proces i obecnie trwa konsolidacja sił przed przyszłą ekspansją.

Organizacja wciąż jest zainteresowana przekonywaniem do swojej sprawy podobnie myślących czarodziejów, a także kapłanów Ba-

ne'a, jednak inni kandydaci są odsyłani lub w ogóle nie oferuje im się pozycji w szeregach organizacji.

Kiedy Zhentarimowie ponownie staną się gotowi do ekspansji, będą szukać chętnych do wstąpienia w szeregi organizacji na wszystkie szczeble jej hierarchii. Duży procent kandydatów będzie wywodzić się z kościoła Bane'a.

SOJUSZNICY

Największym sojusznikiem Zhentarimów jest kościół Bane'a. Ponieważ wybraniec rzeczonego boga włada Czarną Siecią, każdy jego wyznawca jest zobowiązany pomóc Zhentarimowi, który go o to poprosi. Z dnia na dzień Czarna Sieć i kościół Bane'a łączą coraz silniejsze więzi. Już dziś organizacja może liczyć na wsparcie ze strony wyznawców wspomnianego boga z północy. W skład niektórych karawan podróżujących w towarzystwie kapłana Bane'a 7 wchodzi ożywione szkielety przywiązane do podwozi wozów, które w razie ataku można uwolnić kilkoma szybkimi ruchami. Grupom, do których należy kapłan wyższego poziomu, towarzyszy czasem trupia zmora, bestia Xvima (technicznie rzecz biorąc - bestia Bane'a). Przynajmniej jeden podniebny mag, Glouris Mristifos, posiada hipogryfa naznaczonego w ten sposób przez Czarną Dłoń.

Kolejnym potężnym sojusznikiem jest grupa beholderów lojalnych Manshoonowi, Fzoulowi i kościołowi. Mądre i doświadczone stwory, takie jak Xulla, Manxam i Xavlał, są w stanie wyeliminować wrogów rzucających czary, wpływać zauroczeniami na nieograniczoną liczbę osób niechętnych do podzielenia się wiedzą i wycinać tajemne kryjówki w najtwardszej skale. Ponadto w przeszłości Zhentarimowie zawarli sojusze z drowami, a teraz dochodzą do formalnego porozumienia z klanem Auzkovyn i domem Jaelre, wymieniając magię oraz towary charakterystyczne i wyjątkowe dla obu grup.

Nikt nie wie natomiast, że Fzoul zawarł chwiejny pokój z Khelbenem Czarnokijem z Waterdeep. W zamian za informacje tego ostatniego, Chembryl zgodził się ograniczyć ekspansję na wschód od Grzmiących Wierchów na około trzydzieści lat. Nie powstrzymuje to Zhentarimów przed obroną zachodnich terytoriów, lecz jeśli mimo wszystko wróg przejmie te tereny (na przykład gdyby wyznawcy Cyryca przejęli Mroczną Twierdzę), mogliby nawet nie zaakceptować straty do czasu wygaśnięcia umowy. Wspomniany pakt doprowadził zresztą do rozłamu pomiędzy Khelbenem a innymi Harfiarzami. W efekcie organizacja Czarnokija - Księżykowe Gwiazdy - uzyskała niezależność. Grupa Khelbena jest niemal całkowicie nieznaną poza gronem jej członków. Cele Księżykowych Gwiazd (oraz powody, dla których Czarnokija układał się z Zhentarimami) pozostają tajemnicą.

wygląd i osobowość

Tu przedstawiono typowy wygląd i zachowanie Zhentarimów. W opisach założono, że osoba ma charakter chaotyczny zły, czci Czarne Słońce i się nie ukrywa.

Zhentarimski kapłan Bane'a: groźny i narzucający się, z przenikliwym spojrzeniem i aurą władzy.

Zhentarimski wojownik: subtelnie okrutny, z reflekssem wystraszonym do natychmiastowego wykonywania rozkazów.

Zhentarimski mag: ambitny i podstępny, z nawykiem rozglądania się za potencjalnymi wrogami i przygotowywania czarów, którymi mógłby ich zabić.

WROGOWIE

Zhentarimowie przeciwstawiają się każdemu, kto stanowi zagrożenie dla dwóch fundamentów ich interesów: kontroli nad handlem i światowej dominacji. Takie nastawienie sprawia, że mają na pieńku z Żelaznym Tronem, Kultem Smoka, Rundeen oraz złymi grupami o bardziej chaotycznym i niezależnym nastawieniu. Organizacja rywalizuje również z kościołem Cyrica, a to z racji powiązań Czarnej Sieci z Banem. Tradycyjnie byli wrogami Czerwonych Magów, lecz od czasu, gdy enklawy odniosły sukces, Zhentarimowie zaczęli dostrzegać zaletę w dużych grupach neutralnych - a przynajmniej nienastawionych wrogo - magów produkujących tanie przedmioty magiczne, których mogliby użyć do własnych celów.

Zhentarimowie przeciwstawiają się (z wzajemnością zresztą) także organizacjom, które wspierają dobro i wolność. Wyznaczyli nagrody za głowy potężnych sojuszników Harfiarzy, którzy walczyli z Zhentarimami w przeszłości, na przykład Elminstera i każdej z Siedmiu Sióstr. W szeregach Harfiarzy pojawia się wielu agentów grup wrogich Czarnej Sieci. Krążą także plotki, że powstaje kolejna Aula Harfiarzy w Kruczym Urwisku, mająca za zadanie walczyć z ekspansją Zhentarimów na wschód. O tak zwanym „kruczym dworze” mówi przynajmniej jeden załapany kapturzonek, co oznacza, że wszyscy, którzy okaza się wystarczająco sprytni, by go znaleźć, mogą otrzymać zaproszenie od miłośników harfy. Zhentarimowie starają się odnaleźć tajną aulę zanim się rozrośnie i zanim zacznie stanowić prawdziwy problem.

Zhentarimowie w dużej mierze zależą od dróg handlowych prowadzących przez Anauroch, dlatego też prawie na pewno wejdą w konflikt z pomrokami, być może już w najbliższej przyszło-

ści. Wspomniane istoty uważają wszak Wielką Pustynię za swoje państwo i raczej nie zaakceptują przemierzających ich ziemie zbrojnych karawan strzeżonych przez rzucających czary. Konflikt z całą pewnością okaże się dla Zhentarimów kłopotliwy. Owszem, Czarna Sieć jest potężna, wątpliwe jednak, by była w stanie stać czoło pomrokom władającym magią Netherilu. Utrata drogi handlowej przez Anauroch może zmusić Zhentarimów do znalezienia innych szlaków biegnących dalej na południu.

Na mniejszą skalę wrogami Zhentarimów są ci, których życie zakłócili lub zrujnowali: szanowani kupcy, wieśniacy na obszarach przygranicznych czy miejscowi przedstawiciele sił porządku, którzy próbują powstrzymać kontrabandę. Tam, gdzie Czarna Sieć dzierży władzę i w pobliżu takich miejsc, do członków organizacji inni Faerunowcy podchodzą dość chłodno. Koniec końców Zhentarimowie dziś przywożą ziarno, narzędzia i broń, ale jutro mogą powrócić, wchodząc w skład najeźdźczej armii. Przedstawiciele Czarnej Sieci są czujni i wszędzie wypatrują Harfiarzy czy organizacji takich jak Żelazny Tron, które bardzo chciałyby dowiedzieć się czegoś więcej o ich planach i agentach w danej okolicy.

spotkania

Zhentarimowie wierzą, że siła tkwi w liczebności. Zawsze podróżują w grupach i nawet samotni tajni agenci oraz szpiczdy wymyślają wymówki i powody, dla których podróżują z innymi.

Wysłannicy Czarnej Sieci mogą być strażnikami jednej z wielu zhentarymskich karawan: bandytami rabującymi karawanę, którą zaatakowali, żołnierzami zajmującymi pozycje wokół wioski, by rozprawić się z „wrogimi potworami”, zbirami lub skrytobójcami przygotowującymi się do morderstwa czy innej zbrodni, wreszcie

zhentarimowie: wskazówki dla mp

Zhentarimowie są aktywni w północnej części Faerunu, a w innych miejscach kontynentu mają agentów, karawany i żołnierzy. W każdej chwili oni sami lub ich najemnicy mogą zaatakować karawanę, której strzegą bohaterowie. Znany postaciom graczy przyjacielski kupiec będzie miał nieprzyjemną konfrontację z bandytami zdecydowanymi opóźnić wysyłkę ładunku potrzebnych towarów lub próbującymi przekonać go, by znalazł innego zaopatrzeniowca. Jeśli bohaterowie spodziewają się dostawy cennego wyposażenia (na przykład wykonanego na zamówienie przedmiotu magicznego) z innego miasta, to karawana, która miała go przynieść, może nigdy się nie pojawić, kupców może spotkać śmierć w trakcie podróży albo wreszcie przybyły transport będzie nosić barwy Czarnej Sieci. Śmiałkowie, którzy zdecydują się pokojowo odebrać przesyłkę, zapewne poczną niepokój. Oczywiście mają też pełne prawo zaatakować na pozór legalną karawanę, o której wiedzą, że popełniła przestępstwo.

Dla wieśniaków oddział liczący od czterech do dziesięciu Zhentarymskich żołnierzy w napierśnikach i z tarczami to przeciwnik nie do pokonania. Niemniej taka sama jednostka stanowi doskonałe spotkanie dla bohaterów niższego poziomu. Śmiałkowie mogą akurat wędrować w pobliżu wioski, którą terroryzuje gang bandytów, wyeliminować zagrożenie i zaprzyjaźnić się z wieśniakami. Bardzo prawdopodobne, że kilku Zhentarimów wymknie się i opowie przełożonym o poszukiwaczach przygód wtykających nos w nie swoje sprawy.

Kościół Bane'a wspiera Zhentarimów, nie zatem dziwnego, że często wypełniają oni życzenia duchownych - szczególnie wówczas, gdy nie odbiegają one zbytnio od ich własnych pragnień. Jeśli lokalna świątynia konkurencyjnego bóstwa wspierała poszukiwacza przygód niweczących plany Czarnej Sieci, gang zhentarymskich wyznawców Bane'a może ją którejś nocy spalić - choćby przy udziale latającego maga rzucającego *kule ogniste*.

Nie cała złojecka działalność potworów podjudzanych przez Zhentarimów jest wynikiem grózb. Członkowie Czarnej Sieci mogą przekupić istoty pieniądzem lub przedmiotami magicznymi. Grupa bohaterów przygotowana do starcia z ettinem zapewne się zdziwi, gdy się okaże, że potwora chroni czar *zbroja maga* lub wzmacnia *kocia gracia* - wszystko dzięki ukrytemu zhentarymskiemu magowi. Analogicznie, nawet prosty czar *osłonięcie kogoś* rzucony na niewidzialnego kapłana Bane'a czyni z brunatnego kolosa znacznie groźniejszego adwersarza.

Jeśli bohaterowie uczynią z Zhentarimów wrogów i nieustannie będą wtrącać się w ich plany, staną się w końcu celem prób skrytobójczych. Przedstawiciele Czarnej Sieci zazwyczaj chętnie samodzielnie popełniają mordy, jednak czasem wyznaczają nagrody za głowy śmiałków, którzy zaszli im za skórę. Często towarzyszą temu fałszywe historie o złych czynach popełnionych przez bohaterów, co ma zrujnować ich reputację i przekonać inne grupy o dobrym charakterze do zwrócenia się przeciwko nieszczęsnym herosom.

żołnierzami na manewrach w pobliżu zhentarimskiej twierdzy. W skład organizacji wchodzi również grupy poszukiwaczy przygód, zajmujące się odnajdywaniem skarbów oraz informacji i próbujące wyrobić sobie reputację.

W grupach podróżujących Zhentarimów zawsze znajduje się osoba rzucająca czary (zazwyczaj kapłan Bane'a, zaklinacz lub czarodziej), chyba jest to patrol działający w pobliżu bazy organizacji. Zazwyczaj potęgę owych osób wyolbrzymia ich ambicja, choć aż się palą one, by udowodnić swą przydatność dla Czarnej Sieci. Nie wahają się zużyć dla tych celów każdego grama swej magicznej mocy. Na naprawdę ważne misje (dotyczy to choćby karawan z cennymi towarami) wysyłane są osoby rzucające czary na poziomach daleko przewyższających resztę Zhentarimów w grupie.

PRZYKŁADOWE GRUPY

Przedstawione dalej przykładowe spotkania podzielono na dwie kategorie: karawany i wojskowi. Pierwsza z wymienionych dotyczy strażników karawan, bandytów i zbirów, chyba że mają miejsce wyjątkowe okoliczności. Z kolei wszystkich żołnierzy i skrytobójców dotyczy kategoria wojskowi (choćby wyszkoleni zabójcy często posiadają poziomy w klasie prestiżowej skrytobójcy i unikają podróżowania z osobami niepotrafiącymi się skradać równie dobrze jak oni).

Większość spotykanych Zhentarimów to strażnicy o niskich poziomach, zatem dotyczący ich i kilku postaci wyższego poziomu PS oscyluje zazwyczaj około 10. Matematycznie rzecz ujmując, oddział strażników 1. poziomu towarzysząc zaklinaczowi 8. poziomu to spotkanie 10. poziomu. Niemniej dla śmiarków 10. poziomu realną groźbę stanowi jedynie zaklinacz, a strażnicy są w zasadzie nieistotni. Dlatego też standardowe spotkania z Zhentarimami mają maksymalne PS 10. W tych o wyższym PS muszą brać udział wyspecjalizowane postacie wyższego poziomu, nie zaś duże grupy strażników niższego poziomu.

Podstawowa zmienna w przypadku potężniejszych grup z kategorii karawana to poziom strzegących ją osób rzucających czary. PS niebezpieczniejszego spotkania można wyliczyć, używając jednej lub kilku karawan i dołączając do nich rzucającego zaklęcia Zhentarima wyższego poziomu.

Spotkania wojskowe mają dwie wartości PS. Pierwsza dotyczy prezentowanego spotkania, druga to ta sama grupa pozbawiona wsparcia osoby rzucającej czary.

Zaklinacz lub czarodziej powyżej 5. poziomu może posiadać poziomy w klasie prestiżowej zhentarimskiego podniebego maga (patrz dalej).

Spotkanie z zhentarimską karawaną (PS 4): 1 rzucający czary (PZ człowiek lub półork Kpn2 Bane'a, Zak2 lub Czar2), 4 strażników (PZ ludzie, orki lub półorki Zbr1).

Spotkanie z zhentarimską karawaną (PS 6): 1 rzucający czary (PZ człowiek lub półork Kpn4 Bane'a, Zak4 lub Czar4), 4 strażników (PZ ludzie, orki lub półorki Wjk1).

Spotkanie z zhentarimską karawaną (PS 8): 1 rzucający czary (PZ człowiek lub półork Kpn6 Bane'a, Zak6 lub Czar6), 4 strażników (PZ ludzie, orki lub półorki Wjk2).

Spotkanie z zhentarimskimi wojskowymi (PS 6/PS 5): 1 sierżant (PZ człowiek, ork lub półork Wjk2), 1 rzucający czary (PZ człowiek lub półork Kpn2 Bane'a, Zak2, Czar2), 4 żołnierzy (PZ ludzie, orki lub półorki Wjk1).

Spotkanie z zhentarimskimi wojskowymi (PS 8/PS 7): 1 porucznik (PZ człowiek, ork lub półork Wjk4), 1 sierżant (PZ człowiek, ork lub półork Wjk2), 1 rzucający czary (PZ człowiek lub półork

Kpn5 Bane'a, Zak5, Czar5), 6 żołnierzy (PZ ludzie, orki lub półorki Wjk1).

Spotkanie z zhentarimskimi wojskowymi (PS 10/PS 8): 1 kapitan (PZ człowiek, ork lub półork Wjk6), 1 porucznik (PZ człowiek, ork lub półork Wjk4), 1 rzucający czary (PZ człowiek lub półork Kpn8 Bane'a, Zak8, Czar8), 4 żołnierzy (PZ ludzie, orki lub półorki Wjk1).

WALKA I TAKTYKA

Główne siły bojowe Zhentarimów to zwykli żołnierze, dlatego też organizacja stosuje różne zagrywki taktyczne, aby pokonać przeciwnika. Wojacy potrafią walczyć całymi oddziałami i wspierają towarzyszy. Ćwiczą taktykę, przygotowując się do każdego typu spotkań, z jakim przyjdzie im się zmierzyć. Otrzymują informacje o typowych strategiach przełożonych i tymczasowych sojusznikach, dzięki czemu będą w stanie lepiej wykorzystać swe umiejętności i ochronić się przed nieszczęśliwymi wypadkami (na przykład unikając miejsca, w które sprzymierzony czarodziej ma zamiar rzucić *kulę ognistą*).

Zhentarimscy żołnierze, kiedy tylko się da, stosują falangę, a prawie każdy z nich posiada atut Walka w falandze. Wojskowi stosujący tę taktykę stoją jeden obok drugiego, a tarcz używają do ochrania siebie i sąsiadów. Trzymają się zatem razem i dlatego są bardziej podatni na ataki czarami obszarowymi. Niemniej większość walk toczy się z wrogami nieużywającymi magii, dzięki czemu korzyści przewyższają ryzyko. Zhentarimscy żołnierze rzadko wylamują się z grupy, chyba że w pościgu za pojedynczym przeciwnikiem lub jeśli trzymanie się w kupie jest w oczywisty sposób niebezpieczne (na przykład kiedy walczą z magiem używającym czarów obszarowych).

Zhentarimscy żołnierze starają się flankować wroga, jeśli to tylko możliwe, zwłaszcza gdy mają do czynienia z lotrzykami. Kiedy współdziałają z magami lub kapłanami, używają dwóch podstawowych taktik w zależności od rozkazów. Gdy mają się bronić, ustawiają się w formacji obronnej, chroniąc przed zranieniem rzucającego czar (typowa taktyka w tej sytuacji to walka defensywna lub całkowita obrona). Jeśli otrzymają rozkaz ignorowania wrogów rzucających zaklęcia na rzecz zwykłych przeciwników, agresywnie rzucają się na takich adwersarzy, pozostawiając sprzymierzeńcom posługującym się magią.

MOCNE I SŁABE STRONY

Zhentarimowie kontrolują całe miasta, a ich pokaźne karawany odbywają regularne podróże po Faerunie. Oczekują także lojalności i nagradzają ją, zatem rzadko zdarza się, by członkowie Czarnej Sieci zdradzili współtowarzyszy (przynajmniej na niższych i średnich szczeblach organizacji).

Przez szereg lat Zhentarimów osłabiał następstwa Czasu Kłopotów i lojalność Cyricowi. Dowód tych problemów do dziś dnia pozostał w Mrocznej Twierdzy, gdzie sprawiający kłopoty zhentarimscy wyznawcy Księcia Kłamstw miesza się z innymi mniej pożądanymi członkami Czarnej Sieci, tworząc fortecę powiązaną z organizacją jedynie słabymi ogniwami.

Surowe szkolenie członków Czarnej Sieci można czasem wykorzystać przeciwko niej. Osoba zaznajomiona z podstawowymi taktykami Zhentarimów zdoła się odpowiednio przygotować do wykorzystania ich słabych stron. Na przykład, grupa stosująca w walce strategię rozproszenia sił lub byczą szarżą rozbijająca oddziały Zhentarimów, zniweluje zaletę atutu Walka w falandze. Specjalne zdolności zhentarimskiego podniebego maga są w dużym stop-

niu zależne od możliwości latania, zatem zabicie jego specjalnego wierzchowca lub sprowadzenie go na ziemię w inny sposób zmniejsza efektywność tego przeciwnika.

Ponadto z racji faktu, iż członkowie Czarnej Sieci są w większości źli i praworządni, bohaterowie używający świętej lub chaotycznej borni zyskują dużą przewagę.

BRONŲ I EKWIPUNEK

Zhentarimowie przemycają broń do wszystkich zakątków północnego Faerunu. Oplacają też mistrzów kowalstwa, pracujących w każdym mieście, które kontrolują. Oznacza to, że posiadają najlepszy dostępny sprzęt, w tym dużą liczbę przedmiotów mistrzowsko wykonanych. w porównaniu z inną postacią tego samego poziomu, Zhentarim będzie - uogólniając - lepiej wyposażony. Co więcej, przywódcy grup mogą sięgać po fundusze z Czarnej Sieci i dzięki nim dawać łapówki lub kupować niezwykle wyposażenie w chwilach nagłej potrzeby. A zatem każdy napotkany Zhentarim może mieć przy sobie pieniądze czy przedmioty znacznie przewyższające normy. Na przykład, szwadron żołnierzy przygotowujący zasadzkę w pobliżu urwiska będzie wyposażony w eliksiry pajęczej wspinaczki, uzupełniające ich normalny ekwipunek. Zhentarimski czarodziej może mieć kilka zwojów z tym czarem lub przygotować go kilka razy, by wspomóc większą liczbę sprzymierzeńców.

Oto typowy ekwipunek, atuty i wartości atrybutów zhentarimskiego wojownika. Przyrost atutów nie uwzględnia dodatkowego atutu dla ludzi lub niziołków waleczniaków. Niektóre postacie mogą różnić się od przedstawionych dalej z racji posiadania atutów regionalnych. Szczegóły sprawdź w załączonej tabeli.

1. poziom: zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, krótki miecz, mistrzowska lekka kusza, 20 beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2).

2. poziom: zbroja półpłytkowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski krótki miecz, mistrzowska lekka kusza, 20 mistrzowskich beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

3. poziom: pełna zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski krótki miecz, mistrzowska lekka kusza, 20 mistrzowskich beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

4. poziom: pełna zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski krótki miecz, mistrzowska lekka kusza, 20 mistrzowskich beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

5. poziom: *plaszcz odporności +1*, pełna zbroja płytowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski krótki miecz, mistrzowska lekka kusza, 20 mistrzowskich beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

6. poziom: *plaszcz odporności +1*, pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza, mistrzowski krótki miecz, mistrzowska lekka kusza, 20 mistrzowskich beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

7. poziom: *plaszcz odporności +1*, pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza, *krótki miecz +1*, mistrzowska lekka kusza, 20 mistrzowskich beltów. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

8. poziom: *plaszcz odporności +1*, pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza +1, *krótki miecz +1*, mistrzowska lekka kusza, 20 beltów +1. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

9. poziom: *plaszcz odporności +1*, pełną zbroja płytowa +1, dużą stalową tarczą +1, *krótki miecz +1*, *lekka kusza +1*, 20 beltów +1. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

10. poziom: *plaszcz odporności +1*, pełna zbroja płytowa +2, duża stalowa tarcza +1, *krótki miecz +1*, *lekka kusza +1*, 20 beltów +1. Elik-siry: *leczenie średnich ran* (2), *wytrzymałość*.

Atuty: pierwszy: Twardość, Walka w falandze; drugi: Zogniskowanie broni (krótki miecz); trzeci: Zogniskowanie broni (lekka kusza); czwarty: Specjalizacja w broni (krótki miecz); szósty: Bezpośredni strzał, Błyskawiczny refleks; ósmy: Daleki strzał; dziewiąty: Specjalizacja w broni (lekka kusza); dziesiąty: Żelazna wola.

Wartości atrybutów: S 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym), Zr 13, Bd 14, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Dalej podano typowy ekwipunek, atuty i wartości atrybutów dla zhentarimskiego czarodzieja lub podniebnego maga. Przyrost atutów nie uwzględnia dodatkowego atutu dla ludzi lub niziołków waleczniaków. Niektóre postacie mogą różnić się od przedstawionych dalej z racji posiadania atutów regionalnych. Szczegóły sprawdź w załączonej tabeli.

1. poziom: różdżka: *uśpienie* (2s ładunków). Zwoje: *kula ognista*, *ochrona przed strzałami* (2), *przekształcenie siebie*, *sztuczka z liną*, *widzenie w ciemnościach*, *wierzchowiec*, *wymiarowe drzewi*.

2. poziom: różdżka: *uśpienie* (25 ładunków). Elik-siry: *kocia gra-ga*, *leczenie średnich ran*. Zwoje: *błyskawica*, *kula ognista*, *niewidzialność*, *ochrona przed strzałami*, *przekształcenie siebie*, *przyspieszenie*, *rozproszenie magii*, *sztuczka z liną*, *widzenie w ciemnościach*, *wierzchowiec*.

3. poziom: *karwasze pancerza +1*. Elik-siry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *błyskawica*, *kula ognista*, *niewidzialność*, *ochrona przed strzałami* (2), *przekształcenie siebie*, *przyspieszenie*, *rozproszenie magii*, *sztuczka z liną*, *widzenie w ciemnościach*, *wierzchowiec*.

4. poziom: *karwasze pancerza +1*. Różdżka: *magiczny pocisk* (3. poziom czarującego, 25 ładunków). Elik-siry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *błyskawica*, *kula ognista*, *ochrona przed strzałami*, *rozpro-szenie magii*, *sztuczka z liną*, *widzenie w ciemnościach*.

BN zhentarimski wojownik

Poz	pw	KP	Init	Śz	Krótki miecz (1k6)	Lekka kusza (1k8)	Wy/R/Wo	Wsp/Sk
1	15	18	+1	6 m	+3 (obrażenia +2)	+2	+4/+1/+1	-1
2	22	19	+1	6 m	+6 (+2)	+4	+5/+1/+1	+0
3	30	20	+1	6 m	+7 (+2)	+6	+5/+2/+2	+2
4	37	20	+1	6 m	+9 (+5)	+7	+6/+2/+2	+4
7	45	20	+1	6 m	+10 (+5)	+8	+7/+3/+3	+5
6	52	21	+1	6 m	+11/6 (+5)	+9	+8/+6/+4	+7
7	60	21	+1	6 m	+12/7 (+6)	+10	+8/+6/+4	+8
8	67	22	+1	6 m	+13/8 (+6)	+11 (obrażenia +1)	+9/+6/+4	+9
9	73	22	+1	6 m	+14/9 (+6)	+12 (+4)	+9/+7/+5	+10
10	82	23	+1	6 m	+15/10 (+6)	+13 (+4)	+10/+7/+7	+11

Wsp/Sk: modyfikator testu Wspinaczki i Skakania.

5. poziom: *karwasze pancerza +1, Różdżka: magiczny pocisk* (3. poziom czarującego, 25 ładunków). Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, niewidzialność, ochrona przed żywiołami (ogień)*. Zwoje: *błyskawica, kula ognista, ochrona przed strzałami, przyspieszenie, rozproszenie magii, widzenie w ciemnościach, wymiarowe drzwi*.

6. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności +1, Różdżka: magiczny pocisk* (3. poziom czarującego, 25 ładunków). Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, lot, niewidzialność, ochrona przed żywiołami (ogień)*. Zwoje: *błyskawica, kula ognista, niewidzialność, ochrona przed strzałami (2), przyspieszenie, rozproszenie magii, sztuczka z liną, widzenie w ciemnościach*.

7. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1, Różdżka: magiczny pocisk* (3-poziom czarującego, 25 ładunków). Elikiry: *kocia gracia, leczenie drobnych ran, lot*. Zwoje: *błyskawica, kula ognista, ochrona przed strzałami, przyspieszenie, rozproszenie magii, wymiarowe drzwi*.

8. poziom: *karwasze pancerza +1, płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1, Różdżka: kula ognista* (25 ładunków), *knasowa strzała Melfa* (25 ładunków), *magiczny pocisk* (3. poziom czarującego, 25 ładunków). Elikiry: *leczenie średnich ran*. Zwoje: *przyspieszenie, rozproszenie magii, sztuczka z liną*.

9. poziom: *karwasze pancerza +2, płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1, Różdżka: kula ognista* (25 ładunków). Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, niewidzialność, ochrona przed żywiołami (ogień)*. Zwoje: *błyskawica, kula ognista, ochrona przed strzałami, przyspieszenie, rozproszenie magii, sztuczka z liną, widzenie w ciemnościach*.

10. poziom: *karwasze pancerza +2, płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1, koralik mocy, Różdżka: kula ognista* (25 ładunków), *knasowa strzała Melfa* (25 ładunków), *magiczny pocisk* (3. poziom czarującego, 25 ładunków). Elikiry: *kocia gracia, leczenie średnich ran, lot, niewidzialność, ochrona przed żywiołami (ogień)*. Zwoje: *błyskawica, kula ognista, ochrona przed strzałami, przyspieszenie, rozproszenie magii, sztuczka z liną*.

Atuty: pierwszy: Rzucanie w walce, Zapisanie zwoju; trzeci: Żelazna wola; piąty: Warzenie eliksirów; szósty: Konna walka; ósmy: Atak w przelocie, Stworzenie różdżki; dziewiąty: Poprawiona inicjatywa; dziesiąty: Tratowanie.

Wartości atrybutów: S 8, Zr 14, Bd 10, Int 15 (16 na czwartym, 17 na ósmym), Rzt 12, Cha 13.

PRZEDMIOTY MAGICZNE I ZDOLNOŚCI NADNATURALNE

Wyznawcy Czarnej Dłoni stworzyli broń znaną jako *miecz Bane'a* (patrz dodatek). Wiele tego rodzaju oręża znajduje się na wyposażeniu potężniejszych Zhentarimów. Czasem *miecz Bane'a* organizacja pożycza członkowi Czarnej Sieci niższej rangi na znak łaski lub by pomóc mu pokonać wyjątkowo trudnego wroga (zwłaszcza jeśli ów jest wyznawcą Cyrica).

Z racji posiadania bibliotek pełnych czarów i magazynów zapelnionych dobrami, magowie Zhentarimów mają dostęp do najlepszych zaklęć i przedmiotów magicznych odpowiadających ich mocy. Są zawsze dobrze wyposażeni przynajmniej w jeden ofensywny i jeden defensywny przedmiot magiczny, pośród których najpopularniejsze są przedmioty z ładunkami, takie jak różdżki. Zhentarimowie często używają czaru *kamienna wędrówka*, by szybko przenieść się z fortecy do fortecy.

Zhentarimowie jako całość nie posiadają ani zdolności czaro podobnych, ani nadnaturalnych. Polegają na tradycyjnym rzucaniu czarów i przedmiotach magicznych, za pomocą których agenci Czarnej Sieci używają magii. Niektórzy członkowie szczególnie oddani Bane'owi przechodzą jeden z wzmacniających rytuałów kościoła Pana Ciemności, lecz nie zyskały one szerokiej popularności wśród wszystkich przedstawicieli organizacji.

klasa prestiżowa: zhentarimski podniebny mag

Powiada się, że każdej zhentarimskiej karawany strzeże osoba rzucająca czary. W szeregi Zhentarimów wstępuje wielu magów - z racji politycznej władzy, jaką oferuje organizacja oraz dostępu do biblioteki z zaklęciami. Niektórzy z tych czarodziejów i zaklinaczy zostają podniebnymi magami, potężnymi osobnikami dosiadającymi dziwnych latających bestii, a służących Czarnej Sieci poprzez szpiegostwo i sianie zamętu na pograniczu cywilizacji.

Zhentarimski podniebny mag rzuca zaklęcia wtajemniczeń i służy Zhentarimom za szpiega, a przy tym potrafi wrogów skutecznie odstraszyć. Można go z łatwością rozpoznać po dziwnym i egzotycznym latającym wierzchowcu. Podniebni magowie rażą

BN zhentarimski czarodziej lub zhentarimski podniebny mag

Lekka kusza

Poz	pw	KP	Init	Sz	Sztylet (1k4)	(1k8)	Wy/R/Wo	Czar	PZ	W(taj)	W(geo)	Dy	Je	Wr	Ko	Czary/dzien
1	4	12	+2	9m	-1 (obrażenia -1)	+2	+0/+2/+3	+6	+2	+4	+4	+2	+3	+4	+4	3/2
2	6	12	+2	9m	+0 (-1)	+3	+0/+2/+4	+6	+2	+4	+5	+2	+4	+4	+5	4/3
3	9	13	+2	9m	+0 (-1)	+3	+1/+3/+6	+7	+3	+4	+5	+2	+4	+4	+6	4/3/2
4	11	13	+2	9m	+1 (-1)	+4	+1/+3/+7	+9	+3	+5	+6	+3	+4	+5	+7	4/4/3
5	14	13	+2	9m	+1 (-1)	+4	+1/+3/+7	+11	+3	+6	+6	+3	+4	+6	+8	4/4/3/2
6	16	13	+2	9m	+2 (-1)	+5	+3/+5/+9	+12	+3	+7	+7	+3	+4	+7	+9	4/4/4/3
7†	19	14	+2	9m	+2 (-1)	+5	+5/+5/+9	+13	+3	+8	+7	+3	+5	+8	+10	4/5/4/3/1
8	21	14	+2	9m	+3 (-1)	+6	+6/+5/+9	+14	+3	+9	+7	+3	+6	+9	+11	4/5/4/4/2
9	24	15	+6	9m	+3 (-1)	+6	+6/+6/+10	+15	+3	+10	+7	+3	+7	+10	+12	4/5/5/4/2/1
10	26	15	+6	9m	+4 (-1)	+7	+7/+6/+10	+16	+3	+11	+7	+3	+8	+11	+13	4/5/5/4/3/2

Czar: modyfikator testu Czarostwa. **PZ:** modyfikator testu Postępowania ze zwierzętami. **W:** modyfikator testu Wiedzy. **Dy:** modyfikator testu Dyplomacji. **Je:** modyfikator testu Jeździectwa. **Wr:** modyfikator testu Wróżenia. **Ko:** modyfikator testu Koncentracji. **Cz/dz:** czary/dzień.

†Na 7 poziomie zhentarimski czarodziej kwalifikuje się do klasy prestiżowej zhentarimskiego podniebnego maga i zazwyczaj się na nią decyduje. Począwszy od 7. poziomu podane statystyki uwzględniają korzyści płynące z tej klasy prestiżowej (patrz dalej).

wrogów z granicy zasięgu zakłęb, potrafią też czytać myśli potencjalnych wrogów, a nadto często szpiegują przeciwników i wywołują potwory, by niepokoili osady, nie zwracając przy tym uwagi na Zhentarimów.

Większość zhentarimskich podniebnych magów to czarodzieje, chociaż zaklinacze również stanowią spory procent przedstawicieli tej klasy prestiżowej. Pomimo sztywnej, praworządnej natury Zhentarimów, także bardowie wstępują w jej szeregi.

Pomiędzy magami istnieje niewielka rywalizacja, koncentrująca się głównie na zaletach różnych latających wierzchowców. Właściele tych większych przechwalają się ich rozmiarami i mocą, podczas gdy ci, którzy latają na mniejszych stworzeniach, podkreślają lepszą szybkość i zwrotność swych zwierzątek.

Kości Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać zhentarimskim podniebnym magiem.

Umiejętności: Czarostwo 4 rangi, Dyplomacja 2 rangi, Jeździectwo 2 rangi, Postępowanie ze zwierzętami 2 rangi, Wiedza (geografia) 2 rangi, Wrózenie 3 rangi.

Atuty: Konna walka, Rzucanie w walce, Żelazna wola.

Specjalne: długoletni członek Zhentarimów.

Rzucanie czarów: umiejętność rzucenia *niewidzialności*, *sugestii* i *wykrycia myśli* oraz któregoś z *wezwań potwora* na poziomie 3. lub wyższym.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe zhentarimskiego podniebnego maga (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wrózenie (Int), Wyczucie kierunku (Rzt).

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe zhentarimskiego podniebnego maga.

zhentarimski podniebny mag

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	-Rzut obronny na-			Specjalne
		Wytrw	Ref	Wolę	
1	+0	+2	+0	+0	Premiowe zwoje, latający wierzchowiec
2	+1	+3	+0	+0	Premiowe zwoje, powietrzny atut, Stworzenie różdżki
3	+1	+3	+1	+1	Premiowe zwoje, Zogniskowanie czaru, wspólne czary
4	+2	+4	+1	+1	Premiowe zwoje, Zogniskowanie umiejętności, powietrzny atut
5	+3	+4	+1	+1	Premiowe zwoje, Powiększenie czaru

Biegłość w broni i pancerzu: zhentarimscy podniebni magowie nie zyskują żadnej biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień: podniebny mag kontynuuje szkolenie magiczne, jednocześnie rozwijając więz z latającym wierzchowcem i awansując na kolejne szczeble politycznych wpływów w Czarnej Sieci. A zatem co każdy poziom w tej klasie prestiżowej, podniebny mag zyskuje zakłęcia tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (wiedzy bardów, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, iż postać dodaje poziom podnieb-

nego maga do poziomu klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń, a następnie ustala liczbę zakłęb na dzień, znane czary, te dodane do księgi, zdolności chowańca i poziom czarującego. Jeżeli bohater zanim został podniebnym magiem miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zakłęb wtajemniczeń, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień.

Premiowe zwoje (zw):

na każdym poziomie zhentarimskiego podniebnego maga Czarna Sieć nagradza postać zwojem z dwoma czarami dowolnego poziomu, które ta będzie w stanie rzucić. Jeśli bohater posiada księgę zakłęb, może natychmiast dodać do niej te czary, bez żadnych kosztów i trwania czasu.

Latający wierzchowiec (zw): przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wezwać latającego potwora, by służył mu za osobistego wierzchowca. Stwór nie może mieć więcej Kości Wytrzymałości niż wynosi poziom klasowy zhentarimskiego podniebnego maga + jego modyfikator z Charyzmy + 1. Wierzchowiec lojalnie służy postaci, jakby był zwierzęciem towarzyszem druida lub tropiciela, a jeśli ta sobie tego zażyczy, poniesie ją do bitwy (jeśli jest wystarczająco silny, by unieść maga). Jeżeli wierzchowiec Zginie, podniebny mag może go zastąpić dopiero po uzyskaniu dwóch poziomów w dowolnej klasie pozwalającej na rzucenie czarów. Nekromanci należący do tej klasy prestiżowej czasem używają nieumarłych wierzchowców (w tym ożywionych zwłok zmarłych latających wierzchowców). Niektórzy potężni specjaliści w szkole przyzywania poskramiają nawet czarty i ich dosiadają.

Czary na dzień

obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1



Jeśli podniebny mag padnie ofiarą trwałego wysączenia Charyzmy lub straci tyle poziomów, że nie będzie dłużej w stanie posiadać latającego wierzchowca, stwór ucieka przy pierwszej okazji, często przedtem atakując byłego pana.

Odpowiednie wierzchowce (i Kości Wytrzymałości) to: chimera (9), dragonne (9), gryf (7), hierakosfinks (9), hipogryf (3), koszmar (6), kriosfinks (10), mantikora (6), ogromna sowa (4), ogromny orzeł (4), pajakożerca (4), peryton (5 - patrz Potwory Faerunu), smoki (różnie), wyvern (7), yrthak (12), złowieszczy nietoperz (4).

Powietrzny atut (zw): podniebny mag zyskuje jeden z następujących atutów: Atak w przelocie, Atak z powietrza, Konne lucznictwo, Porywająca szarża lub Tratowanie. Musi jednak spełniać wszystkie jego warunki wstępne. Atut Atak z powietrza odnosi się do wierzchowca, nie do maga i nie może zostać użyty, jeśli podniebna postać lata samodzielnie (na przykład za pomocą czaru *lot*).

Zogniskowanie czaru (zw): podniebny mag zyskuje atut Zogniskowania czaru.

Wspólne czary (zn): podniebny mag może wykorzystywać czary wspólnie ze swoim latającym wierzchowcem, jakby był on czararicem. Zdolność ta działa tylko, jeśli postać dosiada stworzenia. Działanie wspólnego czaru dobiega końca w chwili, gdy mag opuści grzbiet wierzchowca.

Zogniskowanie umiejętności (zw): przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje atut Zogniskowania umiejętności, który musi dotyczyć jednej z jego klasowych umiejętności zhentarimskiego podniebnego maga.

Powiększenie czaru (zw): podniebny mag zyskuje atut Powiększenia czaru.

Twierdza Tethyamar

Przedstawione dalej dane dotyczą jednej zhentarimskiej twierdzy w zachodnich Dolinach.

Kwatera: Usta Pustyni, na skraju Anauroch.

Członkowie: ponad 80, w tym służący

Przywódca: Kara Chermosk

Religia: Bane

Tajność: średnia

Usta Pustyni kryją tunele dawnego krasnoludzkiego królestwa zwanego Tethyamar, teraz zamieszanego przez potwory. Kilkaset lat temu królestwo najechały orki, ogry, czarty i potężni czarodzieje, a jego mieszkańcy rozproszyli się po pobliskich ziemiach. Podobno Tethyamar było kiedyś zasobne w metale szlachetne, dlatego większość Faerunńczyków wierzy, że potomkowie najeźdźców śpią na górze złotych monet i noszą srebrne szaty. Choć nie odnaleziono wejść do prawdziwych skarbców i kopalń Tethyamaru, zlokalizowano kilka mniej ważnych włazów. Jak się jednak okazało, kopalnie zamieszkiwali źli magowie i wypaczone przez czarty stworzenia. Zhentarimowie dzięki pomocy miejscowych odnaleźli takie właśnie miejsce i rozpoczęli prace górnicze w podziemiach. Odnaleziono szyby przemienili w bazę, przystanek na drodze karawan oraz posterunek sił wojskowych.

Czarna Sieć nazwała to miejsce Twierdzą Tethyamar. Przebywa w nim ponad trzydziestu zhentarimskich żołnierzy, mały kontyngent kapłanów Bane'a i kilkudziesięciu potwornych sojuszników. Naprawiono krasnoludzkie waly obronne, a warownię da się również zamknąć, uniemożliwiając wdarcie się do niej

niemal każdego wroga, poza najbardziej zdeterminowanym. Tutaj pożywiają się załogi zhentarimskich statków. Zapasy twierdzy uzupełnia jej obsada, polując w okolicy. Jeśli to konieczne, kapłani Bane'a zapełniają spiżarnie magicznie stworzoną żywnością. Zhentarimowie stworzyli tę bazę stosunkowo niedawno, pozostaje ona zatem nieznana poza organizacją. Okolice warowni strzegą nie tylko zwykłe patrole, ale również podniebny mag na złowieszczym nietoperzu.

Jeśli twoja kampania nie toczy się w Dolinach, Twierdżę Tethyamar możesz przenieść na inny górzysty teren znajdujący się poza głównym obszarem cywilizacji.

TWIERDZA TETHYAMAR - INFORMACJE PODSTAWOWE

Wszystkie drzwi w wieży to wytrzymałe drewniane podwoje wyposażone w przeciętne zamki (ST testu Otwierania zamków 25), chyba że napisano inaczej. Są w dobrym stanie (nie uległy zablokowaniu). Drzwi wewnętrzne, które nie prowadzą do sypialni, zazwyczaj stoją otworem. Krasnoludy zwykle kreują duże, „otwarte” przestrzenie, przez co sufit komnat znajduje się zwykle na wysokości 4,5 metra lub wyżej, acz tunele mają wysokość tylko 3 metrów. Źródło światła dla wielu ludzkich mieszkańców kompleksu stanowią pochodnie i latarnie w pospiesznie wykutych niszach.

1. Wejście

Szarą i nijaką połąć skały zakłóca przysadzisty, kamienny luk grubości trzech metrów. Wejście zamyka drewniana, spuszczana krata (ST podniesienia 25), którą można otworzyć od wewnątrz. Na tym obszarze nie pali się światel, dlatego wrogom trudniej odnaleźć bramę w nocy.

2. Żelazne wrota

Wielkie, żelazne dwuskrzydłowe drzwi, otwierane i zamykane za pomocą metalowych korb znajdujących się na północnej stronie obronnych, kamiennych „wież”, w których wrota się znajdują. Same drzwi mają grubość 5 centymetrów. Kołowrót może z łatwością obsłużyć jedna osoba i otworzyć lub zamknąć jedno skrzydło w akcji calorundowej. Drzwi wyposażono w nakładające się na siebie „kołnierze”, gdy zamknie się oba skrzydła, przez co trudniej otworzyć wrota. W skrzydłach znajdują się też po dwa otwory strzelnicze, każdy z żelazną płytką po północnej stronie, służącą do zamykania i otwierania szczeliny. Podobne urządzenie wbudowano w małą platformę na północnej stronie szczytu każdej kamiennej „wieży”. Wszystkie otwory znajdują się na wysokości odpowiedniej dla krasnoluda, zatem wyższe stworzenie musi klękać, by ich użyć.

Zhentarimowie zazwyczaj trzymają jedne drzwi całkowicie zamknięte, a drugie uchylone na trzy metry. Zamyka się je na noc, kiedy wszyscy agenci znajdują się wewnątrz. Cały czas stoją tutaj na warcie dwaj ludzie lub orkowi żołnierze (po zamknięciu wrót gotowi użyć broni dystansowej przez otwory strzelnicze).

3-3A. Pomieszczenia dla strażników

Te pomieszczenia straży służą za kwatery oddziałów Zhentarimów, w których skład nie wchodzi ludzie. W każdym pomieszczeniu znajduje się dwóch orkowych zbrojnych (CZ mężczyzna ork Zbr1), którzy tolerują nudę służenia ludziom za gwardzistów z racji dobrej płacy i niezłego jedzenia. Jeśli twierdza zostanie zaatakowana, powinni znaleźć się na obszarze 2 i zapobiec przedostaniu się najeźdźców

dalej. Orki nie są wyszkolonymi zhentarimskimi żołnierzami i nie stosują taktyk organizacji. Nie posiadają też atutu Walka w falandze (patrz dodatek).

Każdy obszar oznaczony 3A to kwatery ogra (CZ samiec ogr), który walczy u boku Zhentarimów z tych samych powodów co orki. Ogry mają rozkaz wspierać orków przy żelaznych wrotach.

4. Wielka sala

Duża, otwarta grotę o sklepieniu na wysokości 6 metrów. Ściany rzeźbią setki podobizn krasnoludów walczących z potworami, kujących broń i kopiących. Żyjące tu ogry i orki zniekształciły wiele wizerunków. Zagrożona zhentarimska karawana lub też potrzebująca kryjówki na jakiś czas trafi właśnie do tego pomieszczenia.

Podłogę wznosi się stąd delikatnie w kierunku obszarów 7 i 16.

5. Orkowi sierżanci

Kiedyś było to pomieszczenie głównego kowala tej galezi rodu ta-thyamariskich krasnoludów, a obecnie komnata służy za legowisko dwóch orkowych sierżantów (NZ mężczyzna ork Bbr3). Nie byłoby w stanie pokonać ogra w pojedynkę, lecz w przeszłości wspólnie pokonali jednego ze swoich większych sojuszników, zyskując tym samym szacunek zarówno orków, jak i ogrów.

6. Kapitan orków

W pomieszczeniu wciąż znajdują się kowadła, narzędzia i duży piec, co wskazuje na jego pierwotne przeznaczenie (rzecz jasna była to kuźnia). Teraz jest to sypialnia Mar-Gothoga, przywódcy orków (NZ mężczyzna ork Bbr5), który utrzymuje dyscyplinę wśród ogrów i swych pobratymców. Włada on *krasnoludzkim toporem bojowym +1*, który znalazł przy zwłokach dawno zmarłego krasnoluda, spoczywających głęboko w kopalniach.

7. Stołówka

To miejsce wciąż służy za stołówkę, choć większość umeblowania już dawno uległa polamaniu. Wpierw jedzą tu orki i ogry, po których służba sprząta, a dopiero później do stołów siadają ludzie i półorki.

8. Służba

Pokój sześciu służących (N ludzie Plb1), którzy pracują dla Zhentarimów jako kucharze i sprzątacze. Przestraszeni, uciekają lub się kulą.

9. Kuchnia

Tutaj służący przygotowują posiłki. W południowo-zachodnim kącie zgromadzono zapasy żywności.

10. Piece i spiżarnia

Więcej suszonej żywności przechowuje się pod północno-zachodnią ścianą tego pomieszczenia. Pięć pieców zmyślnej krasnoludzkiej konstrukcji ma małe kominy, które biegną w górę, na zewnątrz twierdzy, odprowadzając dym.

11. Latryny

W suficie tego pomieszczenia znajduje się kilka małych tub prowadzących na zewnątrz twierdzy. Zewnętrzny wiatr powoduje, że wciągają one powietrze z całej fortecy do wychodka i dalej na zewnątrz, co zapobiega przedostaniu się smrodów z tego obszaru do innych pomieszczeń.

11. Zhentarimscy żołnierze

Każde z tych pomieszczeń to koszar dla ośmiu zhentarimskich żołnierzy (PZ człowiek lub półork Wjk1). Jeśli twierdza zostanie zaatakowana, żołnierze (oraz ich przywódcy przebywający w pobliskich pomieszczeniach) mają rozkaz zająć pozycje obronne za orkami i ogrami w obszarze 2, wspierając tych pierwszych, ostrzeliwując wrogów i wdając się w walkę wręcz tylko, jeśli sprzymierzeńcy stawiają czoło licznie przeważającym siłom.

12. Sierżanci i porucznik

W każdym z tych pomieszczeń mieszka dwóch zhentarimskich sierżantów (PZ człowiek lub półork Wjk2) i jeden porucznik (PZ człowiek lub półork Wjk4). Dowodzą podwładnymi, czyli zhentarimskimi żołnierzami, podczas walki.

13. Małe koszary

Każde z tych pomieszczeń to sypialnia dwóch zhentarimskich żołnierzy (PZ człowiek lub półork Wjk1). Kwaterować w tych mniejszych komnatkach mogą tylko oddani żołnierze - tak nagradzają ich oficerowie.

14. Pokój spotkań

W pomieszczeniu znajduje się drewniany, prowizorycznie zbitý stół, ciągnący się niemal przez całą jego długość. Tu oficerowie i pani Kara omawiają plany i informują żołnierzy o ich nowych zadaniach.

15. Zhentarimski kapitan

Prywatna komnata jedyne go ludzkiego kapitana tej twierdzy (PZ mężczyzna Wjk6).

16. Aneks świątynny

Niegdyś ten obszar był poczekalnią oryginalnej świątyni znajdującej się w twierdzy. Nowym właścicielom służy mniej więcej do tego samego celu. W tym miejscu świeccy omawiają z kapłanami Bane'a wszystkie sprawy niebędące prywatnymi i niedotyczące ceremonii oraz obrzędów. Ściany, podłoga i sufit kiedyś zdobiły wyobrażenia krasnoludów, młotów i kowadeł, lecz teraz zamalowano je setkami symboli Bane'a - szpecą one przede wszystkim twarze poprzednio namalowanych tu postaci. Na ten obszar rozciąga się działanie czaru przeklęcia.

17. Świątynia

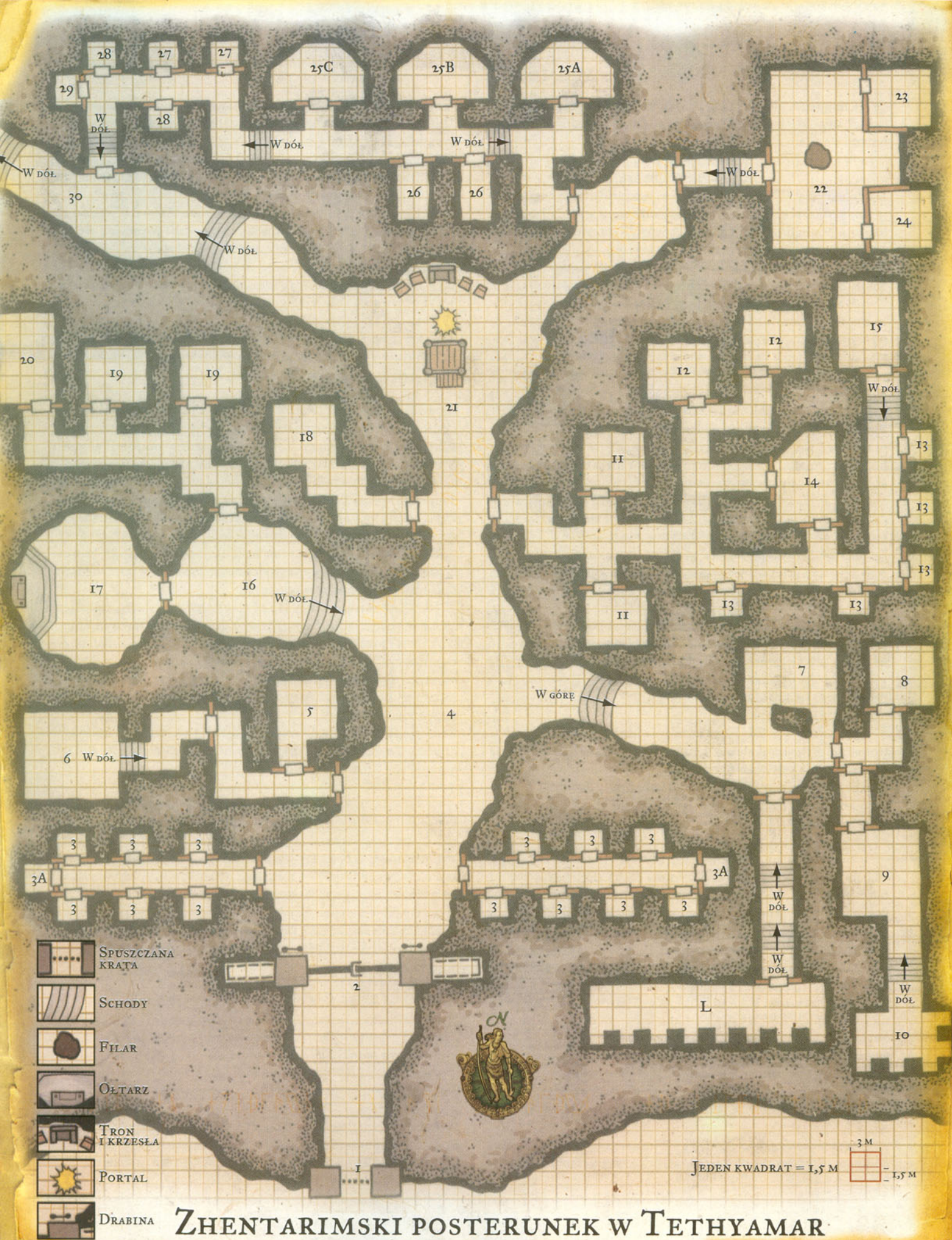
Prosta świątynia Moradina została zabezpieczona i poświęcona ponownie, tym razem Bane'owi. Teraz jej gładka podłoga prowadzi na podwyższenie, gdzie znajduje się ołtarz z czarnego kamienia, nad którym zwisają metrowej średnicy symbole Czarnej Dłoni wykonane z czernionego żelaza. Ołtarza strzegą dwie strażnicze zmory. Obszar chroni też czar *przeklęcia* (powiązane z nim *milenie* wpływa jedynie na tych, którzy nie wyznają Bane'a). Jeśli najeźdźcom uda się przedrzeć na obszar 4 lub dalej, kapłani będą się starać przenieść bitwę tutaj i wykorzystać *przeklęcie*.

18. Magazyn

Pomieszczenie służy Zhentarimom dodatkową przestrzenią magazynową, używaną głównie do przechowywania jedzenia.

19. Pomniejsi kapłani

W każdym z tych pomieszczeń mieszka zhentarimski kapłan (PZ człowiek Kpn3 Bane'a). Jeśli twierdza zostanie zaatakowana, kapłani udają się do obszaru 20, by bronić najwyższego ran-



ZHENTARIMSKI POSTERUNEK W TETHYAMAR

gą duchownego. Niegdyś tych komnat używali kapłani Moradina, jednak wszelkie ozdoby z przeszłości zatarto i zastąpiono symbolami Bane'a.

20. Starsza kapłanka

Kiedy królestwo Tethyamaru nie było jeszcze dalekim wspomnieniem, w tym pomieszczeniu znajdowała się prywatna kapliczka kapłana Moradina. Wraz z nadejściem Zhentarimów to dawno opuszczone miejsce przeznaczono na użytek najpotężniejszej kapłanki na posterunku, Alethry Shemoskran (PZ kobieta człowiek Kpn8 Bane'a). Alethra oddawała część wpierw Bane'owi, potem Cyricowi, następnie Xvimowi, by wreszcie powrócić do Bane'a. Podobnie uczynił Fzoul, który zresztą pochwalił kobietę za jej wytrwałość. Niemal czterdziestoletnia Alethra jest przebiegła. Wie, że czeka ją jeszcze wiele lat dumnej służby i nagroda po śmierci.

21. Komnata z portalem

Niegdyś była to komnata audiencyjna, w której podejmowano przybyłych do twierdzy oficjalnych przedstawicieli głównych hal Tethyamaru. Duży, kamienny tron i krzesła pod północną ścianą przetrwały niemal nietknięte. W centrum pomieszczenia znajduje się duży metalowo-drewniany szafot, wspierający drewnianą platformę zawieszoną 3,5 metra ponad ziemią. Z niej i do niej prowadzi *portal* połączony z dziedzińcem koszar w Twierdzy Zhentil (identyczny portal na dziedzińcu prowadzi z powrotem do tego miejsca). Rzeczony *portal* wyposażono w klucz, a uruchamia go hasło („Potęga dla Czarnej Sieci, potęga dla Zhentarimów”). Działa tylko raz na dekadzie. Zbudowano go na szafocie, by w razie konieczności opuszczenia warowni łatwo było usunąć podpierającą go konstrukcję i utrudnić stworzeniom poruszającym się po ziemi odnalezienie *portalu*. Magiczne przejście służy przede wszystkim do przekazywania wiadomości, odbierania towarów i transportu oddziałów.

22. Komnata gościnna

Goście przybywający do krasnoludzkiej twierdzy kwatrowali właśnie w tej komnacie przez cały okres pobytu. W tym miejscu nieustająco pilnuje jeden żołnierz. Na samotnej kolumnie w środku pomieszczenia dostrzec można zatarte i zniekształcone wizerunki krasnoludzkich bóstw.

23. Dowódca twierdzy

W tym pomieszczeniu aktualnie mieszka Kara Chermosk, dowódca twierdzy. Jeśli forteca zostanie zaatakowana, spotka się z drugim pod względem ważności Segorim (patrz obszar 24), podniebnym magiem Xandosem (patrz obszar 25A) oraz czarcimi sojusznikami, po czym ruszą oni grupą na wrogów, zabijając każdego intruza, z którym jeszcze nie poradzili sobie żołnierze.

Kara Chermosk: kobieta Wjk9/Kpnl Bane'a; SW 10; średni humanoid; KW 9k10+18 plus 1k8+ 2; pw 80; Init +6; Szyb 6 m; KP 24 (dotyk 12, nieprzygotowana 24); Atk +14/+9 wręcz (1k8+6/19-20 plus 2k6 praworządność względem stworzeń chaotycznych, *miecz Bane'a*) lub +9 dystansowy (1k10/19-20 ciężka kusza); SA karcenie nieumarłego 5 /dzień; Char PZ; MRO Wytrw +11, Ref +6, Wola +7; S 16, Zr 10, Bd 14, Int 12, Rzt 12, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +7, Jeździectwo (koń) +4, Nasłuchiwanie +3, Plywanie +7, Postępowanie ze zwierzętami +6, Skaka-

nie +4, Wiedza (religia) +3, Wspinaczka +4, Wyczucie pobudek +3, Zastraszanie +5, Zauważanie +3; Bezpośredni strzał, Błyskawiczny refleks, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Potężny atak, Zdolności przywódcze (kompan Segori Meristaak), Rozszczepienie, Specjalizacja w broni (długi miecz), Zbir, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Przygotowane czary kapłana: (3/3 bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 — *leczenie drobnych ran, oczyszczenie jedzenia i wody, światło*; 1 - *leczenie lekkich ran, ochrona przed chaosem*, rozumie nie języków*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Bane. Domeny: prawo (rzuca zaklęcia prawa na poziomie czarującego +1), tyrania (+2 do ST rzutu obronnego na czary przymusu).

Dobytek: *miecz Bane'a* +2, *kolczuga* +2, *duża stalowa tarcza* +2, *piersiń obrony* +1, *amulet naturalnego pancerza* +1, *plaszcz odporności* +1, *eliksir leczenia poważnych ran*, 121sz.

Kara urodziła się w Twierdzy Zhentil, wychowali ją zaś zhen-tarimscy kupcy. Całe życie spędziła pod opieką Czarnej Sieci. W przeciwieństwie do tych wszystkich, którzy dorastali w strachu i pogardzie dla Zhentów, Kara szybko zrozumiała, że posiadają oni potęgę i że jeśli chce zająć ważne miejsce w świecie, musi do nich przystąpić. Przeszła wojskowe szkolenie i przez kilka lat strzegła karawan przejeżdżających przez Anauroch Czarą Drogą. Następnie powróciła na dawną ścieżkę kariery, przyłączywszy się do kultu Bane'a. Awansowała na funkcję dowódcy i została promowana na stanowisko przywódcy bazy. Tak trafiła do Twierdzy Tethyamar, co bardzo ją ucieszyło.

Kara jest surowa, a swych żołnierzy trzyma żelazną ręką. Jej zdolności negocjacyjne umożliwiły Zhentarimom zawarcie sojuszu z czarcimi stworzeniami, które napotkali w dawnej krasnoludzkiej fortecy. Wymaga natychmiastowego wykonywania rozkazów i nie toleruje obgadywania za plecami. Zdaje sobie jednak sprawę, że szacunek żołnierzy zapewnia ich posłuszeństwo bez zadawania niepotrzebnych pytań.

Miecz Bane'a, który dzierży, wypożyczyła ze skarbcza w Twierdzy Zhentil. To dar Scyllui Darkhope w nagrodę za wspaniałą służbę w imię Pana Ciemności i Czarnej Sieci.

24. Zastępca dowódcy

W tym pomieszczeniu zazwyczaj przebywa straż gościa kwatrującego w obszarze 23. Aktualnie jest to sypialnia drugiej pod względem ważności osoby w twierdzy - kapitana Segori Meristaaka (PZ mężczyzna człowiek Wjk6) - a zarazem kochanka Kary. Ta jednak nie pozwala mu przebywać w tym samym pomieszczeniu co ona, jeśli oboje znajdują się poza miastami kontrolowanymi przez Zhentarimów. Segori kocha Karę i gdy toczą walkę wręcz, staje u jej boku. Jeśli zostanie zabita, będzie tropił morderców aż po krańce ziemi, by ją pomścić.

25 A-C. Komnaty reprezentacyjne

Kiedyś komnat reprezentacyjnych używali najstarsi i najbardziej wpływowi mieszkańcy krasnoludzkiej twierdzy. Teraz są domem podniebnego maga i najpotężniejszych sojuszników Zhentarimów.

Obszar 25A to kwatery Xandosa (NZ mężczyzna człowiek Czar7/ podniebny mag1) i jego latającego wierzchowca Skirra (N złowieszczy nietoperz). Xandos jest towarzyski, acz pożąda władzy. Woli walczyć na otwartych obszarach, jeśli zatem wrogowie zdolają wdrzeć się do twierdzy, postara się uciec ze Skirrakiem do kopalni lub ominąć walczących, najczęściej pod osłoną niewidzialności.



Kara Chermosk dowodzi atakiem Zhentarimów.

Obszar 25B to komnata Goluza (NZ czarci ogr Bbr1) - w miarę inteligentnego stwora (Int 12), który woli zachowywać się jak głupek, by inni go nie doceniali.

Obszar 25 C to komnata Tsurki (CZ kobieta diablę Zak6) - pełnej nienawiści, zbuntowanej kobiety, lojalnej jedynie własnej osobie. Pozostała ona z czarcimi sojusznikami, ponieważ czuła, że mogą ją ochronić. Z Zhentarimami sprzymierzyła się zaś dokładnie z tego samego powodu. Jeśli bitwa pójdzie nie pomyśli tych ostatnich, spróbuje uciec. Wygląda zupełnie jak człowiek, z wyjątkiem czerwonych oczu i wyrastających z tyłu głowy dziesięciocentymetrowych rogów.

26. Diablęta wojownicy

Dwa pomieszczenia służące za sypialnie Hettena i Zozzula (NZ mężczyźni diablęta Wjk4) - braci o tych samych czarcich cechach (racie zamiast stóp). Połączyli swoje losy z Zhentarimami i mają nadzieję, że w przyszłości przeniosą się do miasta takiego jak Twierdza Zhentil.

27. Diablęta łotrzykowie

Pomieszczenia Kyros i Savuri (NZ kobiety diablęta Ltr4), które mają krótkie, chwytliwe ogony i przerośnięte dłonie. Lubią wspinać się na ściany oraz sklepienie grot i rzucać na wrogów z góry.

28. Diablęta tropiciele

Komnata Kleb (PZ kobieta diablę Trp3) i Siwlura (NZ mężczyzna diablę Trp3). Pierwsza z wymienionych ma bladą skórę i dłu-

gie, psie zęby. Natomiast z karku Siwlura wyrasta szczątkowa para dłoni. Oboje słuchają Goluza, ponieważ kiedyś uratował im życie. Ich ulubionymi wrogami są wynaturzenia.

29. Diablęta mnisi

Rekart (PZ mężczyzna diablę Mch5) to wyrzutek nawet pośród wypaczonych przez czarty. Jest zupełnie pozbawiony owłosienia, a skórę na głowie ma tak przezroczystą, że ukazuje większość czaszki. Pozostaje posłuszny Tsurk tylko dlatego, że czuje, iż powinien być na miejscu, by zrównoważyć chaos, jaki może ona wywołać.

30. Wejście do kopalń

Ten tunel prowadzi w dół, do kopalń. Krasnoludy wydobyły niemal całą rudę, niemniej Zhentarimowie za pomocą magii i *prochu dymnego* wycinają nowe szyby, docierając do jeszcze niewykorzystanych pokładów. W kopalni pracuje trzydziestu górników, wyposażonych w lampy z *nieustającym płomieniem*. Do twierdzy przychodzą rzadko, tylko po to, by uzupełnić zapasy.

Jakieś 20 metrów w dół tunelu znajduje się źródelko, które dostarcza wodę w ilościach wystarczających dla mieszkańców twierdzy i górników. Z najgłębszych części kopalni prowadzi kilka wąskich korytarzy łączących się z wyższymi partiami Podmroku. Czarcie stworzenia i ogry znają te tunele, ponieważ właśnie wtedy dostali się do twierdzy.

POMNIEJSZE ORGANIZACJE



kreślenie przedstawionych dalej organizacji grup mianem „pomniejszych” jest pewnym nieporozumieniem. Owszem, szeregi niektórych rzeczywiście są mniej liczne od tych omawianych w poprzednim rozdziale. Niemniej z racji wpływów nie zawsze stanowią mniejsze zagrożenie. Niektóre, na przykład Cieniści Złodzieje, przygotowują się do rozszerzenia wpływów poza aktualne pole działań - tam, gdzie nikt się ich nie spodziewa. Bohaterowie, którzy wtrącają się w plany tych grup, ochronią nie tylko daną okolicę, ale również cały Faerun.

Bractwo Tajemnic

Nenad zatrzymał się i w zamyśleniu postukał piórem w pergamin, próbując zebrać myśli. Powrócił do sporządzania notatek w małej książeczce, w której zapisywał najważniejsze wydarzenia dnia.

Znów śledziłem dzisiaj mistrza Wschodniej Wieży. Spotkał się z agentami Zhentarimów, których opisałeś mi zanim rozpocząłem tę misję. Byłem wystarczająco blisko, by móc ich podsłuchać, lecz Zhen-tarimowie użyli jakiegoś zaklęcia lub przedmiotu do zatajenia swojej rozmowy. Następnym razem postaram się stanąć tak, bym był w stanie czytać z ruchu ust.

Lotrzyk półelf zamknął oczy i wyciągnął nogi. Siedzenie nad czarodziejami było zabawne. Składanie raportów z jego poczynąń było o wiele mniej ciekawe, ale konieczne.

Nenad zamarł, gdy usłyszał skrzypnięcie deski w podłodze. Jego krótki miecz leżał na łóżku razem z pasem z eliksirami.

— Proszę, nie wykonuj żadnych gwałtownych ruchów — powiedział głos za jego plecami — ponieważ nie chcę cię zabić, Nenadzie Harfiarzu.

Przylapani! Ale jak? I przez kogo?

— Trzymaj ręce na widoku i połóż na stole nóż, który nosisz w lewym rękawie. Aha, i czy bylbys tak dobry i zdjął swoje buty z ostrzami? Trzeba umieć przegrywać z klasą. — Ktoś wie o mnie przerażająco dużo, pomyślał Nenad.

— Co teraz? - zapytał Nenad spokojnym, zrównoważonym głosem.

— Jesteś oczekiwany w Gościnnej Wieży. Arklem Greeth zastanawia się dlaczego śledzisz nadczarodzieja Domine i chce z tobą o tym porozmawiać. Chodź już — powiedział jego wciąż nieznaną oprawca.

Trzęsąc się z przerażenia, agent Harfiarzy zrozumiał, że nie ma innego wyboru jak zastosować się do słów nieznanego.

Bractwo tajemnic jest stowarzyszeniem złych magów, które mniej lub bardziej otwarcie działa w Luskan. Miastem rzekomo rządzi pięciu najwyższych kapitanów, byłych pirackich lordów. Jednakże to właśnie bractwo jest prawdziwą siłą trzymającą władzę w Luskan i to przez nie miasto słyń z agresywnego nastawienia do każdego innego narodu i ośrodka władzy na północy Wybrzeża Mieczy. Chociaż zazwyczaj organizacja ta unika konfliktów z potężniejszymi przeciwnikami, takimi jak Waterdeep czy Amn, nie waha się napadać na mniejsze miasta i słabszych kupców, którzy nie są w stanie się obronić. Arcyczarodzieje, którzy władają bractwem, maczali palce w wielu podejrzanych sprawach, takich jak na przykład piractwo, niewolnictwo, handel narkotykami czy przemysł. Oprócz tego zajmują się także legalną działalnością handlową. Bractwo podejmuje te działania nie z racji korzyści bezpośrednio z nich wynikających, lecz jako środek prowadzący do konkretnego celu, którym jest uzyskanie gospodarczej i politycznej władzy na północy.

W przeszłości mieszkańcy Neverwinter, Długiego Siodła, Mi-rabaru i innych miast znajdujących się w strefie zainteresowania bractwa tajemnic mogli liczyć na wewnętrzne klótnie i rywalizacje między starszymi magami, które sprawiały, że organizacja nie mogła skupić pełni swej mocy na jednym celu. Czarodzieje i zaklinacze którzy z wyżyn Wieży Największych Tajemnic w Luskan przewodniczyli konfraterni, postrzegali siebie nawzajem zarówno jako towarzyszy jak i rywali. Zdarzało się im zatem spiskować przeciwko sobie tak samo zajadle i paskudnie, jak przeciwko swym przyszłym ofiarom. Te wyniszczające spory osiągnęły punkt kulminacyjny kilką lat temu, wraz z zabójstwem maga, który odgrywał kluczową rolę w organizacji, dokonany przez dwóch jego towarzyszy. Po tym zdarzeniu nastąpiła nieudana próba zama-

chu, która pozostawiła bractwo tajemnic w stanie całkowitego zamętu. Miasta na całej północy Wybrzeża Mieczy odetchnęły Z ulgą, gdy napady na statki i karawany zelżały, a następnie zupełnie ustały. Kiedy okazało się, że arcymaga tajemnic z Wieży Największych Tajemnic nie widziano przez prawie rok, niektórzy ludzie ośmielili się nawet mieć nadzieję, że bractwo nareszcie upadnie i zostanie zapomniane, dzięki czemu uczciwi ludzie mieszkający w tej i tak niezwykle niebezpiecznej części Faerunu mieliby o jedną troskę mniej.

Nadzieje te zostały pogrzebane, kiedy wspierane przez bractwo oddziały powróciły ze wzmoczoną siłą na trasy morskie i szlaki handlowe zaraz po Śródziemiu roku 1372 RD. Piraci z Luskan uderzyli szybko i skutecznie na statki niezależnych kupców nieopodal Neverwinter. Silna grupa handlarzy niewolników, o której mówiono, że pracowała na zlecenie organizacji napadła na karawanę zmierzającą do Długiego Siodła, rabując nie tylko wiezione przez nią towary, lecz również porywając całą załogę. Po tych wydarzeniach na północy Wybrzeża Mieczy rozeszła się wieść, że arcymag tajemnic powrócił do swej siedziby i podwoił wysiłki zmierzające do przejęcia kontroli nad sąsiednimi ziemiami. Niektórzy mieszkańcy Luskan szepczą, że arcymagowi towarzyszyły złe istoty. Widziano je nie tylko wśród spiczastych iglic Wieży Tajemnic, lecz także w mrocznych uliczkach Luskan. Niezależnie od tego, czy plotka jest prawdziwa, czy też stanowi wymysł przerażonych ludzi, jedna rzecz wydaje się jasna: odrodzenie bractwa tajemnic oznacza, że dla północy nadeszły mroczne czasy.

zarys historyczny

Nikt nie potrafi stwierdzić z całkowitą pewnością kiedy zbudowano Wieżę Największych Tajemnic na wyspie przy ujściu rzeki Mirar, czyimi rękami została wzniesiona, ani kiedy bractwo tajemnic wprowadziło się tam i zaczęło dawać się we znaki mieszkańcom Luskan. Pierwsza wzmianka o tym miejscu znajduje się w *Sadze o Mirar*, przekazywanej ustnie opowieści mówiącej o przybyciu pierwszych piratów z ludu północy i ich osiedleniu się w okolicy Wybrzeża Mieczy. Opowieści te zostały po raz pierwszy zebrane i spisane w roku 1237 RD przez Malcera Dziejopisa, mistrza wiedzy z Waterdeep. Według tej kroniki grupa podróżników z północy przybyła w okolice ujścia Mirar wędrując wzdłuż brzegu w poszukiwaniu schronienia przed nadchodzącą straszną burzą. Znaleźli jednak coś zupełnie innego - pozornie było to gigantyczne, drzewo wykonane w całości z kamienia, którego nagie „gałęzie” wznosiły się w powietrze na kilkadziesiąt metrów nad wyspą leżącą w samym środku biegu rzeki. Ten dziwny widok nappełnił strachem serca przyjezdnych, lecz burza zbliżała się bardzo szybko, a nigdzie nie widać było innego schronienia. Z ciężkimi sercami i bronią w dłoniach ludzie z północy weszli do „kamienego drzewa”, by umknąć przed morderczym wiatrem i lodowatym, zacinającym deszczem. Saga nie mówi, co stało się z tą częścią drużyny, która nigdy nie opuściła wieży, lecz wspomina, że ci, którzy przeżyli, uciekli z tego przeklętego miejsca w chwili, gdy burza szalała w pełni, woląc stawić czoło rozgniewanym żywiołom niż temu, co czaiło się w ponurej, kamiennej iglicy.

Dzisiaj reputacja wieży jest równie złowieszcza, chociaż źródło lęku jest nieco bardziej widoczne i ma swoje imię. „Kamienne drzewo” ciągle stoi tam, gdzie znaleźli je podróżnicy z północy, wznosi się wysoko ponad zatłoczonymi ulicami i skalistym wybrzeżem Luskan. Jego dziwaczna sylwetka rzuca złowrogi cień na miasto, a przechodnie dość często kierują zatrwożone spojrzenia na osobliwą budowlę, jakby spodziewali się, że w każdej chwili z głębi wieży może wynurzyć się jakaś nienazwana potworność. Miejsce to nie jest już tylko sceną wydarzeń opisywanych przez dziwną opowieść ludów północy, stało się także kwaterą bractwa tajemnic, zgromadzenia złych magów dążących do podboju i dominacji.

Uczeni różnią się w opiniach na temat pierwszego pojawienia się bractwa tajemnic w Luskan oraz tego czym zajmowało się w swych pierwszych latach. Panuje jednak ogólna zgoda co do tego, że arcymag tajemnic Arkiem Greeth przybył do Luskan około roku 1311 RD. Od tego czasu powoli budował potęgę swojej złowrogiej organizacji, ściągając jednego po drugim magów do Wieży Największych Tajemnic obietnicami wielkiej potęgi i bogactwa. Przez wiele lat członkowie stowarzyszenia się zmieniali, lecz Arkiem Greeth stoi na czele organizacji od momentu jej założenia.

Główny cel Greetha nie zmienił się w ciągu dwóch ostatnich dekad, a jest nim kontrolowanie północnych ziem. Niektórych członków organizacji zwerbował właśnie dlatego, że uznał, iż są oni w stanie pomóc mu w osiągnięciu swoich zamierzeń. Inni odszukali Wieżę Tajemnic i złowieszcze zgromadzenie z własnej inicjatywy, żeby włączyć się do wysiłków zmierzających do zdominowania północy lub po prostu, aby osiągnąć korzyści płynące z przynależności do takiej organizacji. Greeth i jego zwolennicy rządzą w Luskan już od 15 lat, od czasu kiedy najwyżsi kapitanowie ulegli ich wpływow. Strach przed potęgą arcyczarodziejów połączony z zyskami płynącymi z nielegalnej działalności sprawia, że kolejni kapitanowie pozostają lojalni. Bractwo postrzega kontrolę nad miastem jako kluczowy czynnik dla ich długoterminowych planów, ponieważ podbój całego regionu wymaga bezpiecznej i dobrze bronionej kwatery głównej, nie wspominając nawet o środkach koniecznych do pozyskiwania złota na badania magiczne i inne działania. Dzięki temu, że bractwo trzyma władców miasta na krótkiej smyczy, jest w stanie dowiedzieć się o wszystkich ważnych wydarzeniach, które mają tam miejsce.

Na razie metody, które bractwo stosuje do zawładnięcia ziemiami północnymi przyniosły w najlepszym wypadku mieszane rezultaty. Toczenie wojny pirackiej i zdobywanie każdego celu, który najwyżsi kapitanowie uznają za godny uwagi, okazało się niespecjalnie skuteczną strategią. Mimo że Luskan (a tym samym i bractwo) jest dość znaczącą siłą w politycznym i handlowym życiu Wybrzeża Mieczy, pozostaje nadal aktorem drugoplanowym, którego chęci często przewyższają możliwości. Podejmowane w ostatnich pięciu latach próby podbicia morskich potęg, jakimi są Mintarn i Orlumbor okazały się nieskuteczne i kosztowne, natomiast krótkiej wojny z Lantanem nie można nazwać inaczej, niż totalną katastrofą. Flota Luskan zdołała za drugim razem pokonać północny lud z Ruathym i przejąć kontrolę nad wyspą w roku 1361 RD, jednak Sojusz Lordów zmusił Luskan do rezygnacji z podboju.



Po klęsce w Lantan zaczął się upadek bractwa. Wewnętrzna rywalizacja zawsze była plagą organizacji, lecz nigdy nie stała się tak zaciekla i krwawa jak w ostatnich pięciu latach. Dwóch magów wysokiej rangi zamordowało najważniejszego asystenta arcymaga i spiskowało w celu obalenia samego Greetha, który sam nie przyczynił się do rozwiązania problemu, ponieważ uznał, że o wiele bardziej nagłą sprawą niż cele stowarzyszenia jest zajęcie się własną nieśmiertelnością. Zaabsorbowany poszukiwaniami sposobu na przedłużenie sobie życia, nie dostrzegł zbliżającego się zamachu, aż do chwili gdy było na to niemal za późno. Ledwo uszedł z życiem i został zmuszony do ucieczki z Luskan do Mirabaru, gdzie pozostał przez większą część ubiegłego roku. Właśnie w tym mieście, w czasie rekonwalescencji, zaprzyjaźnił się z Nyphithys, erynią, która zagwarantowała osłabionemu, rannemu arcydzieciowi to, czego tak bardzo pragnął. W zamian za pomoc Arklemowi Nyphithys zażądała jedynie, aby pozwolił jej i jej sojusznikom wesprzeć bractwo w próbie przejścia północy. Greeth szybko zgodził się na te warunki i, podczas gdy jego niedoszli następcy spierali się między sobą o owoce zwycięstwa, zmienił się z człowieka w liczą. Kiedy proces już się dokonał, wraz z nowo poznanymi towarzyszami powrócił do Luskan.

Nie zaskoczyło go to, co tam zastali. Wieża Tajemnic była w polowie opuszczona, wielu magów i służących uciekło przed wojną domową w mniej niebezpieczne strony. Struktura organizacji leżała w ruinie, a najwyżsi kapitanowie zupełnie nie uwzględniali w swoich działaniach interesów bractwa. Nie tracąc czasu arcymag i Nyphithys zajęli z powrotem siedzibę konfraterni i zgładzili zdrajców. Na ulice Luskan padały blaski piekielnego, trupiego światła, którym od czasu do czasu rozblyskiwała wieża, a nieziemskiej poświacie towarzyszyły odgłosy cierpienia śmiertelników przeżywających niewyobrażalne tortury w mrocznej budowlu. Najwyżsi kapitanowie zostali wezwani do Wieży Tajemnic następnego ranka. Opowieść o tym, jak godzinę później rzucili się do szaleńczej ucieczki oraz barwny opis ich poszarzałych z przerażenia twarzy i panicznego zachowania, stały się bardzo popularne w tawernach Luskan i w wielu innych miejscach. Bardziej niepokojące są jednak doniesienia o dziwnych, straszliwych stworzeniach widywanych w okolicy kamiennej wieży od czasu powrotu arcymaga.

Od tego czasu Arkiem i Nyphithys pracują nieprzerwanie nad odbudowaniem bractwa. Większość czasu spędzają na mianowaniu miejscowych magów na wysokie stanowiska, poszukiwaniu zastępców na miejsce zamordowanych zdrajców oraz układaniu planów podboju północy. Zgodnie z sugestią Nyphithys liczą postanowił skupić odzyskaną energię i zasoby organizacji na jednym celu: nowo utworzonej konfederacji znanej jako Srebrne Marchie.

organizacja

Bractwo tajemnic składa się niemal wyłącznie z magów. Inne osoby są zatrudniane, by wykonywać zadania, których magowie nie potrafią lub nie chcą podjąć się sami.

Poniżej podane są statystyki członków bractwa tajemnic przebywających w Luskan, w tym rządzącego arcymaga, młodszych magów i uczniów, strażników i pozostałych członków działających w Mieście Żagli. Czarodzieje zatrudniają innych pomniejszych pomocników, takich jak posłańcy, informatorzy i szpiegdy, którzy nie są pełnoprawnymi członkami organizacji (i dlatego też posiadają jedynie te informacje, które są niezbędne do wykonania powierzonego im zadania). Ludzie ci nie zostali ujęci w poniższych statystykach.

Kwatera główna: Wieża Największych Tajemnic w Luskan

Członkowie: 130

Hierarchia: luźna

Przywódca: Arkiem Greeth, arcymag tajemnic Wieży Największych Tajemnic

Religia: Auril, Bane, Umberlee

Charakter: CZ, PZ, NZ

Tajność: średnia

Symbol: czerwona wobrażony okręt wojenny obrysowany na czarno, pływający po granatowych falach oceanu. Nad statkiem widnieją niskie wznieśnienie purpurowo-czarnego łądu, a na nim stylizowane wyobrażenie Wieży Tajemnic (przedstawiające centralny maszyn i cztery wieżyczki). Wszystkie osoby rzucające czary wtajemniczeń, które należą do bractwa, w codziennych sytuacjach wymagających użycia znaku rozpoznawczego (na przykład przystawienia pieczęci na liście) używają swoich własnych pieczęci mocy. Jedynie arcymag i nadczarodzieje mają prawo używania oficjalnej pieczęci mocy bractwa.

HIERARCHIA

Arcymag tajemnic rządzi bractwem i mianuje czterech nadczarodziei, którzy z kolei nadzorują działalność organizacji.

Arcymag tajemnic

Arcymag tajemnic nie jest jedynie pierwszym wśród równych, lecz także najwyższym władcą bractwa tajemnic. Organizacja należy do Arklema w bardzo dosłownym znaczeniu tych słów. Może on z nią zrobić, co tylko mu się spodoba i nikt nie ma prawa podważyć jego decyzji lub słów.

Arcymag tajemnic rzadko opuszcza swoje prywatne komnaty w Wieży Tajemnic. Kiedy pragnie rozmawiać z którymś z pozostałych członków organizacji, wzywa go do sali audiencji. Przez resztę czasu przebywa w samotności, z wyjątkiem częstych wizyt składanych mu przez Nyphithys, w czasie których planują podbój Srebrnych Marchii.

Arklem Greeth (PZ mężczyzna liczą Czar16/Acm2) jest arcy magiem tajemnic Wieży Największych Tajemnic. Jeszcze do niedawna postrzegano go jako pełnego nienawiści, zgorzkniałego starca. Był *bardzo* starym człowiekiem, ponieważ przedłużył swe życie daleko poza naturalne jego granice za pomocą czaru *żywienia* i innych rodzajów potężnej magii. Jego krucha sylwetka zginała się niemal w pół pod brzemieniem lat. Każda kolejna minuta egzystencji rujnowała jego zdrowie, a działanie magii podtrzymującej wyniszczone ciało powoli rozmywało się z biegiem lat. Większość swego sztucznie przedłużonego życia spędził na poszukiwaniu sekretów najpotężniejszej magii w Faerunie. Przemierzał świat wzdłuż i wszerz, żeby poznać magiczne tajemnice w tak daleko odległych krainach jak Mulhorand, Thay, Zakhara, a nawet Kara-Tur. Dopiero w ostatnich dziesięcioleciach zaczął odczuwać pragnienie kontrolowania dużej części Faerunu i ustanowienia siebie jego władcą, ponieważ uznał, że osoba posiadająca tak rozległą wiedzę i moc jest przeznaczona do rządzenia.

Śmierć jednak nieustępliwie podążała jego śladem, a podtrzymująca życie magia zawodziła. Tymczasem Arkiem uświadomił sobie, że do osiągnięcia swoich celów będzie potrzebował jeszcze wielu lat. Wówczas zatopił się w rozmyślaniach i zaczął rozważać różne możliwości. Stał się tak rozkojarzony, że zaniedbał organizację, którą sam zbudował. Dwóch jego utalentowanych poddanych, Eideluc i Valkebar, zamordowało Czarodzieja Zielo-

nego Ognia, który był głównym pomocnikiem Arklema. Następnie dwaj zabójcy obrali za cel samego arcymaga, zaskoczyli go w sypialni w nocy 14 eleinta ubiegłego roku (1371 RD). Dzięki magicznej ochronie, którą zawsze podtrzymywał, uszedł z Wieży Tajemnic z życiem, lecz został poważnie ranny. Zbiegł do Mira baru, korzystając z przygotowanej wcześniej trasy ucieczki. Tam znalazł schronienie w kryjówce, którą przygotował sobie wcześniej z myślą o takim przypadku i rozmyślał nad swym losem, powoli lecząc rany.

Gdy znajdował się w tym stanie, po raz pierwszy odwiedziła go Nyphithys. Diablica posłużyła się wszystkimi swoimi atutami, wykorzystując słabość ciała i ducha czarodzieja, by obezwładnić go swymi urokami. Gdy wreszcie wyjawiała mu, jak może zostać liczem, był w pełni zdecydowany zostać jej towarzyszem. Diablica pomogła swojej ofercie zgromadzić wiedzę oraz składniki potrzebne do transformacji w licza, a następnie towarzyszyła mu w powrocie do Wieży Tajemnic, by wraz z kilkoma wezwanymi baatezu pomóc w pokonaniu wrogów Arklema.

Dzięki wsparciu diablów arcymag tajemnic zniszczył zarówno EldelUCA, jak i Valkebara (choć powszechnie uważa się, że gdzieś ukrywa się klon EldelUCA). Lojalni słudzy zbuntowanych czarodziejów również polegli tej nocy, gdy Arkiem oczyścił bractwo z wszystkich, których uznał za nielojalnych. Gdy wreszcie zakończył się rozlew krwi, arcymag uznał, że ci, których mimo swej furii oszczędził, będą posłuszni jego rozkazom.

Uciekło trzech z byłych nadczarodziejów. Jaluth „Wężowy Pysk” Alaerth (CZ kobieta człowiek Czar20), porywca kobieta, która w wyniku przekleństwa pluje węzami, gdy jest rozgniewana uszła razem z trzema golemami w dzikie rejony Doliny Lodowego Wichru. Ornar „Pazur” (CZ mężczyzna człowiek Czar19/Acm3), mag o wielkich umiejętnościach krasomówczych, przezywany tak, ponieważ rzuca wyjątkowe czary, uciekł na wschód do twierdzy na Wiecznych Wrzosowiskach. Deltagar Zelhund (PZ mężczyzna człowiek Czar18/Miw2/Acm1) w towarzystwie yuan-ti zbiegł do kryjówki w Hlondeth. CzWarty z nich, Eltuth „Władca Wywernów” Oyim, został zamieniony w kamień, roztraskany, przywrócony do formy cielesnej i rozdany jako pokarm swoim *zauroczonym* ulubieńcom.

Po tych wydarzeniach arcymag tajemnic zarządził okres odbudowy. Awansował pozostałych członków na opuszczone stanowiska nadczarodziejów i przyjrzał się sytuacji na północy. Zgodnie z umową zawartą z Nyphithys nakazał, by głównym celem odnowionego bractwa stały się Srebrne Marchie. Od tej pory lic i jego diabelska partnerka koncentrują wysiłki wszystkich na obmyśleniu najlepszego sposobu, by rodząca się konfederacja wpadła pod ich kontrolę. Arkiem nie wnika w to, dlaczego Srebrne Marchie tak bardzo interesują erynię. Arcymag pragnie zapanować nad tym krajem, ponieważ, jak przypuszcza lic, młoda kraina okaże się bardziej bezbronna niż dawno ustanowione królestwa i miasta w sąsiedztwie.

Uwolniony od perspektywy powolnej, bolesnej śmierci, Arkiem cieszy się z posiadania nowego celu, który pozwala mu skoncentrować się całkowicie na zagarnięciu królestwa, którego tak bardzo pożąda. Jego współtowarzysze z bractwa sądzą, że proces przemiany w licza wpłynął w jego umysł - w ich oczach arcymag wydaje się teraz jeszcze bardziej skupiony na jednym zamierzeniu niż poprzednio, być może nawet obsesyjnie nim pochłonięty. Jego zdecydowane dążenie do władzy nad ludami północy - nawet jeśli podbój miałby zająć mu czas równy kilku ludzkim żywotom - zdaje się być jedyną myślą wypełniającą jego nieumarły umysł.

Transformacja Arklema w licza została przeprowadzona za późno, by cofnąć zaistniałe w jego organizmie niektóre szkody spowodowane upływem czasu. Wciąż chodzi zgięty wpół, co nadaje mu kruchy wygląd. Jednak pozory ukrywają nienaturalną siłę jego nieumarłego ciała. Ponieważ stał się liczem dopiero niedawno, jego skóra dopiero zaczyna się wysuszać. Jednak oczy zdążyły już przegnieć i zapasć się w głąb czaszki, pozostawiając puste oczodoły, w których tlą się czerwone ogniki.

Nadczarodzieje

Arcymag tajemnic mianuje czterech nadczarodziejów, którzy są jego najważniejszymi przedstawicielami zarówno w Wieży Tajemnic, jak i w całej organizacji. Każdy nadczarodziej jest zobowiązany administrować działaniami bractwa w jednym z czterech regionów Faerunu, odpowiadającym głównym kierunkom świata. Każdy z nich staje się władcą przydzielonej mu części Wieży Tajemnic, odpowiadającej jego stronie świata. Ponieważ strategiczne plany bractwa koncentrują się na północy, czarodzieje odpowiedzialni za trzy pozostałe kierunki powinni zajmować się głównie zbieraniem informacji, które mogą wspomóc podstawowe zadanie i wspierać władcę Północnej Wieży w jego pracy.

Obecni nadczarodzieje są znacznie mniej skłonni do snucia buntowniczych intryg niż ci, którzy poprzednio zajmowali te stanowiska. Wspomnienia egzekucji poprzedników wciąż są świeże, a w Wieży Tajemnic przebywają diabły, których władca został zamieniony w nieumarłego o przerażającej mocy. Jest zatem bardzo prawdopodobne, że czarodzieje pozostaną lojalni i oddani bractwu.

Nadczarodziejka Valindra Cienista Szata (NZ kobieta księżycowy elf Czar10) jest lojalnym sługą Wieży Tajemnic od ostatnich dziesięciu lat, a arcymag mianował ją na to stanowisko na samym początku czystki. Urodzona 147 lat temu w Wysokim Lesie, nigdy nie poczuła pociągu do życia we wspólnocie, której posiada większość elfów. Wyrosła na egocentryczną i skupioną na sobie indywidualistkę, która nie dbała o nic, co nie byłoby związane bezpośrednio z jej celami i interesami. Szkoliła się na czarodziejkę, jednak sfrustrowana powolnym tempem edukacji opuściła pięćdziesiąt lat temu ojczyznę i zaczęła realizować własne cele. Najpierw udała się do Mirabaru, gdzie bez problemu przekonała łatwowiernego czarodzieja do przyjęcia młodej, pociągającej elfki na uczennicę. Spędziła rok na pracy z mentorem, następnie zamordowała go i przywłaszczyła sobie jego księgę czarów oraz kilka przedmiotów magicznych, wreszcie udała się do Luskan. Tam skontaktowała się z bractwem i została jednym z jego młodszych agentów. Od tego czasu zgłaszała się do wielu zadań i wykonywała je z precyzją i ochotą, zyskując reputację osoby odpowiedzialnej. Oddanie opłaciło się jej, gdy arcymag poszukiwał kogoś na stanowisko nadczarodziej a. Jednak jej reputacja wśród dawnych kolegów jest mniej zaszczytna. Powiadają oni, że Valindra wykorzystuje każdego, kogo uzna za pomocnego w osiągnięciu swoich celów.

Valindra jest teraz władczynią Północnej Wieży i odpowiada za działania bractwa w tym regionie Faerunu. Choć bardzo jej pochlebia to, że jej wysiłki zostały dostrzeżone, fakt, że jej władca jest liczem nie do końca jej odpowiada. Elfka podejmuje wszelkie starania, by nawet najmniejszy grymas nie zdradził tego dyskomfortu podczas częstych audiencji u arcymaga tajemnic, w czasie których bywa szczegółowo wypytywana o wspomnienia z dzieciństwa w Wysokim Lesie i okolicach. Valindra podejrzewa,

że biorąc pod uwagę zainteresowanie jej pana Srebrnymi Marchiami, miejsce jej urodzenia miało wpływ na awans, lecz teraz, kiedy osiągnęła tak wysoką pozycję, ma zamiar zrobić wszystko, by ją zatrzymać. Gorąco pragnie wprowadzić swą ojczyznę pod kontrolę bractwa.

Valindra chlubi się swym intelektem. Z sytuacji zagrożenia woli wyjść przy pomocy elokwencji niż rozgrywać przeciwników magią, nie oznacza to jednak, że cofnie się przez zabiciem lub okaleczeniem wroga, jeśli będzie tego wymagać sytuacja. Jedną z jej ulubionych sztuczek, gdy zatrudnia poszukiwaczy przygód, jest przebijanie się za szlachciankę księżycowych elfów. Używa wtedy swej dogłębnej wiedzy na temat ojczyzny, by przekonać pomocników, że naprawdę jest „zaginioną arystokratką”, która potrzebuje przyjaciół.

Nadczarodziej Rimardo Domine (PZ mężczyzna człowiek Czar12/Acm1) jest jowialnym mistrzem Wschodniej Wieży. Pochodzący z Turmish mag podtrzymuje tradycje i zwyczaje swojej ojczyzny, której nie widział już od dwudziestu lat. Nosi ozdobny strój kupca z rodzimego miasta, a czarną brodę goli w kwadratowy kształt w stylu popularnym dla swej ojczystej kultury. Goście przybywający do jego prywatnych komnat powinni przynieść ze sobą jako podarunek naczynie z pyszną potrawą, niezależnie od tego, ile razy byli do niej wzywani wcześniej. Jego pokoje udekorowane są dziełami sztuki z Turmish i pachną piżmowymi kadzidłami z tych ziem.

Rimardo urodził się i wychował w Alaghon, gdzie przebył początkowe szkolenie w sztuce magii. Jako młodszy z dwóch synów zamożnego kupca uczył się na czarodzieja, podczas gdy jego brat przygotowywał się do przejęcia interesów ojca. Rimardo był zadowolony z takiego układu do czasu, gdy jego brat zginął podczas trzęsienia ziemi i gdy to na niego spadł ciężar zostania dziedzicem ojca. Nie życzył sobie porzucać studiów magicznych. Opuścił zatem rodzinę oraz ojczyznę i wyruszył w świat, by realizować własne cele. Jest członkiem bractwa tajemnic od siedmiu lat. Nie brał udziału w spisku mającym na celu zabójstwo Czarodzieja Zielonego Ognia i cieszy się zaufaniem arcymaga tajemnic. Aktualnie prowadzi wraz z najwyższym kapitanem Suljackiem rozmowy z przedstawicielami Zhentarimów. Wierzy, że Czarna Sieć może stać się silnym sojusznikiem, jeśli tylko bractwo pozostawi w spokoju Waterdeep i Lantan, a skoncentruje się na Srebrnych Marchiach.

Na zewnątrz przyjazny i miły, w rzeczywistości zainteresowany jest jedynie zrealizowaniem swych pragnień niezależnie od tego, kto zostanie skrzywdzony w tym czasie. Ograniczają go je-

dynie ramy jego dziwnego kodeksu etycznego - nie krzywdzi, na przykład, celowo i bezpośrednio dzieci, nie odmawia również przyjęcia uczciwej kapitulacji pokonanego wroga. Rimardo naprawdę wierzy, że bractwo jest w stanie rządzić północą znacznie lepiej niż niedyscyplinowana mozaika miast-państw, która istnieje w chwili obecnej. Nadczarodziej pracuje więc nieustannie nad unifikacją tych krajów pod rządami swojej organizacji. Jest przekonany, że bractwo może przekształcić północ w pierwszą potęgę ekonomiczną Faerunu, rozumie jednak, że będzie to możliwe dopiero wtedy, gdy niemądre głosy protestu zostaną uciszone.

Przy wzroście przekraczającym metr osiemdziesiąt i z muskularną sylwetką Rimardo odcina się na tle towarzystwa w tawernach, gdzie często pije z kilkoma ze swych poddanych. Jest jedynym z nadczarodziejów, który bywa regularnie widywany w mieście, a większość mieszkańców Luskan uznaje go za najmniej przerażającego i odpychającego z władców bractwa.

Nadczarodziejka Arabeth Raurym (CZ kobieta człowiek Ltr2/Zak10) jest najstarszą córką Elastula Rauryma, markiza Mirabaru. Jej zaangażowanie się w działalność bractwa już od dzieciństwa lat jest źródłem ogromnego wstydu dla rodziny. Wieści o awansie na stanowisko nadczarodziejki jedynie dołaly oliwy do ognia. Ze swej strony Arabeth jest zachwycona faktem, że jej działalność przysparza rodzinie bólu i rozczarowań. Nienawidzi ich od dziecka, gdy dotarło do niej, że zostanie kiedyś zmuszona do poślubienia jakiegoś szlacheckiego idioty w celu zabezpieczenia ziemi i bogactwa rodziny (jakby rzeczywiście istniała potrzeba powiększania któregoś z nich). Z początku jej rodzice postrzegali te „objawy buntu” jako typowe dla jej wieku i ognistego temperamentu, lecz gdy zaczęła popełniać przestępstwa, zaczęli się poważnie martwić. Spędzała bardzo dużo czasu w mniej przyzwoitych dzielnicach Mirabaru, zadając się z gangiem młodocianych lotrów zajmujących się kradzieżami, paserstwem oraz o wiele gorszymi rzeczami.

Gdy skończyła 14 lat ujawniły się jej zdolności magiczne, co bardzo ją ucieszyło. Czerpała prawdziwą rozkosz z używania swoich umiejętności do wywoływania dysharmonii i sporów w domu. Kiedy ukończyła 16 lat, rodzice wysłali ją statkiem do kuzynki, czarodziejki w Waterdeep, mając nadzieję, że będzie ona w stanie okiełznać dziką dziewczynę. Jednak kuzynka jedynie zachęciła Arabeth do buntu i pomogła młodej krewniaczce w udoskonalaniu zdolności zaklinaczki. Kiedy Arabeth skończyła 18 lat, jej ojciec posłał do Waterdeep wiadomość, iż powinna wrócić do domu, by poślubić młodego szlachcica, który został dla niej wy-

Najwyżsi kapitanowie Luskan

Publiczne oblicze rządów w Luskan to rada składająca się z pięciu mężczyzn zwanych najwyższymi kapitanami. Są to Taerl, Baram, Kurth, Suljack i Rethnor. Ten kwintet byłych piratów i korsarzy jest rzekomo najwyższą władzą w mieście. Tworzą oni coś, co uchodzi za rząd w tym pełnym przepychankę porcie.

Wszyscy w Luskan wiedzą, że prawdziwa władza miasta rezyduje w Wieży Największych Tajemnic, a najwyżsi kapitanowie są zaledwie marionetkami Bractwa Tajemnic. Nie oznacza to jednak, że obywatele miasta otwarcie ignorują rządzący kwintet lub składają mu tylko gołosłowne obietnice.

Przybywający do Luskan goście zawsze czują się wręcz do bólu niechęciani. Wiele lokalnych tawern i gospod nie chce obsługiwać przyjezdnych, rezerwując pokoje i żywność dla mieszkańców miasta, zwłaszcza dla piratów i żeglarzy. Bractwo Tajemnic zachęca do tej nieprzyjaźni, ponieważ jego władcy są podejrzliwi w stosunku do każdego, kto wjeżdża do Luskan w celach innych niż handlowe i uznają go za szpiega lub wroga. Agenci organizacji często śledzą obcych i składają w Wieży Największych Tajemnic raporty o ich poczynaniach.



Arklem i Nyphithys z Bractwa Tajemnic

brany. Powróciła więc do Mirabaru i udawała nawet porządne zachowanie. W dniu ślubu dała upust swej złości, sięjąc spustoszenie za pomocą swoich czarów w czasie ceremonii. Uciekła z Mirabaru ścigana przez straż miejską i wynajętych przez ojca żołnierzy. Dotarła do Luskan, gdzie odnalazła swoje miejsce w niższych szeregach bractwa.

Jej głównym zadaniem jako władczyni Południowej Wieży jest kontrolowanie wszystkiego, co dzieje się na południowych rubieżach Faerunu. Bractwo nie ma zamiaru napadać na ziemie leżące w tamtym kierunku - przynajmniej do czasu, gdy północ znajdzie się pod jego kontrolą. Dlatego też Arabeth zlecono gromadzenie tylu informacji, ile tylko będzie w stanie zebrać na temat każdego nowego posunięcia. Oplaca ona dużą sieć informatorów i zbieraczy plotek, a przynajmniej raz w roku sama udaje się na południe.

Dwudziestosiedmioletnia Arabeth jest przeciętnego wzrostu i budowy. Najładniejszą cechą charakterystyczną jej wyglądu jest sięgająca pasa grzywa rudobrazowych włosów. Preferuje stroje praktyczne z dużą ilością kieszeni i schowków na komponenty do czarów. Gdy natomiast udaje się w podróż na południe, zakłada strój odpowiadający kulturze miejsca, do którego podróżuje, by nie wzbudzać podejrzeń.

Nadczarodziej Blaskar Lauthlon (NZ mężczyzna człowiek Czar15) jest władcą Zachodniej Wieży. Czarodziej jest mężczyzną w średnim wieku, pochodzącym z Waterdeep. Blaskar był członkiem Zakonu Czuwających Magów i obrońców dopóki gildia nie odkryła, że wykraja z magazynów rzadkie komponenty do czarów. Został natychmiast wyrzucony. Nie mogąc uprawiać magii legalnie, sprzedawał swoje usługi każdemu, kto

chciał je kupić i tym sposobem znalazł się pośród przemysłników i złodziei w Dzielnicy Doków, gdzie zdobył reputację całkowicie niemoralnego czarownika, który nie cofa się przed przyjęciem najbardziej podłych zadań, jeśli zostanie sownie wynagrodzony.

Najemnym czarodziejem zainteresowało się bractwo. Grupa przemysłników wynajęła Blaskara do obrony przed piratami statku płynącego z Waterdeep do Neverwinter. Na statek napadli najeźdźcy z Luskan, których Blaskar zdołał rozgromić. Kiedy okręt przemysłników przybił do doków w Neverwinter, szpiedzy bractwa natychmiast ustalili tożsamość jego obrońcy. Wkrótce potem posłańcy przedłożyli mu ofertę dołączenia do organizacji. Nie widząc powodu, dla którego miałby ją odrzucić, stał się członkiem stowarzyszenia i pozostaje nim nieprzerwanie od ostatnich sześciu lat.

Blaskara nie zaskoczyło nadanie mu nowego tytułu i rangi. Podejrzał, że stanowisko to wyslizgnie się z rąk któregoś nadczarodzieja i przygotował się na ten upadek — wyspecjalizował się w tworzeniu zadziwiających magicznych przedmiotów, przez co stał się niezastąpionym członkiem bractwa. Arcymag tajemnic dał mu do zrozumienia, że kampania przeciwko Srebrnym Marchiom wymaga znacznej ilości przedmiotów magicznych, a obowiązek ich stworzenia spada na niego.

Spotkawszy Blaskara po raz pierwszy trudno podejrzewać, że jest on przywódcą jednego z najbardziej bezlitosnych tajemnych stowarzyszeń w Faerunie. Wygląda przeciętnie, jest niewysokiego wzrostu i średniej budowy, a jego stroje niczym się nie wyróżniają. W czasach gdy był najemnym czarownikiem, nauczył się że podtrzymywanie anonimowości powoduje, iż potencjalni wrogowie nie doceniają go, a nawet nie zauważają.

Wieża Największych Tajemnic

Widok Wieży Największych Tajemnic wznoszącej się nad szarymi wodami portu w Luskan niczym pień dawno obumarłego drzewa z gołymi gałęziami wyciągniętymi w stronę pochmurnego nieba jak palce tonącej staruchy, wywołuje zaniepokojenie nawet w najodważniejszych sercach. Większość ekspertów zgadza się z opinią, że wieża została stworzona magicznie, jednak poza krótką wzmianką na jej temat w *Sadze o Mirur*, nie istnieją żadne wskazówki co do jej pochodzenia. Wieża jest siedzibą bractwa tajemnic od momentu przybycia Arklema Greetha do Luskan ponad dwadzieścia lat temu. Budowla składa się z centralnego masywu, który otoczony jest czterema iglicami równej wysokości, usytuowanymi zgodnie z czterema stronami świata. Mniejsze wieżyczki jeżą się od jeszcze drobniejszych iglic, balkonów i wykuszy.

Arcymag tajemnic zamieszkuje wyższe piętra centralnej wieży. Nadczarodzieje rezydują w czterech głównych wieżyczkach odpowiadających ich regionom Faerunu. W każdej z czterech iglic znajdują się prywatne pomieszczenia mieszkalne, biblioteka, laboratoria, magazyny, komnaty wezwań oraz pomieszczenia dla służby i uczniów. Pomieszczenia wspólne dla wszystkich mieszkańców, takie jak kuchnia i jadalnia, są usytuowane w centralnej wieży, w miejscu rozchodzenia się czterech wieżyczek. O tym co znajduje się w prywatnych komnatach arcymaga wiedzą tylko Arkiem Greeth i Nyphithys. Nawet nadczarodziejom nie wolno, pod groźbą śmierci, wejść dalej niż do komnaty audiencyjnej.

Chociaż wokół wieży nie widać żadnych umocnień, na temat jej zabezpieczeń krąży wiele fantastycznych plotek. Zdaje się, że każdy pirat, przemytnik, złodziej, żebrak i żeglarz w Luskan zna kogoś (zazwyczaj kolegę znajomego), kto próbował przedostać się do środka na skutek zawartego zakładu lub wyzwania. Zazwyczaj osoby te kończyły jako drobne kupki tłącego się popiołu lub spotykał ich równie przerażający los. Reputacja Wieży Tajemnic jest tak niepokojąca, że nawet najbardziej pijanym, belkoczącym przechwaleńczo twardzielom z doków nie przejdzie przez myśl próbować wejść do niej bez pozwolenia jej mieszkańców. Większość nie chce nawet słyszeć o zabieraniu gości na wyspę, gdzie wznosi się wieża, i nie robi tego za żadne pieniądze.

Motywacje i cele

Bractwo Tajemnic zamierza kontrolować ziemie w okolicy, w której prowadzi działalność, poczynając od północnego Wybrzeża Mieczy, a skończywszy na całej północy. Rządzi już Luskan, jednak nadczarodzieje pragną rozciągnąć swoją władzę na wszystkie pobliskie ludy i ziemie. Arcymag tajemnic już od kilkunastu lat zmierza do osiągnięcia tego celu, lecz do tej pory nie odniósł wielkiego sukcesu. Władza jego organizacji nad Luskan jest silna i niepodważalna, jednak próby zdobycia upragnionej kontroli nad innymi obszarami są raz za razem udaremniane przez różne przeszkody, poczynając od Harfiarzy, poprzez Sojusz Lordów, skończywszy na flocie Waterdeep i Lantanu. Do niedawna nieprzerwane wewnętrzne wojny niweczyły niemal wszystkie

galeria BN: Artemis Entreri

Artemis Entreri słynie na całym Torilu jako jeden z najbardziej skutecznych skrytobójców w Faerunie (statystyki oraz inne informacje na jego temat znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*). Artemisa lekają się nie z powodu mistrzowskich umiejętności infiltracji czy wcielania się w każdą niemalże osobę, by dotrzeć do celu (co potrafi zrobić z łatwością), lecz dlatego, że nie posuwa się do używania trucizn lub garoty, powszechnych i tchórzowskich narzędzi tego fachu. Entreri to doskonały wojownik, który woli zabijać ofiary w bezpośredniej konfrontacji. Ze względu na biegłość w posługiwaniu się mieczem, często bywa najmowany do zabijania tych, którzy zabezpieczyli się przed toksynami czy zdeterminowanymi przeciwnikami. Od jego ostrza w uczciwej walce polegli już generałowie paladyni i wojenni wodzowie barbarzyńców. Artemisa nie obchodzą cele ofiar ani ich ideały, rodziny czy miejsce w świecie. Placi mu się za zabijanie, robi to więc skutecznie i bez emocji.

Artemis może odgrywać w kampanii wiele ról. Jeśli bohaterowie staną się zbyt pewni siebie lub mocno rozgniewają potężnego mieszkańca Wybrzeża Mieczy, jego atak powinien wystarczyć, by przypomnieć im ich miejsce. Jeśli spędzają trochę czasu w Podmroku, mają szansę go spotkać, gdy poszukuje grupy mrocznych elfów lub walczy u ich boku. Jeżeli bohaterowie to przyjaciele Drizzta Do'Urdena lub tylko mu pomagają, Artemis może się pojawić, by wyzwać drowa na pojedynek. Ewentualnie moralnie dwuznaczne grupy mają pełne prawo próbować nająć Entreri'ego, by zabił któregoś z potężnych wrogów. Z kolei ktoś może nająć dobrą drużynę, by pojmała Artemisa lub pomściła śmierć przyjaciela zleceniodawcy.

Artemis to mistrz szermierki, zatem najlepiej wykorzysta go do walki wręcz z innymi walczącymi postaciami. Jest

znacznie mniej skuteczny w atakach dystansowych, a rzucający czary mogą mieć wystarczająco dużo szczęścia, by w ogóle uniknąć walki. Artemis potrafi ocenić zarówno zdolności, jak i charakter postaci, zatem dość szybko się zorientuje, czy przeciwnik jest w stanie wyrządzić mu jakąś krzywdę. Spotykając wroga, którego nie zna lub z którym nie walczył, zazwyczaj w maksymalnym stopniu używa atutu Wspecjalizowania oraz *sztyletu ochrony*. Początkowo walczy powoli, a w miarę jak poznaje przeciwnika, staje się coraz bardziej agresywny. Preferuje uczciwą walkę, jednak nie cofa się przed stosowaniem brzydkich trików, jeśli wróg jest potężny lub ma wsparcie. Za pomocą *broni ranienia* doprowadza do powolnego wykrwawiania oponenta aż do utraty przytomności. Najbardziej lubi angażować potężnego przeciwnika przez kilka rund, raniąc go po trochu raz za razem. Wreszcie zostawia go, by się wykrwawiał chwilę, i powraca gdy tylko adwersarz wykorzysta całą magię leczniczą. Rzadko kiedy używa zabójczy atak (właściwość jego klasy prestiżowej), woli bowiem prawdziwą walkę, którą uważa za bardziej osobiste przeżycie.

Zawsze pamiętaj, że Artemis jest bardzo inteligentny i przygotowuje jakąś drogę ucieczki. W żadnym wypadku nie zaatakuj grupy bohaterów, jeśli nie jest pewny, że pokona wszystkich. Woli eliminować wrogów po kolei, żeby nic go nie rozpraszało i żeby nie było żadnych świadków. Jeśli stanie wobec przeciwników, którzy okazali się zbyt potężni lub jeżeli zostanie ciężko ranny, próbuje uciekać, wiedząc, że zawsze może spróbować jeszcze raz, kiedy cel będzie nieprzygotowany. Powinien mieć przy sobie przynajmniej jeden przedmiot magiczny ułatwiający ucieczkę, taki jak eliksir lub tatuaż *niewidzialności*.

plany i spiski, jednak w świetle ostatnich wydarzeń w Wieży Tajemnic, bractwo powoli staje się najważniejszą polityczną i ekonomiczną siłą na północy.

Ambicje Arklema Greetha nie zmniejszyły się, a wręcz wzrosły, gdy został liczem. Arcymag dąży do swojego celu z bezwzględnością i skupieniem, które graniczą z obsesją.

Nadczarodzieje nie mają żadnych najmniejszych obiekcji wobec obsesyjnego zachowania swojego władcy, pod warunkiem, że jego strategia i taktyka będą przynosić korzystne rezultaty. W końcu wszyscy mają podobne ambicje. Oczywiście są podejrzliwi w stosunku do Nyphithys, a w jej obecności i przy służących jej diabłach czują się nieswojo, jednak są w stanie tolerować jej obecność, jeśli taka jest wola arcymaga (przynajmniej na razie).

Młodszy czarodziej, uczniowie, piraci, zbiry i wszyscy inni agenci, którzy służą bractwu, są świadomi głównego celu organizacji. Niektórzy pomniejsi funkcjonariusze nawet go dzielają i mają nadzieję na kawałek tortu, gdy północ będzie już należeć do ich panów i mocodawców. Inni angażują się w działalność grupy tylko i wyłącznie dla pieniędzy, zaś nieliczni deklarują przynależność do stowarzyszenia dla samego dreszczyku emocji. Nadczarodzieje starają się informować swoich podwładnych w miarę dokładnie i przekazywać im wiadomości i raporty, które ułatwią im wykonywanie zadań, lecz wieści takie rzadko kiedy przeciekają do najniższych szczebli w hierarchii, zazwyczaj przez przypadek. Szeregowi członkowie nie są świadomi faktu, że arcymag tajemnic jest liczem, a większość nigdy nie widziała go na oczy (i wolałaby, żeby tak zostało).

Erynia pragnie zdobyć wyższy status i zyskać na znaczeniu, robiąc to, co jest naturalne dla jej gatunku. Wierzy, że Arkiem Greeth i bractwo są kluczem do sukcesu. Im większą moc i wpływ zdobędzie organizacja, tym więcej śmiertelników ulegnie zepsuciu i tym większa będzie jej nagroda. To ona zasugerowała, że arcymag i bractwo powinni zaangażować się w handel narkotykami z Thay i wymyśliła plan, który doprowadził do osłabienia wewnętrznego bezpieczeństwa Srebrnych Marchii.

Nyphithys: erynia; SW 8; średni przybysz; KW 8k8+6; pw 40; Init +1; Szyb 9 m, latanie 15 m (przeciętna); KP 20 (dotyk 11, nieprzygotowana 19); Atk +8/+3 wręcz (1k8+3/19-20, długi miecz); SA zdolności czaropodobne, *zauroczenie osoby*, oplatanie liną, wezwanie baatezu; SC redukcja obrażeń 10/+1, przymioty baatezu; OC 12; Char CZ; MRO Wytrw +6, Ref +6, Wola +7; S 14, Zr 13, Bd 13, Int 14, Rzt 14, Cha 20.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +10, Przebieranie +11, Przeszukiwanie +9, Ukrywanie +9, Wyzwalanie się +8, Zauważanie +10; Ruchliwość, Uniki.

Zdolności czaropodobne: na życzenie - *dostrzeganie niewidzialnego, magiczny krąg przecinko dobru* (tylko na siebie), *nie-widzialność* (tylko na siebie), *zauroczenie potwora, ożywienie umarłego, polimorfowanie siebie, profanacja, przeklęta plaga, sugestia, większy obraz, wytworzenie płomienia* jak Zak8 (ST 15 + poziom czaru).

Uwaga: Nyphithys ma więcej Kości Wytrzymałości niż normalna erynia.

Piractwo

Bractwo od lat korzysta z zaciekłości i dumnego charakteru podróżujących drogą morską kupców z Luskan. Statki z Luskan często nie są wcale kupieckie, lecz wojenne i mają rozka-

zy atakowania wszystkich obiektów pływających, korzystających z portów w Neverwinter i Waterdeep (największych handlowych rywali Luskan). Najwyżsi kapitanowie pomagają potajemnie tym piratom, publicznie natomiast udają, że te lotry są niezależnymi korsarzami, których działania naruszają prawa Luskan. Bractwo sponsoruje piratów i daje im wolną rękę do działania w portach wzdłuż Wybrzeża Mieczy.

Piraci nie tylko uwalniają nieszczęsnych kupców od ciężaru ich monet i towarów, ale także zmuszają wszystkich żeglarzy do używania statków zbudowanych lub stacjonujących w Luskan i do korzystania wyłącznie z ich portu na Wybrzeżu Mieczy. Piraci starają się omijać szerokim łukiem statki pływające pod banderą Waterdeep. Niedawne interwencje ze strony Sojuszu Lordów i upokarzające straty wojskowe sprawily, że teraz unikają konfrontacji z flotą tego miasta. Korsarze nie niepokoją także statków z Amn, chyba że mają na tyle dużo szczęścia, by złapać bogatego kupca, który zgubił eskortę przez burzę lub inne nieszczęście. Arkiem Greeth przypisuje młodszych magów do poszczególnych statków pirackich, by korsarze mieli magiczne wsparcie dla swoich działań.

Napady na karawany

Jakby podróżowanie na północy już samo w sobie nie było wystarczająco niebezpieczne, bractwo wspiera zbójów, którzy działają w głębi ładu. W przeszłości napadali na karawany podróżujące z Mirabaru, Długiego Siodła, Yartar, Neverwinter i Czerwonego Modrzewia. Chociaż kupcy z tych miast nadal stanowią łakomy kąsek, gdy stają się przypadkowymi ofiarami, jednakże bractwo poinstruowało zbójów, by skoncentrowali się na karawanach i kupcach podróżujących ze Srebrnych Marchii. Bractwo zamierza utrudnić handel ze Srebrnymi Marchiami każdemu, kto nie wyjeżdża z Luskan. Zboje działają w małych, lecz dobrze uzbrojonych i mobilnych grupach, dobrze wyposażonych i mogących pochwalić się magicznym wsparciem w postaci przedmiotów i osób rzucających czary (członków bractwa lub najemnych magów).

Niewolnictwo

Chociaż niewolnictwo nie jest w Luskan praktykowane z rozkazu bractwa, handel niewolnikami prowadzony jest względnie otwarcie. Większość łowców niewolników działających w mieście robi to na polecenie organizacji, a magowie cieszą się procentami z zysków, jakie ten handel przynosi. Jeden z najbardziej utytułowanych handlarzy niewolników na północ od Amn, Inther Czar-nopióry (NZ mężczyzna diable Ltr8/Czar4), mieszka w mieście i prowadzi tam interesy w swej tajemnej siedzibie, która mieści się w okrytej złą sławą tawernie Pod Kordzikiem. Wielu Luskan-czyków podejrzewa, że jest on również opłacany przez bractwo, jednak nie ustalono bezpośredniego związku między nimi.

Narkotyki

Na zlecenie arcymaga tajemnic nadczarodziej Runardo Domine sprzedał Czerwonym Magom kilka ostatnio wynalezionych czarów w zamian za ładunek thayskich narkotyków wpływających na umysł. Bractwo zamierza przemycić je do Silvermoon i sprzedać po zaniżonych cenach obywatelom Srebrnych Marchii. Arcymag wierzy, że pomoże to w destabilizacji konfederacji. Wiza uzależnionych od narkotyków i ubezwłasnowolnionych obywateli Marchii bardzo go cieszy, zwłaszcza jeśli jego organizacja będzie jedynym ich dostawcą.

REKRUTACJA

Bractwo nie ma zastrzeżeń do osób poszukujących zysku lub żądnych władzy, które pragną wstąpić w jego szeregi, pod warunkiem oczywiście, że kandydaci udowodnią swoją lojalność i kompetencje, służąc organizacji i wypełniając różnorodne zadania. Osoby rzucające czary pragnące wstąpić do bractwa są więc często aż nazbyt dobrze wykwalifikowane do przydzielonych im misji, lecz ci którzy wykazują się cierpliwością i posłuszeństwem, mogą spodziewać się awansu w rozsądnym terminie. Nadczarodzieje mają swobodę w doborze uczniów, jednak sami są odpowiedzialni za ich poczynania. Mag, który pragnie wstąpić do bractwa musi również stanąć przed Arcymagiem tajemnic, a w czasie takiej audycji wielu szpiegów Harfariarzy i niezależnych bojowników o dobro straciło kończyzny lub życie.

Oczywiście organizacja zatrudnia także osoby niebędące magami, ponieważ potrzebuje ochroniarzy, złodziei, informatorów, szpiegów i służących. Magowie pozostawiają dobór piratów i zbójów pięćce najwyższych kapitanów, którzy także przekazują im instrukcje bractwa.

spotkania

Większość poszukiwaczy przygód nie ma szans na spotkanie z arcymagiem tajemnic, ponieważ niemal nigdy nie opuszcza on swoich komnat w Wieży Tajemnic. Mogą natomiast spotkać Nyphithys w Luskan, na północnym Wybrzeżu Mieczu lub nawet daleko na wschodzie w Srebrnych Marchiach, gdzie czasem przeprowadza rekonesans, by nie tracić z oczu sytuacji na miejscu (i przekazywać wszelkie informacje arcyomagowi). Nadczarodziejów można spotkać w Luskan lub w podróży do przypisanych im regionów.

Typowe spotkanie z członkami bractwa tajemnic może polegać na zetknięciu się z lotrami sponsorowanymi przez organizację, wynajętym szpiegiem lub młodszym czarodziejem. Ta ostatnia możliwość może oznaczać napotkanie jednego młodszego czarodzieja przynajmniej 5. poziomu pełniącego rolę przywódcy, kilku młodszych czarodziejów asystentów i pary ochroniarzy (zazwyczaj wojowników, jednak czasem są to barbarzyńcy, tropiciele lub zbrojni).

Spotkanie z członkami bractwa tajemnic (ps 7): 1 młodszy czarodziej przywódca (NZ człowiek Czar5), 1 asystent (PZ człowiek Czar2), 2 ochroniarzy (CN człowiek Wjk1).

Typowy młodszy czarodziej (człowiek Czar5): SW 5; średni hu⁺ manoid; KW 5k4+5; pw 19; Ink +1; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowany 16); Atk +3 wręcz (1k4+1/19-20, sztylet +1) lub +4 dystansowy (1k4 mistrzowska proca); SC korzyści z chowańca; Char NZ; MRO Wytrw +2, Ref +2, Wola +6; S 10, Zr 12, Bd 13, Int 16, Rzt 14, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Alchemia +11, Czarostwo +11, Czytanie z warg +7, Język obcy (piekielny), Koncentracja +11, Wiedza (tajemna) +11; Rzucanie w walce, Uniki, Warzenie eliksirów, Wycieszenie czaru, Zapisanie zwoju.

Korzyści z chowańca: Czujność (kiedy przebywa w promieniu 1,5 m); wspólne czary z panem; więź empatyczna z panem.

Dobytek: pierścień ochrony + 2, sztylet +1, zwoj wzwania potwora II, eliksir jasnosłyszenia, eliksir leczenia lekkich ran, 3 mistrzowskie proce, 50 s.z.

Przygotowane czary (4/4/3/2; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 - czytanie magii, promień mrozu, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 — wstrząsający chwył, wytrzymałość żywiołowa, zauroczenie osoby, zbroja maga (działająca); 2 - kocia gracia, niewidzialność, zamaza⁺ nie; 3 - rozproszenie magii, śmierzdząca chmura.

Chowaniec wąż: malutka żmija, jadowita; KW 5; pw 10; Atk +5 wręcz; KP 20; SC poprawione uchylanie, może przenosić ataki dotykowe, potrafi rozmawiać z właścicielem; Int 8; patrz dodatek I w *Księdze Potworów*.

Beholdery

Człutki oczne Fanaxana zawirowały z rozkoszy, gdy przyciągnięto przed jego oblicze więźniów. Skapał ich w niewidzialnych promieniach wielkiego oka i warkliwie rozkazał podwładnym ustawić pojmanych w taki sposób, żeby każdy z nich miał odsłonięte tylko jedno oko.

— Witajcie, moje ułomne dzieci.

Trzy młode beholdery przekleły i szarpnęły się, lecz nie mogły wydostać się z peł czy uciec z antymagicznego stożka swojego rodzica.

— Czego od nas chcesz, chodząca parodio beholdera? - zapytał jeden z nich.

— Twoja forma jest zepsuta, Kavalaxie. Wiesz, jaki los czeka tych, którzy mnie rozczarują — skinął sześcioma czułkami ocznymi w kierunku alków ciągnących się wzdłuż komnaty, gdzie spoczywały wyczekujące ciała nieumarłych beholderów.

Kavalax nie potrafił powstrzymać dreszczu przerażenia.

Beholdery są prawdopodobnie najpotężniejszymi potworami w całym Faerunie. Potrafią Z natury unosić się w powietrzu, są obdarzone znacznym intelektem, posiadają wiele mocy magicznych i zdolność rozpraszania magii. Jeden beholder jest w stanie zniszczyć tuzin uzbrojonych wojowników, a w odpowiednich okolicznościach bywa niepodatny na ataki magów i kapłanów. Na szczęście dla innych istot, stwory te są paranoikami i walczą ze sobą równie często, jak często planują wspólnie podbić świat. A zatem groźba z ich strony jest dość ograniczona.

zarys historyczny

Pochodzenie beholderów pozostaje tak naprawdę nieznanne. Speculuje się, że nie pochodzą one z Faerunu i że przybyły tutaj za pomocą portalu, prowadzącego gdzieś spoza Morza Nocy. Duża ich liczba osiedliła się na obszarze Calimshanu i Jeziora Pary, a niektóre zdołały na krótki czas przejąć kontrolę nad Calimshanem. Zwykle pojedyncze beholdery kontrolują kilkanaście kilometrów kwadratowych terytorium. Rzadko się zdarza, by kilka tych stworów połączyło siły i zapanowało na większym obszarze. Beholdery zamieszkują także Podmrok, często zakładając legowiska w pobliżu najważniejszych przejść, by polować na karawany i poszukiwaczy przygód.

organizacja

Beholdery zazwyczaj działają w pojedynkę lub w małych grupach. Bezsrońdnie kontrolują wszystkich poddanych i służących. Podane dalej statystyki to próba oszacowania populacji beholderów w Faerunie.

Kwatera: żadna

Członkowie: przynajmniej 2000

Hierarchia: militarna

Przywódca: żaden

Religia: żadna (beholdery wyznają bóstwo zwane Wielką Matką, jednak ich wzajemne powiązania nie mają związku z wiarą).

Charakter: PZ, NZ



Beholdery walczą o dominację

Tajność: średnia lub wysoka

Symbol: beholdery nie posiadają wspólnego symbolu, chociaż częstym motywem jest kula z promieniującymi z niej wieloma liniami.

HIERARCHIA

Na czele każdej organizacji tych istot stoi jeden lub więcej beholderów. Z racji megalomanii i zdolności zauraczania innych stworzeń, wolą mieć bezpośrednią kontrolę nad podwładnymi. W efekcie ich organizacje mają zazwyczaj bardzo prostą hierarchię.

MOTYWACJE I CELE

Beholdery uznają siebie same za najbardziej inteligentne i potężne stworzenia, a wszystkie pozostałe uważają za podrzędne. Takie nastawienie, połączone z potężnymi zdolnościami, oznacza, że najpoważniejszym celem tych stworów jest podbój i dominacja. Niektóre preferują otwartą agresję, siłowe najazdy na słabsze beholdery i istoty służebne. Inne, na przykład te współpracujące z Zhentarimami, znajdują sojuszników i zyskują potęgę poprzez bezwzględną kontrolę handlu oraz okazyjne działania wojskowe. Jeszcze inne, na przykład Xanathar z Waterdeep, posiadają sieć szpiegów, skrytobójców, handlarzy niewolników i złodziei, dzięki której władają podziemnym imperium.

Niemniej większość beholderów uznaje, że ich działalność ogranicza brak kompetentnych sług. Czują ponadto ogólną presję wszystkich innych stworzeń i środowisk, przez co rzadko opuszczają swe podziemne gniazda. Niemniej pozostają władcami wszystkiego, co znajduje się w zasięgu ich wzroku, zależnymi jednakże od niewolników w kwestii informacji o świecie zewnętrznym. Czekają i planują

chwalebny podbój, przy okazji niszcząc lub zniewalając wszystko, co zajdzie do ich leża.

REKRUTACJA

Beholdery zawsze chętnie rekrutują nowe sługi, którymi zostają różne stworzenia - ochotnicy oraz zauroczone ofiary. Oznacza to zaś, że niemal każda istota, które da się zauraczyć, może stać się podwładnym jednego z tych wynaturzeń. Beholdery sługi traktują jednakże z pogardą, jako że uznają one każde stworzenie niebędące którymś z nich za warte co najwyżej uwięzienia, pożarcia lub dezintegracji. Magia zaurוצzeń sprawia natomiast, że rzadko kiedy brakuje im sług. Większość beholderów poddaje sługi zauroczeniu nawet kilka razy na dzień, by mieć pewność, że pozostaną lojalne.

SOJUSZNICY

Rzeczne istoty zwykły mieć pewnego niezwykle potężnego i całkowicie im podległego sojusznika - beholdera tyrana śmierci. Powstaje on przy pomocy potężnych kapłanów lub magów (w rzadkich wypadkach żywy beholder może zostać magiem. Często potencjalny tyran śmierci jest zabitym rywalem lub zmutowanym potomstwem beholdera.

Tylko nieliczne wynaturzenia tego rodzaju akceptują inne istoty posiadające na usługach tyrana śmierci. Taka sytuacja to obraz dla całego gatunku beholderów.

WROGOWIE

Te wynaturzenia nie posiadają powszechnych wrogów jako takich - poza innymi beholderami. Stwory wywodzące się z różnych regionów mają zazwyczaj znacznie odmienny wygląd. Nie są nawet

w stanie powołać do istnienia czegoś takiego jak jeden zjednoczony naród beholderów - po prostu nieustannie by ze sobą walczyły, chcąc wyeliminować rażąco gorszych krewniaków. Stwór, który wkracza do *portalu*, musi być bardzo ostrożny, ponieważ może trafić na teatrjum beholderów o innym wyglądzie i zostać na miejscu zabity przez tych, którzy uznają go za odrażającego.

Pośród rzeczonych wynaturzeń bardzo często zdarzają się mutacje. Dlatego też beholder noszący w sobie potomstwo musi liczyć się z faktem, że jego dzieci okażą się aberracjami i będą musiały ulec zniszczeniu. W niektórych przypadkach różnice między rodzicem a potomstwem nie objawiają się przez kilka miesięcy czy lat, dając młodym czas na rozwinięcie mocy i zdolności, a także szansę na ucieczkę i przeżycie w dziczy. Samotne beholdery poza siedzibami tego rodzaju wynaturzeń to właśnie takie przypadki.

Coraz więcej beholderowatych zwanych wylupiaczami pojawia się na obszarach, które kiedyś kontrolowali faerimmowie. Stworzenia te, hodowane magicznie w celu walki z beholderami, są jednymi z najmniejbezpieczniejszych wrogów tych ostatnich. Plotka na temat grupy wylupiaczy w okolicy wystarcza, by między konkurującymi koloniami rzeczonych wynaturzeń zapanowało tymczasowe zawieszenie broni, prowadzące do zniszczenia wspomnianej groźby.

spotkania

Beholdery są potężnymi przeciwnikami, jednak wolą poświęcać czas na układaniu planów i rozmyślaniu nad przyszłą chwałą, niż zajmować się czymś tak mało ważnym jak eliminowanie intruzów. Jeśli posiadają niewolników, to posyłają ich do walki w pierwszej kolejności. Dopiero jeżeli niewolnicy zostaną zdzieśiátkowani, beholdery same zaczynają działać. W przypadku zaś, gdy poddani danego wynaturzenia ulegną potężniejszemu adwersarzowi, nie pozostanie mu nic innego (i prostszego) niż zauroczyć intruzów i zastąpić stare (a przy tym gorsze) strażę nowymi, lepiej wyszkolonymi i sprytniejszymi.

Kościół Bane'a

Skóra czarnowłosego mężczyzny była blada w miejscach, w których nie pokrywały jej siniaki. Odziane w zbroję postacie przy nlekły go przed oblicze Niedostrzeżonego. Krzesło przywódcy otaczało kilka pozabawionych głów trupów, w których pobity mężczyzna rozpoznał swoich przyjaciół.

— Korynie Bersk, uznano cię za winnego oddawania części Cyricowi wbrew woli Bane'a. Co masz do powiedzenia na swą obronę?

Koryn milczał. Miał złamaną szyję.

— Doskonale. Zaraz zostanie ci wymierzona kara. — Ubrany w koleczugi i czarną szatę Niedostrzeżony niejako zawisł nad nim. Odziany w rękawice palec otoczony zielonym płomieniem wbił się w pierś skazańca. Koryn skomlał i jęczał, podczas gdy zielony ogień wypalał na jego skórze słowo. HERETYK. Niedostrzeżony cofnął się i kinnięciem głowy dał znak strażom, by uwolniły więźnia, który zwał się na kolana. W chwili później ciało nieszczęśnika zostało pozabawione głowy. Zwłoki nyladowały obok ciał byłych towarzyszy.

— Przeprowadźcie następnego — rozkazał kapłan Bane'a.

Bane, bóstwo strachu, żyje i ponownie zaciska Faerun w dłoni. Jego powrót zrobił wrażenie na dobrych mieszkańcach kontynentu. Dope-

ro teraz zdają sobie sprawę, jak łatwo żyło się im przez ostatnie czternaście lat, kiedy to złe bóstwa zwalczały się nawzajem, a w niektórych przypadkach przeprowadzały nawet czystki w szeregach własnych wyznawców. Siły Bane'a stoją w gotowości z na nowo rozbudzoną wiarą w odrodzone bóstwo. Wyznawcy Czarnej Dłoni - wspomagani przez Zhentarimów i mroczną magię - stanowią zagrożenie dla bezpieczeństwa całego Faerunu. Bane zawsze cieszył się większym zainteresowaniem niż Cyric czy Xvim, nic zatem dziwnego, że znów bierze pod swe opiekuńcze skrzydła dawnych zagubionych wyznawców. Zyskuje też nowych wiernych wśród szeregów rozczarowanych religią innych złych bóstw.

zarys historyczny

Bane od setek lat jest plagą raz po raz spadającą na świat. Jego apodyktyczni, inteligentni i na wskroś źli wyznawcy byli źródłem wielu nieszczęść. Gdy w Czasie Kłopotów Torm zabił Bane'a, lud nie zdążył się tym faktem nacieszyć, szybko bowiem się okazało, iż następcy bóstwa - Xvim i Cyric - stanowią nie mniejszy problem, choć niewątpliwie brakowało im inteligencji i kompetencji. Niemniej powróciwszy, Bane udowadnia nie tylko swą potęgę, ale również fachowe podejście, które cechowały go od setek lat. Nic dziwnego, że jego imię od dawien dawna budzi taką grozę. Ponadto - mimo częstych walk z Cyricem i innymi tradycyjnymi przeciwnikami - Bane jest pewny siebie i planuje poprowadzić wiernych na podbój Faerunu.

organizacja

Kościół Bane'a jest bardzo dobrze zorganizowany i wyposażony. Ponadto w jego szeregach znajduje się wiele osób rozumiejących potrzebę porządku, a także cieszących się na samą myśl krzywdzenia słabszych. Połączenie tych cech czyni z religii Mrocznego Władcy wiarę bardziej wiarygodną niż kościół Cyrica, choć wyznawców tego ostatniego bóstwa jest więcej (a jakby tego było, mają oni większą chęć poświęcenia się szaleństwu zabijania).

Niniejsze statystyki dotyczą kościoła Bane'a jako całości.

Kwatera: Twierdza Zhentil, Morze Księżycowe

Członkowie: około 8000 duchownych i 135 000 wyznawców

Hierarchia: militarna

Przywódca: Fzoul Chembryl, wybraniec Bane'a

Religia: Bane

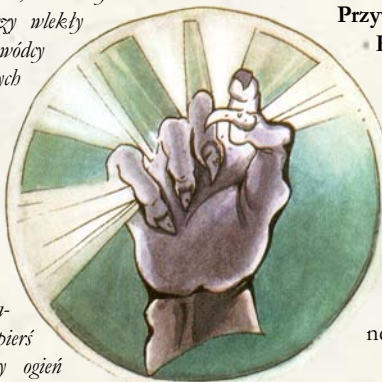
Charakter: PZ, NZ, PN

Tajność: niska

Symbol: od momentu odrodzenia, symbol Bane'a uległ zmianie. Kiedyś była to czarna dłoń na czerwonej tarczy, zachowano jednak pewne elementy symbolu Xvima (zielone, świecące oczy w ciemności lub na czarnej dłoni). Aktualnie kościół Pana Ciemności walczy pod godłem czarnej pięści zaciśniętej na promieniach zielonego światła.

HIERARCHIA

Bane to praworządne bóstwo tyranii, nic zatem dziwnego, że narzuca wyznawcom tworzenie kościoła o dobrze zdefiniowanej strukturze oraz wymaga wykonywania każdego rozkazu. Organizacją przewodzi Fzoul Chembryl, który posiada władzę nad wszystkimi członkami kościoła. Kwaterą główną jest Twierdza Zhentil - zorganizowana niczym jednostka wojskowa. W każdej świątyni istnieje jasny łańcuch zależności i hierarchia, a przywódca każdej (nazywany Nied-





Czarna Rękawica, świątynia Bane'a

strzeżonym) odpowiada przed kapłanem na najwyższym szczeblu władzy w regionie. Ten zaś odpowiada przed Fzoulem lub którymś z jego podwładnych.

Większość najważniejszych członków kościoła Bane'a opisano w części poświęconej Zhentarimom.

MOTYWACJE I CELE

Cele kościoła są proste - nawrócić wszystkich na religię Bane'a i zniszczyć tych, którzy pozostaną heretykami. Jedyny wyjątek może dotyczyć sług sprzymierzonych bóstw (takich jak Loviatar, Malar, Maska i Talona). Póki co Faeruńczycy powinni zaś bać się Bane'a, wypowiadać jego imię z grozą i chronić przed nim, w ten bowiem sposób zyskuje on nieco mocy.

Kościół Bane'a narzuca terytorium swą władzę siłą i perswazją, które przybierają postać armii maszerujących na oporne miasta. Albo też przekupuje znudzonych szlachciców niewolnikami, bogactwami i ofertami potęgi. Dzięki silnym powiązaniom z Zhentarimami kościół może skupić się na subtelniejszych metodach nawracania, pozostawiając te bardziej bezpośrednie Czarnej Sieci.

REKRUTACJA

Główne założenie wiary mówi, iż wszyscy mają oddawać cześć Czarnej Dłoni, nie zatem dziwnego, że szeregi kościoła chętnie powiększają się o nowych członków. Każdy może przysiąc lojalność Bane'owi i stanąć po jego stronie. Niemniej kościół wymaga wierności, a duchowni nie są głupi. Rekruci zostają zatem poddani testom charakteru (czary *nykrycie dobra* i *nykrycie chaosu*), dzięki którym ujawnia się obecność potencjalnych oszustów czy sabotażystów. Szansę nawrócenia się mają nawet osoby o odmien-

nych charakterach (często dzięki potędze zaklęcia *pokuta*), ponieważ Bane docenia wartość tych, którzy odczuli powab dobra i mimo to odwrócili się od niego, by służyć złu (w końcu jednym z jego najpotężniejszych sług jest rycerz ciemności mający taką właśnie historię).

SOJUSZNICY

Wyznawcy Bane'a mogą czasem liczyć na pomoc sprzymierzonych bóstw: Loviatar, Malara, Maski i Talony. Niemniej ten sojusz jest raczej paktem o wzajemnej nieagresji niż prawdziwą przyjaźnią. Największym sojusznikiem wyznawców Bane'a są Zhentarimowie. Dlatego też wszyscy członkowie kościoła uczą się rozpoznawać sekretne znaki Czarnej Sieci oraz zapoznają się z odzewami na hasła agentów wspomnianej organizacji.

WROGOWIE

Ponieważ wyznawcy Bane'a pragną zniszczyć i wykorzenić wszystkie pozostałe wyznania, ta religia znajduje się oczywiście w opozycji do niemal każdego innego kościoła Faerunu (niektóre słabsze bóstwa mają nadzieję, że przetrwają, służąc Mrocznemu Władcy). Szczególnie zacięta jest rywalizacja z kościołem Heima, Ilmater, Lathandera, Mystry, Oghmy, Torma i Tyra. Kapłani Bane'a wiele wysiłku wkładają w zabijanie duchownych tych religii w możliwie najokrutniejszy sposób. Zwłoki nieszczęśników zwykle pozostawiane są na widoku, aby odnalazły je niczego się niespodziewające niewinne osoby.

Wśród bóstw największym rywalem Bane'a jest oczywiście Cyric. Koniec końców Ciemne Słońce pragnie ponownie przywłaszczyć sobie część dziedziny, którą pozyskał Xvim, a która trafiła potem

raz jeszcze we władanie Pana Ciemności. Bane ma podobne zamierzenia co do Cyrica. Z chęcią rozgniółby pętaka pod butami, po czym przejął jego dziedzinę. Wyznawcy Bane'a znajdują szczególną przyjemność w wypisywaniu na ołtarzach Cyrica oraz zwłokach jego czcicieli słowa „heretyk”. Ma to być rzecz jasna ostrzeżenie dla wyznawców Księcia Kłamstw.

Wyznawcom Bane'a sprzeciwiają się również Harfiarze, Sojusz Lordów, Szmaragdowa Enklawa i inne organizacje szanujące lokalne rządy i wolność każdego do decydowania o własnym życiu.

spotkania

Na wypadek walki wierni Bane'a ćwiczą się w wypełnianiu rozkazów kapłanów. Od tych ostatnich natomiast oczekuje się, że będą postępować rozsądnie, wydawać proste oraz jasne komendy, które sami też wykonają. Kapłani Bane'a starają się maksymalnie wykorzystywać flankowania, okazje skorzystania z osłony oraz mocne strony swych sił. Czarami zwiększają własne możliwości lub atakują nimi wrogów bezpośrednio. Sojuszników zwykle leczą, korzystając z różdżek i eliksirów, ponieważ wolą przygotowywać zaklęcia bojowe zamiast leczyć. Rzadko kiedy stosują czary defensywne, uznają to bowiem za niewłaściwe wykorzystywanie darów Bane'a. Niemniej obronne przedmioty magiczne są jak najbardziej akceptowane i znajdują się w powszechnym użyciu.

Bane i Xvim zapewnił swym kapłanom dostęp do kilku unikatowych czarów. Owe zaklęcia po pewnym czasie rozprzestrzeniły się również pośród innych wyznań, niemniej Bane wciąż obdarza nimi swych duchownych. Chodzi choćby o *bitewny zryw*, *tajemny bicz* oraz *kamienną wędrówkę*. Od czasu powrotu Pana Ciemności wielu kapłanów używa też broni zwanej *mieczem Bane'a*, która staje się równie rozpoznawalna co symbol bóstwa.

RYTUAŁY

W kościele Czarnej Dłoni znanych jest wiele mrocznych rytuałów, które gwarantują odprawiającym je moce czy niepodatności - w zamian za ofiary. Każdy obrzęd wymaga kilku godzin modlitw oraz uczestnictwa dwóch kapłanów Bane'a, z których przynajmniej jeden musi być 7. poziomu.

Rytuał lojalności terrorowi: rytuał cementuje lojalność, którą odprawiający go obdarza Bane'a. Dzięki temu obrzędowi maleje szansa na to, że dana osoba ulegnie kontroli narzucanej jej przez inne istoty. Odprawiający rytuał zyskuje premię z morale +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko efektom strachu oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę na wszystkie pozostałe efekty wpływające na umysł. Do obrzędu potrzebny jest jako komponent materialny - szafir z czarną gwiazdą wart 1000 sz. W wyniku rytuału odprawiająca go osoba traci 800 PD.

Rytuał grozy: odprawiający obrzęd zyskuje zdolność używania czaru *strachu* raz na dzień jako zdolności nadnaturalnej - 7. poziom czarującego, ST wynosi 14 + modyfikator z jego Charyzmy. W wyniku rytuału odprawiająca go osoba traci 2000 PD.

świątynia czarnej Rękawicy

Czasem kościół złego bóstwa musi stworzyć małą armię fanatyków. Zwykle najlepszy sposób prowadzący do tego celu polega na znalezieniu miejsca z dala od cywilizacji, zbudowaniu tu fortu i skoszarowaniu w nim garnizonu żołnierzy oraz kapłanów. Następnie

należy powoli budować umocnienia, aż do czasu uzyskania pełnej zdolności operacyjnej dla setek wiernych. Świątynia Czarnej Rękawicy to właśnie jeden z takich przybytków, choć we wczesnej fazie rozwoju. Mieszka tu około pięćdziesięciu osób, jest to zatem słabo zaludnione domostwo, pozbawione muru obronnego i budynków gospodarskich. Żyje tu na tyle mało osób, by do ich przetrwania wystarczyły polowania i znalezione w dziczy dobra, uzupełniane niekiedy zapasami z pobliskich osad oraz pożywieniem wyczarowanym przez kapłanów.

Świątynia Czarnej Rękawicy może znajdować się w niemal każdym miejscu Faerunu oddalonym o dzień marszu od najbliższej drogi. Jej istnienie pozostaje tajemnicą nawet dla mieszkańców pobliskich osad. Jeśli nikt się nią nie zainteresuje, może stać się centrum nowego obszaru kontrolowanego przez wyznawców Bane'a, którzy wymagać będą od pobliskich wiosek daniny i prowadzić najeźdy na okoliczne świątynie innych bóstw.

ŚWIĄTYNIA - INFORMACJE PODSTAWOWE

Świątynię zbudowano z kamienia, w większości stworzonego mocą czaru *ściana kamienia*. Aktualnie nie ma tu wydzielonego miejsca na przygotowywanie posiłków. Robi się to, póki co, na zewnątrz, w namiotach lub na świeżym powietrzu. W miarę jak świątynia będzie się rozrastać, pojawiają się nowe budynki pełniące rolę pomieszczeń gospodarczych, takich jak właśnie kuchnia, kuźnia itd. Patrole w tej okolicy są częste, ale nieliczne - standardowo składają się z czterech strażników.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie drzwi w świątyni są zwykłe drewniane (ST wyważenia 13), wyposażone w przeciętny zamek (ST Otwierania zamków 25). Drzwi wewnętrzne, które nie prowadzą do sypialni, zazwyczaj pozostają otwarte. Wrota zewnętrzne są wytrzymałe drewniane, z dobrymi zamkami. Najczęściej pozostają zamknięte.

1. Wejście

W tym pomieszczeniu cały czas stoi na warcie dwóch strażników, broniąc dostępu nieupoważnionym. Będą walczyć z każdym, kogo nie znają. Ściany zdobią gobeliny przedstawiające potęgę Bane'a. Otwory w suficie - przygotowane z myślą o przyszłych machikach - prowadzą na dach, co oznacza, że kiedy pada deszcz, woda trafia również do tego pomieszczenia (aktualnie nieprzewodzone są żadne prace nad ich wykorzystaniem).

2. Pomieszczenie straży

Aktualnie kwateruje tu ośmiu strażników, chociaż zmieściłoby się tutaj trzy razy tyle osób. Każdy z nich ma prycę i szafkę na rzeczy osobiste.

3. Nowicjusze

Sypialnia czterech kapłanów 1. poziomu. Każdy ma do dyspozycji łóżko, małe biurko, krzesło i szafkę.

4. Magazyn

Pomieszczenie wypełnione skrzyniami, zwyczajną bronią, suszonym prowiantem, narzędziami i innymi przedmiotami potrzebnymi do istnienia i rozwijania uzbrojonej grupy wyznawców. Kłapa w podłodze prowadzi do lochów i nigdy nie stoją na niej skrzynie.

5. Świąta komnata

W centrum tej komnaty znajduje się wysokie podium, na którym widnieje symbol Bane'a ułożony z kolorowych płytek.

6. Pomniejsi kapłani

Sypialnia dwóch kapłanów Bane'a 3. poziomu. Każdy z nich ma do dyspozycji łóżko, małe biurko, krzesło i szafkę.

7. Kapłani

Sypialnia dwóch kapłanów Bane'a 5. poziomu. Każdy z nich ma do dyspozycji łóżko, małe biurko, krzesło i szafkę. Obie szafki chroni glif strzeżenia (zadawanie poważnych ran, 3k8 + 5; ST Przeszukiwania 28).

8. Ważniejszy kapłan

Sypialnia kapłana Bane'a 7. poziomu. W pomieszczeniu znajduje się łóżko, stół, dwa krzesła i masywna skrzynia chroniona glifem strzeżenia (wybuch, 4k8 od zimna, ST Przeszukiwania 28).

9. Najważniejszy kapłan

Sypialnia kapłana Bane'a 9. poziomu. W pomieszczeniu znajduje się łóżko, stół, dwa krzesła, szafa i masywna skrzynia chroniona glifem strzeżenia (wybuchowy, 5k8 od zimna, ST Przeszukiwania 28).

10. Wejście do lochów

Kiedy w świątyni znajdują się więźniowie, stoi tutaj strażnik.

11. Cele

Typowe dla lochów cele wyposażone w zamykane na zamek drzwi (ST Otwierania zamków 30). Na podłodze leży słoma. W ścianach znajdują się miejsca, w których można przyczepić kajdany. Aktualnie w świątyni nie ma więźniów.

12. Dodatkowy magazyn

Jeszcze więcej pudel, beczek i skrzyń, zawierających przedmioty rzadziej używane lub takie, które nie będą potrzebne do momen-

tu, gdy w świątyni zamieszka więcej osób (dodatkowy sprzęt kuchenny, mundury itd.).

13. Pokój przesłuchań

W pomieszczeniu tym znajduje się duży stół i proste narzędzia tortur. Ponieważ w świątyni jeszcze nikogo nie torturowano, tej komnaty jeszcze nie użyto.

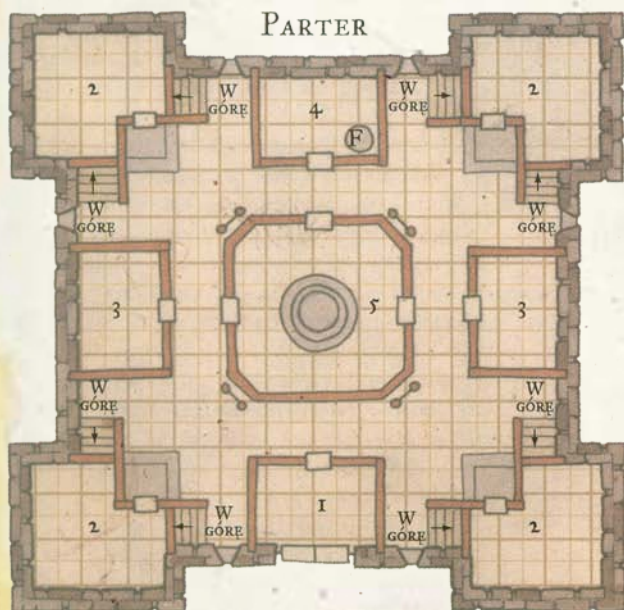
Dach

Na dach można się dostać po czterech drabinach stojących w pobliżu obszaru 5 lub przez sekretne drzwi we wschodniej wieży. Kiedyś zostanie tu zamontowana balista. Póki co blanki zapewniają jedynie osłonę 1/2 stojącym za nimi wartownikom strzelającym do celów na ziemi. Dalsze plany zakładają postawienie drabin prowadzących na wieże, by straż mogły czuwać na większej wysokości i z niej atakować.

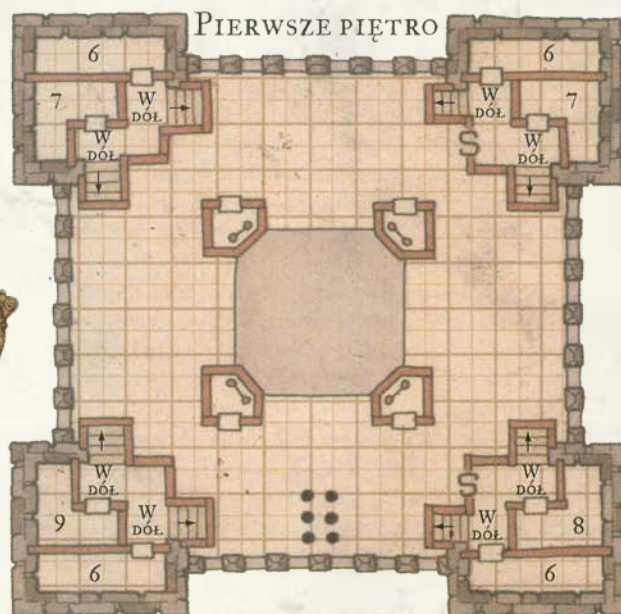
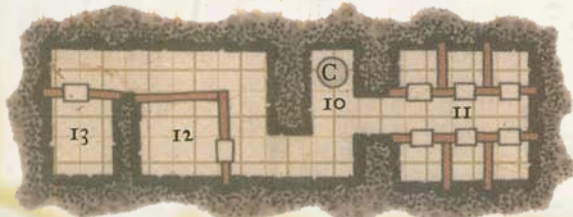
kościół shar

- O, Pani Utraty, sprzyjaj mi — powiedziała na głos Zabrena, kapłanka Shar. Znajdowała się w całkowitej ciemności, która zdawała się pożerać płomień jej małego żarnika. Tłoczy się ogień ledwie oświetlał leżące na wzgłędnie nieprzytomnego gnoila. Złoty spoczywał na skale ołtarza, oczekując na to, co było im przeznaczone. W metalowych ćwiekach wbitych w pokrytą kurzem drogi skórzenie kapłanki odbijała się ciemno pomarańczowa poświata. Dotarcie do tego ukrytego miejsca wraz z nieprzytomnym ciężarem zabrało jej kilka godzin. Wreszcie jednak zbliżała się do końca ceremonii, która zapewni jej względy Shar.

— Pani Nocy, sprzyjaj mi - kapłanka nyciągnęła z pasa ulubioną broń swojego bóstwa, ostry jak brzytwa czakram. Trzymając go w jednej dłoni, drugą nyciągnęła ku sklepieniu jaskini i rozłożywszy palce błaga-

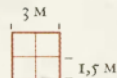


LOCHY



ŚWIĄTYNIA BANE'A

JEDEN KWADRAT = 1,5 M



ta Shar, by dostrzegła składaną ku jej czci krwawą ofiarę. Zadowolone bóstwo zęse Zabrenie czary objawień, których tak bardzo pragnęła. W zamian kobieta wykorzystała je do realizacji faeruńskich zamierzeń Shar. Jeśli bogini nie zostanie zadowolona... wolała o tym nie myśleć. Unosząc czarą nad ofiarą, dokończyła inkwację.

— Mroczna Bogini, sprzyjaj mi — powoli i uważnie opuściła czarą.

Shar to jedna z przyczyn, dla których dobrzy Faeruńcy boją się nocy. Kler bogini wypełnia polecenia mrocznej bliźniaczki Selune, której złowrogie pragnienia i spiski stanowią os licznych złych legend. Kościół Shar jest zdecydowany szerzyć dogmaty bóstwa i spełniać jego życzenia. Niemniej z konieczności to organizacja sekretna i tajna, której członkowie muszą odprawiać rytuały w ukrytych miejscach, ponieważ wyznania tego na wielu obszarach zakazano. Znaczna liczba tych, którzy służą Pani Utraty, jest skłonna zrezygnować ze swojego życia, jeśli miałoby to się przysłużyć Mrocznej Bogini. W efekcie kościół ten to organizacja szczególnie niebezpieczna i zabójcza dla wszystkich wrogów Shar. Każda dobrze usposobiona osoba lęka się kłamstw oraz podstępów Mrocznej Bogini - i słusznie czyni.

Być może z powodu narastających w Faerunie przez ostatnie lata trudności nastąpiło spotęgowanie uczuć takich jak zazdrość, nienawiść i zgorzknienie, które z kolei wykorzystał kult Shar, zyskując nie tak dawno sporą liczbę wyznawców, a wraz z nimi zdobywając więcej wpływów i zasobów. Na kontynencie pojawia się coraz więcej świątyń Pani Nocy, choć z wielu miast się ich pozbyto, zakazując powrotu. Potęga kościoła rośnie wraz ze wzrostem potęgi członków poszczególnych komórek organizacji, którzy zwykle myślą i tak przede wszystkim o sobie.

zarys historyczny

Shar była, jest i będzie. Przynajmniej tak twierdzą jej kapłani - i nie muszą się w tym względnie wcale mylić. Historia Shar sięga wstecz aż do najwcześniejszych lat kosmosu. Mroczna Bogini i jej jasna siostra, Selune, razem stworzyły wszechświat obejmujący również Torii. Jednak ich przeciwstawne natury doprowadziły w końcu do sporów, a w końcu do otwartego konfliktu. Z boskiej bitwy, która się wywiązała, zwycięsko wyszła Selune, a to dzięki pomocy nowonarodzonego bóstwa Mystryl (późniejsza Mystra), zrodzonego z energii odebranej obu siostram. Od tamtego momentu Shar nie ustaje w walce z bliźniaczką stojącą po stronie światła. Potężna, lecz odizolowana, wraz z upływem wieków zyskiwała na potęgę.

Śmiertelnicy czcili różne aspekty Shar od chwili, gdy pojawili się na świecie. Wielbią ją ci, których pragnienia i czyny najlepiej służą ciemnościom. Czczą ci, którzy doświadczyli utraty i w jej wyniku zgorzkniali. Wyznają zaś ci, których serca przepelnia nienawiść. Wszyscy, którzy znają cudowny dreszcz odkrywania i gromadzenia skarbów - zwłaszcza ci o złowrogi i złośliwej naturze - znają też pieczętę tej bogini. Jej dogmat mówi o beznosności w obliczu obojętnego kosmosu i odpowiada tym, którym życie wydaje się pozbawione sensu. W Czasie Kłopotów, Shar, zabiwszy Ibrandulę, pomniejszą potęgę, zyskała władzę nad dziedziną Jaskiń. Od tego czasu zaczęło ją czcić wiele podziemnych stworzeń, takich jak go-bliny, troglodyci i koboldy.

Dzisiaj kler Shar aktywnie szerzy jej kult po Faerunie. Kapłani muszą wypełniać zadania potajemnie, ponieważ Shar ma wielu wrogów. Dlatego też posługują się sprytem, doprowadzając do przewrotów, korumpując i oszukując. Sięgają również po wszystkie sposoby, dzięki którym zdołają przekonać wyznawców innych bóstw do nawrócenia się na wiarę Pani Utraty.

organizacja

W tej części przedstawiono informacje dotyczące kleru Shar, a także wszystkich jej wyznawców.

Kwatera: ponieważ kult musi pozostawać w ukryciu, by uniknąć prześladowań, nie ma żadnego oficjalnego centrum, do którego mogliby trafić jego wrogowie. Największym ośrodkiem religijnym jest Świątynia Wieczystej Nocy w Calimporcie.

Członkowie: nie sposób ustalić dokładną liczbę wyznawców, którzy uznają Shar za swoje bóstwo. Równie trudno stwierdzić, ilu Faeruńczyków oddaje jej cześć w takim stopniu, by można ich było nazwać członkami kościoła Pani Utraty. Najlepiej założyć, że około 100 000 istot wybrało Shar na swoje bóstwo opiekuńcze. Z tego 3500 stanowi jej kler..

Hierarchia: sieć

Przywódca: Shar

Religia: Shar

Charakter: NZ, PZ, CZ

Tajność: wysoka

Symbol: symbol Shar to całkowicie czarny dysk z ciemnofioletową obwódką. Znajduje się on na wyeksponowanych miejscach w świątyniach i kaplicach (choć w niektórych ukrytych obszarach wierni chowają na czas pomiędzy ceremoniami, aby nawet przypadkowy wędrowiec się nie dowiedział, co się dzieje na danym obszarze). Kapłani często noszą biżuterię z wkomponowanym w nią symbolem. Za czarny dysk służy onyks, na obwodzie zaś umieszczane są purpurowe ametysty lub szklane kulki.

Kościół Shar podzielony jest na pewną liczbę niezależnie działających, oddzielnych komórek, zazwyczaj zorganizowanych wokół świątyni, kaplicy lub innego miejsca kultu. Wszystkie komórki na określonym obszarze geograficznym znajdują się pod zarządem jednego kapłana. Kilku takich przywódców wymienia między sobą informacje, ale podwładnym przekazują oni tylko wiedzę konieczną do wykonania danego zadania. Shar jest wszak bóstwem nieujawnionych sekretów. To, czy bogini oszukuje kler, pozostaje tajemnicą. Niemniej wydaje się prawdopodobne, że nie ujawnia kapłanom więcej niż uznaje za konieczne - i to nawet tym, którzy bardzo dobrze jej służą.

HIERARCHIA

Każdą świątynią Shar zarządza i administruje najstarszy (to znaczy najpotężniejszy) kapłan Pani Utraty. W przybytkach istnieją niezależne systemy hierarchiczne, jednak niezależnie od struktury, zawsze jest ona ściśle określona. Wszyscy duchowni znają swoje miejsce, a doktryna kościoła zabrania prób zmieniania własnej pozycji... chociaż ambitni bez przerwy ignorują tę zasadę.

MOTYWACJE I CELE

Kościół Shar ma za zadanie nie tylko utrzymać posiadaną pozycję, ale także rozszerzać wpływy Mrocznej Bogini, nawracając na nią Faeruńczyków. Wyznawcy Pani Utraty realizują te cele w sekrecie, korumpując i podminowując rządy, religie i osoby oddane sprawie dobra lub zasadom, które różnią się od reguł Shar. Takie postępowanie czyni ofiary knoń bardziej skore do przyjęcia ewangelii Pani Nocy. Zwiększa zatem szanse, że porzucą one swe wyznania i zaakceptują jej religię. Chociaż metody czcicieli Shar wydają się podobne do sposobów działania innych złych organizacji, to jednakże każdy z nich dokonuje tych czynów nie dla osobistego zysku, lecz z racji głębokiego oddania Pani Utraty i niewzruszonego posłuszeństwa względem jej przedstawicieli na tym świecie.

Każda komórka kościoła może podjąć się wykonania wielu potajemnych zadań zleczanych przez przełożonych. Często jej członkowie nie wiedzą dokładnie dlaczego mają zamordować właśnie tego szlachcica lub przejąć interes konkretnego kupca. Ci, dla których ta wiedza jest naprawdę konieczna, dochowują tajemnicy. Niemniej wśród duchownych sekrety to powszechnie używana waluta. Dla wyznawców Shar stanowi najcenniejszy towar, który nie jest rozdawany lekkomyślnie. Wierny mówiący, iż podzieli się jakąś informacją, oczekuje czegoś w zamian.

Sekrety są także bardzo przydatne do kruszenia woli oraz umysłów potencjalnych wyznawców. Tajemnica wyszeptana do właściwego ucha pozwala zyskać Shar nową duszę szybciej i skuteczniej niż nawrócenie pod ostrzami mieczy. Ulubiony tego przykład z ostatnich lat dotyczy pewnej możnej hrabiny z Sembii, nieświadomej tego, że ukochany mąż ma romans z jej siostrą... Dopiero kapłanka Shar wyszeptala wprost do ucha nieszczęsnej ten sekret. Hrabina doświadczyła wszystkich odczuć, które uczyniły ją podatną na przesłanie Mrocznej Bogini - utraty, zazdrości i zgorzknienia. Pragnienie zemsty za obrazę doprowadziło kobietę wprost w oczekujące ramiona kościoła Shar. W taki sposób, dusza za duszą, rośnie wpływ Pani Nocy.

Kościół Shar zwykle unika otwartych konfliktów z innymi religiami, niemniej pozostaje nieustępliwy wobec wysłanników innych wy-

znań, zwłaszcza Selune. Nienawisć Pani Utraty do siostry bliźniaczki jest tak gorzka, że spora część energii i zasobów jej duchowieństwa zostaje poświęcona wyrządzaniu Księżycowej Pannie możliwie wielkich szkód. Komórka, która ma okazję zetrzeć się z siłami Selune, porzuca wszelkie inne zadania, skupiając się na walce z nimi.

Kościół współpracuje od czasu do czasu z mnichami Ciemnego Księżyca - elitarnym zakonem mnichów-zaklinaczy służących Pani Utraty. Zdarza się to jednakże niezwykle rzadko, ponieważ Shar woli, by mnisi działali niezależnie (patrz dalej, Mnisi Ciemnego Księżyca).

REKRUTACJA

Kościół Shar aktywnie rekrutuje nowych członków i wyznawców swego bóstwa. Jednak kapłanów Pani Utraty niełatwo jest zwieść. Osoby pragnące znaleźć się na łonie jej kościoła muszą przejść testy wiary i oddania, do których zaliczają się praktyki odrażające dla większości dobrze usposobionych istot. W szeregi wyznawców nie przyjmuje się tych, którzy zawiodą, popełniając morderstwa lub poświęcając kogoś ukochanego. Często czeka ich śmierć z rąk innego potencjalnego nawróconego, który chce udowodnić swoje oddanie kościołowi. Nowo przyjęci kapłani i rekruci są nieustannie poddawani testom. Zleca się im zadania, które wymagają bezwarunkowego posłuszeństwa kościelnej hierarchii i przełożonym. Ręce nowicjuszy są po zaledwie kilku miesiącach tak bardzo unierżwane we krwi, że nawet jeśli chcieliby porzucić nową wiarę i uciec przed zemstą Shar, to i tak najpewniej dobre społeczności nie przyjąłby ich ponownie.

Każdy, kto zostanie kapłanem Shar, musi się wykazać niekwestionowanym i niezachwianym posłuszeństwem wobec przełożonych. Zignorowanie rozkazu oznacza podpisanie wyroku śmierci na siebie. Kapłanom rzadko wydawane są polecenia prowadzące do samobójstwa, ponieważ Shar nie marnuje życia swych wyznawców, jeżeli nie prowadzi to rzecz jasna do realizacji jakiegoś jej celu. Osoby, które dobrze służą Pani Utraty, poznają tajemnice tej religii, wpięrow jednak muszą zostać uznani za godnych takiego zaszczytu.

kościół shar i cienisty spłot

W *Opisie Świata Zapomnianych Krain* przedstawiono informacje dotyczące pochodzenia Cienistego Splotu oraz jego wpływ na postacie, które potrafią posługiwać się jego mocą. Korzystają zeń oczywiście również członkowie kościoła Shar, chociaż nie jest to praktyka powszechna. Tajemnice Cienistego Splotu to jedno z najpilniej strzeżonych sekretów tej religii. Pani Utraty zachowała wiele z najpotężniejszych aspektów Splotu dla siebie, a pomniejsze zdolności rozdziela pomiędzy tych wiernych, których uzna za warty takich zaszczytów.

Od czasu do czasu Shar informuje swe kapłanki, że pragnie, by wyeliminowano kogoś posługującego się Cienistym Splotem. Ofiarami jej złości nie padają wcale czarodzieje czy zaklinacze, którzy przypadkowo natknęli się na informacje o Cienistym Splotcie, lecz ci, którzy nauczyli się dostępu do niego poprzez badania lub wysledzili w nim błąd. Wielu takich osób nie wykorzystuje pozyskanych talentów w sposób zadowalający Shar. Niektóre - przerażone odkryciami - mają chęć próbować powrócić do zwykłego wykorzystywania magii przy użyciu normalnego Splotu. Kapłani Shar również często pytają boginię, czy pochwała ona

konkretną osobę używającą Cienistego Splotu. Jednak na takie pytania bóstwo odpowiada zwykle, iż do chwili, w której zażyłby sobie śmierci danego Faeruńczyka, duchowni winni ignorować jego działalność. Jednym z takich magów jest Aeron Morieth (N mężczyzna półelf Czar13/Aci3) z Chessenty. Chociaż kapłan nie pilnie mu się przyglądają, Shar wyraźnie zabroniła każdemu Z wyznawców zbliżać się do niego.

Mały odłam kościoła postuluje eliminację wszystkich, którzy zdobyli wiedzę o Cienistym Splotcie środkami innymi niż przystąpienie do kościoła Shar. Członkowie tej frakcji postrzegają czarodziejów i zaklinaczy, którzy przypadkowo natrafili na informacje o Cienistym Splotcie, za zagrożenie dla bezpieczeństwa kościoła. Kto wie - rozumują - komu te skończone fałtapy mogą przekazać nasze sekrety? Niektórzy przedstawiciele tej frakcji zaczęli ostatnio zatrudniać pozbawionych skrupułów poszukiwaczy przygód do niszczenia takich osób pod pretekstem jakiegoś innego przestępstwa lub wykroczenia. Sama Shar jest bez wątpienia świadoma istnienia tej frakcji oraz jej działalności, lecz jak dotąd nie poczyniła żadnych kroków, by narzucić jej cugle.

Te osoby, które wybrały Shar na bóstwo opiekuńcze w wyniku znalezienia się w pewnych specyficznych okolicznościach skłaniających do uwierzenia w przesłanie Pani Nocy, bez problemu trafiają do tajemnych kryjówek jej kościoła. Przystąpienie do tej religii w charakterze wyznawcy, nie kapłana, również pociąga za sobą pełnienie czynów wzbudzających odrazę w dobrych istotach. Dlatego też każdy, kto zdradzi kościół, musi się liczyć z tym, iż prędzej czy później na światło dnia wyjdą plugawe rytuały, w których brał udział - a wówczas czeka go rzecz jasna śmierć.

Wyznawcy Shar mają za zadanie rozszerzać jej wpływy i potęgę. W tym celu nawracają na wiarę w Panią Utraty możliwie dużą liczbę osób. To nie kapłani powiększają szeregi wiernych o kolejnych przechrzczonych. Większość nawróceń jest zasługą rodziny lub przyjaciół, którzy przekonują nowego rekruta do wstąpienia w szeregi kościoła. Bardzo wielu wiernych to osoby, które doświadczyły tak wielkiej straty lub przeżyły tak gorzki żal, że pragnęły jedynie zapomnieć - dzięki temu do ich serc trafiło niezwykle silnie brzmiące przesłanie Shar mówiące o kojącej beznadziejności. Nie podejrzewają, że ktoś z ich otoczenia zaaranżował całą sytuację i cały żal, dzięki czemu Pani Nocy zyska kolejnego wyznawcę.

SOJUSZNICY

Biorąc pod uwagę dogmaty Shar, nietrudno zrozumieć dlaczego nie posiada ona zbyt wielu stałych sojuszników. Nieznające przebaczenia, ponure dogmaty Mrocznej Bogini uniemożliwiają wszelkie sojusze poza tymi najbardziej krótkotrwałymi. Ci, którzy z własnej woli współpracują z klerem Shar, wiedzą, że duchowieństwo nigdy nie ujawni istotnych sekretów ani ważnych informacji - z wyjątkiem sytuacji naprawdę nadzwyczajnych. Kościół nie waha się przed zatrudnianiem potworów lub stworzeń, które można z łatwością przekupić, zmanipulować lub zastraszyć, oczywiście aby przysłużyły się Pani Utraty. Pośród sług kościoła i ich przygodnych sojuszników są nieumarli, żli humanoidzi oraz ambitne, złe, młode smoki.

Pośród faerunskiego panteonu jedynie Talona nie boi się regularnie sprzymierzyć z Shar, lecz robi to jedynie wtedy, gdy pakt jest wymierzony w ich wspólnego wroga - Loviatar. Pani Nocy bacznie przygląda się karierze Cyrica od momentu, gdy w Czasie Kłopotów został on bogiem. Od dość niedawna kuś go nawet potęgą Cienistego Splotu, który pozwoliłby jego kapłanom uwolnić się od zależności od Mystry. Bogini nawet swoim najbardziej oddanym kapłanom nie ujawniła jeszcze, jak zaawansowane i obszerne są jej plany dotyczące sojuszu z Cyricem. Chce po prostu, by siły sprzymierzone z jej nienawidzoną siostrą pozostały nieświadome powstawania największego kultu zła w Faerunie.

WROGOWIE

Do wrogów Shar zalicza się wszystkie zorganizowane grupy, kościoły i siły dobra. Niemniej najznaczący przeciwnik Mrocznej Bogini to rzecz jasna jej siostra Selune. Shar cały czas odczuwa nienawiść i odrazę do Księżycowej Panny, a jej kapłani mają rozkaz niszczyć wyznawców bliźniaczki, gdy jest to możliwe. Shar znajduje szczególną przyjemność w skazywaniu pojmanych kapłanów Selune na długie i straszliwe tortury.

spotkania

Poszukiwacze przygód spotykają grupki duchownych Shar zwykle wykonujących jakieś zadania na rzecz bóstwa: przenoszą wiadomości z jednej komórki do drugiej, pracują nad podkopaniem lub obaleniem lokalnego rządu, spiskują przeciwko kościołowi Selune lub an-

gażują się w inne zadania mające na celu wzmocnienie potęgi Shar. Pojedynczy członkowie kościoła podróżują przez Faerun w misjach szpiegowskich lub skrytobójczych. Ponieważ nie chcą zwracać na siebie uwagi na obszarach gdzie ich wiara jest zabroniona lub prześladowana, często przebijają się za kupców, pielgrzymów, a nawet poszukiwaczy przygód. Na ziemiach, na których Shar jest otwarcie czczona, a jej świątynie zyskały wpływy, wyznawcy Pani Utraty nie idą na takie kompromisy.

Na typowe spotkanie z wyznawcami Shar składa się przywódca kapłan przynajmniej 2. poziomu oraz jego wsparcie. Jeżeli kapłani są wystarczająco wysokiego poziomu, mogą posiadać także poziom w klasie prestiżowej boskiego sługi lub rycerza wiary. A takim osobom często towarzyszą magowie będący na usługach kościoła. Niektórzy kapłani Shar są wieloklasowcami - zwykle lotrzykami. Do grupy należą też osoby posługujące się czarami przy użyciu Cienistego Splotu.

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 5): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn2 Shar), 1 mag (NZ półelf Zak1 lub Czar1), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk1).

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 6): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn3 Shar), 1 mag (NZ półelf Zak2 lub Czar2), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk2).

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 8): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn5 Shar), 1 mag (CZ półelf Zak4 lub Czar4), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk4).

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 10): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn7 Shar), 1 mag (NZ półelf Zak6 lub Czar6), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk6).

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 12): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn9 Shar), 1 mag (NZ półelf Zak8 lub Czar8), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk8).

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 14): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn11 Shar), 1 mag (NZ półelf Zak10 lub Czar10), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk10).

Spotkanie z wyznawcami Shar (PS 16): 1 kapłan Shar (NZ człowiek Kpn13 Shar), 1 mag (NZ półelf Zak12 lub Czar12), 2 ochroniarzy (PZ ludzie Wjk12).

Tu przedstawiono opis kapłanki Shar, która zyskała również poziom w klasie prestiżowej adepta cienia (patrz *Opis Świata Zapomnianych Krain*). Taką postać najczęściej można spotkać w sąsiedztwie świątyni Shar. Jeśli jednak w pobliżu znajduje się potencjalny nowy rekrut, ma prawo pojawić się wszędzie.

Esvele Szarozamczysta: kobieta człowiek Kpn8/Aci5 Shar; SW 13; średni humanoid; KW 8k8+8 plus 5k4+5; pw 68; Init +2; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 12, nieprzygotowana 17); Atk +9/+4 wręcz (1k6+1, *sierp* +1) lub +11 dystansowy (1k4+1/x3, *powracający czakram* +1); SA karcenie nieumarłego (5/dzień, cienista obrona +2, tarcza cieni, potęga czaru +1; SC widzenie w słabym świetle; Char NZ; MRO Wytrw +9, Ref +5, Wola +13; S 10, Zr 15, Bd 12, Int 15, Rzt 17, Cha 17).

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Czarostwo +10, Dyplomacja +10, Koncentracja +10, Leczenie +7, Ukrywanie +17, Wiedza (historia) +8, Wiedza (lokalna) +6, Wiedza (nieumarli) +8, Wiedza (religia) +10, Wiedza (tajemna) +10, Wrócenie +7; Biegłość w broni egzotycznej (czakram), Magia Cienistego Splotu, Nieustępliwa magia, Podstępna magia, Sztuka przetrwania, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru, Zgubna magia.

Przygotowane czary kapłana (6/6/5/5/4/4/3; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 - *czytanie magii* (2), *przewodnictwo* (2),

wykrycie magii (2); 1 — obserwacja śmierci**, ochrona przed dobrem*, plaga**, powodowanie strachu**, rozumienie języków, wykrycie dobra; 2 - ciemność**, mniejsze odnowienie, przepowiednia, wykrycie myśli*, zachwyty*, 3 - jasnosłyszenie / jasnowidzenie*, ożywienie umarłego**, rozproszenie magii (2), ślepotą/głuchota, czarne światło** (2); 4 - mniejszy planarny sojusznik, trucizna, wieszczynie*, zbroja mroku**; 5 — pocisk mroku** (2), rozproszenie dobra*, zabicie żywego**, 6 — większe rozproszenie, słowo odwołania, znalezienie ścieżki*.

*Czary domenowe. Bóstwo: Shar. Domeny: wiedza (rzuca zaklęcia wieszczenia na poziomie czarującego +1), zło rzuca zaklęcia zła na poziomie czarującego +1).

**ST rzutu obronnego = 15 + poziom czaru dla czarów ze szkół iluzji, nekromancja i zaklinanie oraz zaklęć ciemności.

Dobytek: *świekowana skóra szarości* +2, *powracający czakram* +1, *sierp* +1, *piersiennik umysłowej tarczy*, *laska uroków*, *zwoje z kręgiem śmierci* oraz *kulą niewrażliwości*.

Esvele to szczupła kobieta średniego wzrostu, której wygląd zdradza pochodzenie - jest rodowitą Chondathką. Ma oczy koloru bursztynu oraz śniadą cerę i kręcone, ciemnobrązowe włosy, które nieskrępowane opadają aż do pasa. Choć opuściła dom dość wcześnie, cechuje ją typowa dla ojczyzny maniera zachowywania spokoju i ukazywania na twarzy tylko tych emocji, które sama chce okazać.

Jej rodzice byli dobrze prosperującymi kupcami, tyle że nagle stracili wszystko w wyniku niemądrych spekulacji. Esvele miała wówczas 13 lat. Pozbawionych środków do życia przed ubóstwem uratowało nagle pojawienie się u ich drzwi kapłanów Shar. Przywódca grupy zaoferował małżeństwu pokątną sumę złota w zamian za średnią córkę - Esvele. Targu dobito bez zbędnych dyskusji. Od tego czasu Esvele wychowywana była w kościele Shar i stała się jedną z jego najszybciej wznoszących się gwiazd. Wierzy w nauki i dogmaty bogini bez zastrzeżeń i robi wszystko co w jej mocy, by stać się przykładną wyznawczynią Pani Utraty. Aktualnie przypisana jest do tajnej świątyni Shar w Urmlaspyr, gdzie wykorzystuje urodę i naturalny dar intrygowania do wprowadzania w szeregi kościoła członków zamożnej i znudzonej klasy kupieckiej Sembii.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Kult Shar jako taki nie zsyła żadnych zdolności czaropodobnych lub nadnaturalnych, jednak w kościele znanych jest kilka rytuałów, które zapewniają wiernym trwale moce w zamian za ofiary osobiste i pieniężne. Odprawienie obrzędu zajmuje zazwyczaj kilka godzin i konieczna jest przy tym obecność kapłana Pani Utraty przynajmniej 9. poziomu.

Rytuał płaszcza nocy: osoba, dla której odprawiany jest ten obrzęd, zyskuje zdolność otoczenia się płaszczem migocącego, falującego cienia, zwykle przyjmującego kształt przerażającej opończy. Tę moc może przywołać raz na dzień, a będzie miała wówczas czas trwania 1 minuta. Dana osoba zyskuje premię z okoliczności +2 do wszystkich testów Zastraszania oraz premię z odbicia +1 do Klasy Pancerza. Otoczony płaszczem zyskuje również zdolność widzenia w ciemnościach na odległość 18 metrów oraz premię +3 do rzutów obronnych przeciwko efektom i czarom dobra, światła i świętości. Duchowni Shar za sprawą tego rytuału okazują swą potęgę oraz zastraszają wrogów. Osoba, która będzie korzystać z tej mocy, musi podczas obrzędu poświęcić 500 PD i podarować Pani Utraty czarny szafir wart przynajmniej 2000 sz.



Ceremonia składania ofiary ku czci Shar

Rytuał wędrówki przez cienie: ten obrzęd zapewnia osobie, na rzecz której się go odprawia, zdolność używania cieni jako środka transportu. Może ona wejść w cień i, poświęciwszy akcję standardową, wynurzyć się natychmiast na innym zacienionym obszarze, który znajduje się w promieniu 30 metrów. Niniejsza moc to zdolność nadnaturalna, z której wspomniana osoba ma prawo korzystać na życzenie. Może ona nawet używając tej zdolności wielokrotnie dotrzeć do jakiegoś konkretnego miejsca. Większość osób wykorzystuje to jednak jako sposób na ucieczkę lub przeprowadzenie zasadzki.

Trzeba zaznaczyć, że podróż przez otepiająco zimną materię cieni odbija się na zdrowiu wędrowca. Za każdym razem, gdy przywołuje on tę moc, jego Budowa ulega tymczasowemu obniżeniu o 2 punkty, a ponadto traci on 2k4 punkty wytrzymałości. Osoba, której rytuał dotyczył, może również ukryć się w materii cienia, nie wynurzając z niej, lecz wówczas koszt całej operacji będzie znaczniejszy. Za każdą rundę pozostawania w cieniach jej Budowa ulega tymczasowemu obniżeniu o 4 punkty, a ponadto traci ona 3k4 punkty wytrzymałości. Jeśli liczba tych ostatnich spadnie do 0 lub poniżej, materia cieni opanuje ciało nieszczęśnika i pozostanie on uwięziony w niej już na zawsze. Do rytuału potrzebny jest gagat wart przynajmniej 500 sz, a osoba, której dotyczy obrzęd, musi poświęcić 2000 PD.

demonfey

W słabo oświetlonej, kamiennej komnacie słuchać było jedynie nie-naturalny szezęk, jaki wydawały długie, szponiaste palce Saryii drapiące nagą kość czaszki, którą trzymała przed sobą. Biel wypolerowanej kości idealnie kontrastowała z czerwonym odcieniem jej skóry, a nietoperzowe skrzydła falowały delikatnie. Sarya rozmyślała nad zgnięstwem. Półczartka podrapała jeszcze raz paznokciem po wyblakłej powierzchni czaszki i uśmiechnęła się szeroko, gdy dźwięk odbił się echem od kamiennej ściany, jakby grając w komnacie.

Trzefum niegdyś należało do wroga, którego klęską tak się napawała. Baron Rywik sądził, że może sobie usurpować prawo do przywództwa klanu — miejsca zajmowanego przez jego matkę. Niemniej głupie dziecko Saryii nie dość, że nie doceniło planów rywalki, to również nie zdawało sobie sprawy z jej okrucieństwa. Gdyby matka wciąż żyła — pomyślała Sarya — byłaby naprawdę dumna.

Demonfey wspólnie tworzą klan złych, obdarzonych magicznymi mocami półczartów i fey'ri (diabłów będących owocem skrzyżowania demonów z elfami). Po wiekach zniewolenia istoty te wyrwały się niedawno z pęt i powróciły na Faerun. Demonfey to prawdziwe potwory: ambitne, okrutne, dumne i niezainteresowane niczym innym poza spełnianiem własnych egoistycznych pragnień. De facto jest to grupka przepelnionych nienawiścią osobników żyjących tylko po to, by zemścić się na tych, którzy pokrzyżowali ich plany, na wiele lat odcinając od świata. Demonfey to ukrywająca się, acz nieuchronna groźba dla społeczności Północy, ponieważ dążą do ukarania rasy elfów za to, iż miała chelność uwięzić ich na tak długo.

zarys historyczny

Pierwotnie demonfey byli członkami domu Dlardrageth - społeczności dumnych rodzin słonecznych elfów o dużych ambicjach politycznych. Prawie sześć tysięcy lat temu owe rody zamieszkiwały obszar nazwany później Cormanthorem. Członkowie domu, chcąc zyskać potęgę, nawiązali kontakt z demonami. Uznali, że wzmocnią swą linię krwi, jeśli wymieszają ją z piekielną juchą. Narodzone z takich związków dzieci rzeczywiście okazały się potężne, a do tego stały się utalentowanymi zaklinaczami. Kiedy pozostałe elfy odkryły te przerażające praktyki, zniszczyły dom Dlardrageth. Niemniej kilka osób przeżyło i uciekło.

Wieki później elfi magowie odnaleźli ocalałe półczarty, desperacko walczące o przetrwanie. Stwory nie były w stanie obronić się przed siłami, które sprzysięgły się przeciwko nim. Magowie uwięzili w magicznym więzieniu wszystkie półczarty, które przeżyły zasadzkę. Ta niewola miała postać przypominającą uśpienie i trwała tysiąclecia. Kiedy półczarty przebywały w stanie bliskim śpiączki, kilka pomniejszych rodów słonecznych elfów postanowiło wziąć przykład z domu Dlardrageth. Inni oburzeni przedstawiciele wspomnianej rasy osaczyli dzieci tych ostatnich. A elfi magowie zabili je lub uwięzili.

Wraz ze zniszczeniem Twierdzy Piekielna Brama(rok 1369 RD) wieloletnie więzienie członków domu Dlardrageth dobiegło końca. To właśnie oni uwolnili potomków pomniejszych rodów, będących owocami związków z sukkubami i inkubami (tak powstała rasa słonecznych elfich diabłów zwanych fey'ri), i przyjęli ich do swego domu.

organizacja

Kwatera: podziemne legowisko na Północy, umiejscowione w pobliżu ruin Lothen o Srebrnych Iglicach, niedaleko krasno- ludzkich ruin znanych jako Hale Czterech Zjaw.

Członkowie: 52 (2 półczarty, 33 fey'ri, 9 służących i 8 niezależnych współników)

Hierarchia: luźna

Przywódca: hrabina Sarya Dlardrageth

Religia: demonfey nie wyznają faeruńskich bóstw. Czczą swoich imienników (elfie demony z domu Dlardrageth). Składają również hold niektórym piekielnym potęgom.

Charakter: CZ

Tajność: średnia

Symbol: jako prawni dziedzice domu Dlardrageth, demonfey uznają, że mają prawo używać stylizowanej wersji dawnego herbu wspomnianego rodu. Teraz jego znakiem rozpoznawczym jest purpurowy feniks o czarnych, błoniastych skrzydłach demona, trzymający w dziobie płonący bicz. Tradycyjnymi kolorami domu są czerń oraz czerwień - stroje demonfey zwykle mają obie te barwy.

Demonfey są zorganizowani w luźną hierarchię pod kontrolą Saryii.

HIERARCHIA

Demonfey włada najstarszy członek domu Dlardrageth. Aktualnie jest to Sarya (CZ kobieta słoneczny elf półczart Zak17), półelfka i półczarcica, hrabina Dlardrageth. W jej klanie pozostały już tylko



dwa półczarty: Sarya oraz jej siostrzeniec Xhalth (CZ mężczyzna słoneczny elf półczart Bbr12). Baron Xhalth niegdyś snuł plany usunięcia ciotki z pozycji przywódczyni demonfey, zaprzestał tego jednak, gdy zobaczył, jak bez zawahania zabiła własnego syna, Ryvvika. Pozostali demonfey to fey'ri z Dlardrageth oraz stowarzyszonych klanów, garść sojuszników i służących.

MOTYWACJE I CELE

Demonfey przede wszystkim pragną ukarać rasę elfów za cierpienia i poniżenie, jakich doznali. Sarya planuje porwać słoneczne elfy i wykorzystywać je jako zwierzęta rozplodowe, łącząc w pary z demonami wezwanymi do kryjówek znajdujących się głęboko pod Wysokim Lasem. W efekcie powstanie mała armia półczartów i fey'ri - a z taką siłą będzie w stanie siać chaos i zamęt pośród elfów Północy.

Demonfey zdołały już uprowadzić kilka słonecznych elfów ze Srebrnych Marchii, które wciąż przetrzymują w więzieniu, przygotowując się do sprowadzenia przybysza w celach rozplodowych. Zanim jednak Sarya i fey'ri zajmą się poważną realizacją tych planów, muszą przejść przyspieszony kurs wiedzy o Faerunie, który zmienił się pod ich nieobecność. W tym celu po lesie wędrują dobrze skrywane grupy tropicieli składające się z czterech lub trzech fey'ri. Szpiegują oni stworzenia, na które natrafiają. Wyprawy szpiegowskie dużą wagę przywiązują do pozostania niezauważonymi. Koniec końców, jeśli informacja o demonfey trafiłaby do elfów już teraz, kiedy grupa jest jeszcze słaba, to jej plany mogłyby się skończyć katastrofą.

REKRUTACJA

Demonfey wierzą w rekrutację przy użyciu siły. Porywają te słoneczne elfy, które uznają za „odpowiednich” kandydatów do demonicznego rozplodu. Zniewoleni stają się częścią społeczności, choć są traktowani jako niezbyt skłonni do współpracy współnicy. Demonfey planują wychowywać potomstwo okrutnych związków jak własne i pozbyć się elfich rodziców tak prędko, jak to tylko będzie możliwe.

SOJUSZNICY

Demonfey wolą pozostawać jedynie w swoim towarzystwie, jednak od czasu do czasu współpracują ze złymi humanoidami, lecz tylko przez krótki czas. Chociaż przodkowie Saryi uważali

drowy za degeneratów, ona rozważa zbliżenie się do nich i nawiązanie porozumienia, a wreszcie sojuszu, ponieważ wydają się mieć te same cele co demonfey.

Do dziś demonfey nie odważyli się zbliżyć z propozycją sojuszu do żadnego maga żyjącego na cywilizowanych obszarach, chociaż z pewnością mogliby skorzystać z tajemnej wiedzy takich sojuszników. Do Saryi ostatnio dotarła informacja o istnieniu żyjącej w Luskan grupki czarodziejów i zaklinaczy - Bractwa Tajemnic - która może nie mieć zastrzeżeń co do współpracy z półczartami i fey'ri. Planuje skontaktować się z tą organizacją, gdy tylko dowie się o lokalizacji kwatery głównej.

WROGOWIE

Demonfey uważają się za lepszych od wszystkich istot zamieszkujących Faerun. Nic więc dziwnego, że każdego, kto mógłby się im sprzeciwić, uznają za przeciwnika. Jednak najbardziej jadowitą nienawiść i wieczną wrogość zarezerwowali dla całej rasy elfów, a zwłaszcza dla elfów księżycowych i leśnych. Hrabina Sarya żywi intensywną, osobistą odrzę do Srebrnych Marchii. Powód tej niechęci jest oczywisty: konfederacja to dokładnie taki sam eksperyment, jakiego dopuścili się irytujące zadwolone z siebie elfy. Uważa wręcz, że ten wzajemny pakt o nieagresji w jakimś istotnym stopniu zaaranżowały elfy z Wysokiego Lasu.

spotkania

Grupy demonfey można napotkać na obrzeżach Wysokiego Lasu oraz na całej Północy. Zwykle w spotkaniu bierze udział jeden fey'ri przywódca, który jest lotrzykiem przynajmniej 7. poziomu. Towarzyszy mu zaklinacz i dwóch wojowników. Jeżeli dochodzi do spotkania z jednym demonfey, to najczęściej jest to samotny zwiadowca.

Spotkanie z demonfey

(PS 8): 1 zwiadowca demonfey przywódca (CZ fey'ri Łtr7), 1 mag demonfey (CZ fey'ri Zak4), 1 ochroniarzy demonfey (CZ fey'ri Wjk2).

Kryjówka demonfey

Demonfey znają położenie kilku podziemnych budowli na całej Północy, o których istnieniu nie zdają sobie sprawy żaden przedstawiciel młodszych ras zamieszkujących te tereny. Starsze elfy wiedzą najpraw-



Hrabina Sarya, demonfey

dopodobniej o wielu z nich, lecz nie mają powodów przypuszczać, że ktokolwiek ponownie korzysta z tych konstrukcji. A kiedy członkowie wspomnianej rasy wreszcie zdadzą sobie sprawę z tego, że dawni wrogowie powrócili, będzie już za późno na powstrzymanie odrodzonych demonfey - przynajmniej taką nadzieję żywi Sarya.

Opisana dalej kryjówka to niedysiejszy krasnoludzki posterunek, w którym zmęczeni wędrowcy wspomnianej rasy mogli się zatrzymać i odpocząć podczas podróży z twierdzy do twierdzy. Konstrukcja służąca teraz za schronienie demonfey znajduje się w pobliżu północnych rubieży Wysokiego Lasu około 30 kilometrów od Kamiennego Bastionu. Aktualnie przebywa tu grupa zwiadowców powracających do twierdzy demonfey po udanej misji szpiegowskiej w Srebrnych Marchiach. Jeśli nie zaznaczono inaczej, każde pomieszczenie oświetlają dwie pochodnie zatknięte w żelaznych obręczach po obu stronach wejścia.

1. Klatka schodowa

Postacie, które przejdą w odległości 9 metrów od sklepienia klatki schodowej, powinny wykonać test Zauważania (ST 20) - udany pozwala dostrzec wejście do kryjówki, schowane pod starannie skonstruowaną pokrywą z liści i gałęzi. Na schodach leży pełno suchych sosnowych igieł, zgniłe liście oraz luźna ziemia. Środek każdego stopnia jest w zasadzie czysty - to znak, że klatka była ostatnio używana.

2. Wielka sala

Ci, którzy znają się na architekturze krasnoludów, od razu dostrzegą charakterystyczne dla niej cechy obecne w tej dużej komnacie. Wszystkie dekoracje i umeblowanie, które kiedyś czyniły ją miłym azylem dla podróżników, znikły zastąpione smrodem potu, kurzu drogi i zapachem siarki, towarzyszącym pewnej liczbie fey'ri.

Cały czas czeka tu na intruzów dwóch wojowników demonfey (CZ mężczyźni fey'ri Ltr2/Wjk1). Siedzą na podłodze w pobliżu wyjścia z klatki schodowej, czujnie wypatrując kłopotów. Jeśli odkryją intruzów, rzucą się do ataku, a odgłosy bitwy zwrócą uwagę pozostałych mieszkańców kompleksu.

3. Komnata Versyna

Pomieszczenie, które zajął Versyn (CZ mężczyzna fey'ri Zak10), chcąc mieć miejsce na opracowanie najlepszej drogi powrotnej do twierdzy demonfey.

Versyn Aelrothi: mężczyzna fey'ri Zak10; SW 12; średni przybysz (zły); KW 10k4; pw 37; Inic +6; Szyb 9 m, latanie 12 m (słaba); KP 18 (atak dotyk 12, nieprzygotowany 16); Atak +7 wręcz (1k8+2/19-20, *długi miecz* +1); SC różne kształty, korzyści z chowańca, zdolności demoniczne, elfie cechy rasowe; Char CZ; MRO Wytrw +5, Ref +5, Wola +8; S 13, Zr 15, Bd 10, Int 16, Rzt 13, Cha 17.

Umiejętności i atuty: Alchemia +13, Błefowanie +5*, Ciche poruszanie +2, Czarostwo +13, Koncentracja +8, Nasłuchiwanie +5*, Przeszukiwanie +7*, Ukrywanie +4*, Wiedza (tajemna) +13, Wróżenie +9, Wyczucie pobudek +4, Zauważanie +9*, Atak w przelocie, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Wielka wytrwałość.

*Fey'ri posiada premię rasową +2 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Ukrywania, co uwzględniono we wcześniejszych statystykach.

Różne kształty: fey'ri może na życzenie zmieniać kształt na hu-manoidalne formy o mniej więcej tym samym wzroście i tej samej wadze.

Korzyści z chowańca: Czujność (kiedy przebywa w promieniu 1,5 m); wspólne czary z panem; więź empatyczna z panem.

Zdolności demoniczne: redukcja obrażeń 10/+1, odporność na ogień 10, raz na dzień *sugestia* i *wykrycie myśli* jak Zak10.

Znane czary zaklinacza (6/7/7/7/5/3; bazowa ST = 13 + poziom czaru; szansa niepowodzenia czaru 20%): 0 - *czytanie magii*, *dłoń maga*, *odporność*, *otwarcie/zamknięcie*, *promień mrozu*, *przeszkodzenie nieumarłemu*, *raca*, *światło*, *wykrycie magii*; 1 - *ochrona przed dobrem*, *powodowanie strachu*, *tluszczyć*, *uśpienie*, *zaciemniająca mgła*; 2 - *kocia gracja*, *niewidzialność*, *widzenie w ciemnościach*, *wytrzymałość*; 3 — *jasnomyślenie/jasnowidzenie*, *przyspieszenie*, *spowolnienie*; 4 — *burza lodowa*, *krzyk*; 5 — *teleportacja*.

Dobytek: *elfia koleczuga* +1, *długi miecz* +1, 2 *eliksiry leczenia średnich ran*, *eliksir neutralizowania trucizny*, *zwój rozbłysku*, *zwój słabszej ochrony przed żelazem*, *pięście kontrolowania (magiczny pocisk)*, *różdżka kwasowej strzały Melfa*, 2 *gwiazdy wodne* (500 sz każda), skórzana tuba na zwoje zawierająca narysowaną ręcznie mapę Północy.

Chowaniec nietoperz: KW 10; pw 18; KP 21; SC poprawione uchylanie, może przenosić ataki dotykowe, potrafi rozmawiać z właścicielem, potrafi rozmawiać ze zwierzętami swojego rodzaju; Int 10; patrz dodatek I w *Księdze Potworów*.

Versyn jest wyjątkowo wysokim i trupio chudym fey'ri o ciemno-rudych włosach. Jego demoniczne pochodzenie widać od razu, gdy przebywa w swej prawdziwej formie, jednak przez większość czasu przybiera inne, mniej wyróżniające się kształty (jego ulubiony to korpulentny człowiek zaklinacz z burzą blond włosów lub księżycowy elf szlachcic o spokojnym usposobieniu).

Versyn dołączył do domu Dlardrageth po uwolnieniu z więzienia po upadku Twierdzy Piekielna Brama. Przysiągł posłuszeństwo Saryii i z rozkoszą wypełnia jej rozkazy. Całkowicie i bezgranicznie wierzy w plany hrabiny i wspiera je, zawsze gotów udać się na zwiady lub przeprowadzić najazd.

4. Komnata Teryani

W tej komnacie przebywa naczelną zwiadowczyni Saryii, córka Xhaltha, Teryani Ealoeth (CZ kobieta fey'ri Ltr7). W pomieszczeniu znajduje się jej ekwipunek podróżny: plecak (zwykajny ekwipunek poszukiwacza przygód plus sześć krzeszących gałązek oraz faszka ognia alchemicznego), *krótki luk* +2, koleczan z 30 strzałami i 10 strzałami mistrzowskimi, *eliksir niewidzialności*.

5. Garbarnia

W pomieszczeniu dominuje ostry zapach dziczyzny. Na prowizorycznych, wykonanych z gałęzi ramach rozciągnięto sześć jelenich skór. Demonfey konserwują je do późniejszego użytku.

6. Pomieszczenie wojowników

Tutaj znajduje się dobytek dwóch wojowników, którzy strzegą wejścia do kryjówki. Jest to zwykły ekwipunek podróżników.

7. Pokój zwiadowców

To pomieszczenie wybrało trzech pozostałych członków grupy: Jhaartael Ealoeth (CZ mężczyzna fey'ri Wjk2/Zak2), Laerdya Flosin (CZ kobieta fey'ri Ltr5) i Sariandi Flosin (CZ kobieta fey'ri Wjk4). Pomiędzy posłaniami, na których śpią, wala się podniszczony, ale poza tym zwykły ekwipunek podróżny tej trójki oraz plecaki.

8. Schody

Schody na niższy poziom.

9. Kuchnia

Kiedyś była to kuchnia, w której krasnoludscy podróżnicy przygotowywali posiłki. Teraz ponownie pachnie tu zdobyczą, ponieważ w komnacie znajdują się zarżnięte jelenie, które fey'ri ostatnio upolowali. Mięso zwisa naprzeciw drzwi z kamiennych haków wbudowanych w tym właśnie celu w sufit pomieszczenia. Krew spływa do wąskiej rynienki, która odprowadza ciecz w głąb ziemi. W centralnej części kuchni znajduje się kominek wypełniony świeżym drewnem czekającym na podpałkę.

10. Magazyn

Krasnoludy czasami przechowywały suszone i zakonserwowane jedzenie. Niemniej teraz ta komnata stanowi miejsce ostatniego spoczynku wielkiego potwornego pająka, który mieszkał tu aż do przybicia fey'ri. A ci go zabili. Nie zainteresowali się jeszcze usunięciem odpychających zwłok.

11. Komnata trofeów

Demonfey pozbawili zabite jelenie poroża, które wylądowało na ścianach tego pomieszczenia. Poroże (sześć sztuk, żadnej wartości) to nie tylko trofeum myśliwskie, ale również wieszaki do suszenia płaszczy i odzieży wierzchniej.

12. Więźniowie

W każdym z tych trzech małych pomieszczeń, które kiedyś były krasnoludzkimi sypialniami, znajduje się po dwóch zakutych w kajdany elfich więźniów. Podczas wyprawy do Srebrnych Marchii demonfey

porwali ich (wszyscy pasują do rozplodowych kryteriów Saryi, ponieważ są wyjątkowo sprawnymi i atrakcyjnymi przedstawicielami swej rasy). Grupa prowadzi nieszczęśników do twierdzy, gdzie będą czekać na rozpoczęcie się piekielnego programu rozplodowego Saryi.

13. Krasnoludzka kaplica

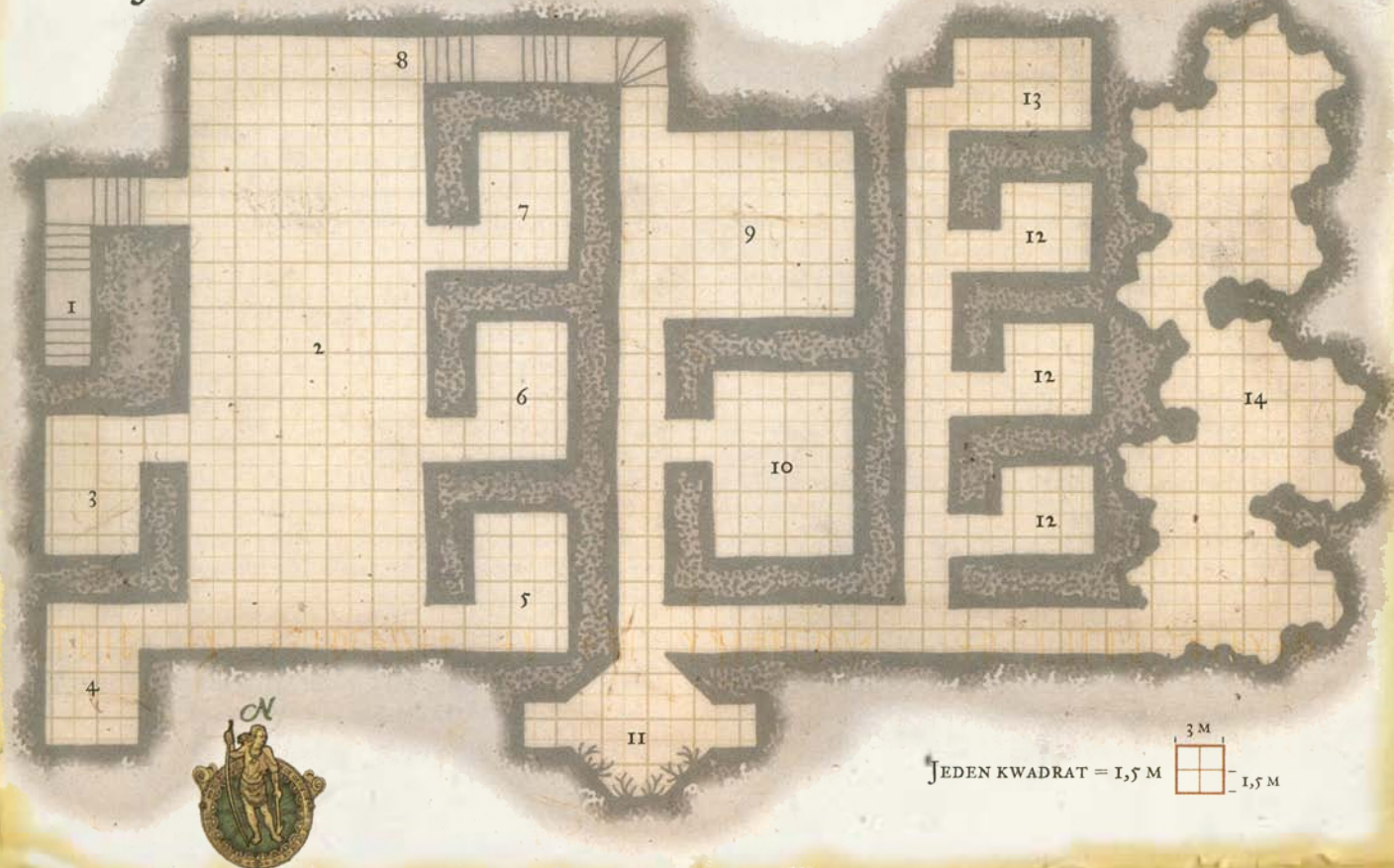
Ku środkowi pomieszczenia spoglądają groźnie trzy gigantyczne krasnoludzkie postacie zdobiące każdą ze ścian, z wyjątkiem tej w pobliżu wejścia. Niedługo była to kaplica poświęcona bóstwom budowniczych posterunku. Demonfey rzucili tylko okiem na to miejsce i nie zrobili nic więcej, jako że nie czują się tutaj najlepiej.

14. Naturalna pieczara

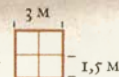
Cały kompleks był kiedyś naturalnym systemem jaskiń, co widać wyraźnie w tej jego nieobrobionej części. Budownicy tego miejsca albo nie mieli szansy ukończyć prac, albo z jakiegoś powodu pozostawili pieczarę taką, jaką była (być może w formie hołdu dla krasnoludzkiego bóstwa).

W części jaskini położonej najdalej od zamieszkanego kompleksu kryją się trzy wystraszone quaggothy. Fey'ri zajrzeli tu tylko i nie dostrzegli schowanych stworzeń. Quaggothy były niewolnikami ilithidów, lecz niedawno zdołały uciec. Wynurzyły się z Podmroku wiele kilometrów stąd i uciekały przez las, aż natknęły się na to miejsce. Sądziły, że odnalazły idealne schronienie - aż do chwili, gdy kilka dni później pokazali się demonfey. Bojąc się ponownej niewoli, a nawet śmierci, quaggothy kryją się w jaskini. Ich skromne zapasy jedzenia skończyły się i jeśli demonfey nie opuszczą szybko kompleksu, narastający głód spowoduje nieszczęśników do desperackich czynów.

KRYJÓWKA DEMONFEY



JEDEN KWADRAT = 1,5 M



eldreth veluuthra

Las tego ranka wyglądał niemal idyllicznie. Promienie wczesnego, wiosennego słońca wspiwały się ponad rozkwitającymi gałęziami wielkich drzew. Drwal Ferin uśmiechnął się na ten widok. To była ciężka zima. Wraz ze współnikami w interesach, Luthem, szli w kierunku kępy srebrnych brzoź, które chcieli wyciąć zeszłej jesieni, jednak wczesne opady śniegu pokrzyżowały im plany.

— Jesteś pewien, że to ta ścieżka? — zapytał Luth. — Nie rozpoznaje tego szlaku — zmarszczył brwi. Ferin westchnął bezgłośnie. Jeśli chodzi o wynajdywanie problemów, na Lutha zawsze można było liczyć.

— Zaufaj mi, wiem dobrze gdzie się znajdujemy — rzucił, powstrzymując cisnącą się na język ripostę.

Przeszli jeszcze kilka metrów ścieżką, kiedy Luth zatrzymał się nagle i dał znak towarzyszowi, by zrobił to samo. Podirytowany Ferin już miał krzyknąć ze złością, że w ten sposób marnują tylko czas. Wcześniej jednak Luth szepnął.

— Słyszales coś?

Ferin pokręcił głową. Nie. Słyszałem tylko normalne odgłosy lasu: wiatr szumiący pośród gałęzi, cichy odgłos opadłych liści zadrępywanych butami oraz ciągły szczebiot ptasich... nie, zaraz, gdzie się podziały ptasie trele?

— Uważaj! — ostrzeżenie Lutha przyszło za późno. W jego piersi pojawiła się strzała, a on sam cicho upadł na ziemię. Brzechwa wciąż jeszcze się trzęsła. Ferin był następny. W ciągu kilku sekund było po wszystkim. Z niskich krzaków wynurzyło się dwóch ponurych elfów, którzy urządzili zasadzkę.

Eldreth Veluuthra to grupa fanatycznych elfich rasistów przekonanych, że ludzie są niewiele lepsi od robactwa i dlatego należy ich usunąć z powierzchni Faerunu. Ta stara, tajna organizacja działa aktywnie już od czasu założenia Myth Drannor. Jej członkowie porozrzucani są pośród elfich społeczności w Faerunie, zwłaszcza na obszarach, które mocno się wyludniły podczas Odwrotu i które pozostały niezamieszkane - dotyczy to zatem Ardeep, Cormanthoru, Wysokiego Lasu, Księżycowego Lasu, Puszczy Chondal, Zimowej Puszczy, Lasu Neverwinter oraz Granicznego Lasu. Członkowie Eldreth Veluuthra uderzają w znienawidzonych wrogów nie tylko przeprowadzając mordercze ataki, lecz również planując działania mające na celu spowolnienie, a nawet zatrzymanie ludzkiej ekspansji poza i tak już za duże terytorium.

zarys historyczny

Nasiona nienawiści odczuwanej tak dotkliwie przez członków Eldreth Veluuthra zostały zasiane dawno temu, w chwili założenia wielkiego miasta Myth Drannor w roku 161 RD. Zanim rok ów dobiegł końca, pięć ważnych elfich domów szlacheckich zdecydowało, że ich ideologia nie akceptuje ludzi jako istot stojących w rozwoju powyżej nawet zdegenerowanych stworzeń najpośledniejszego sortu. Z ich punktu widzenia człowiek jako rasa był niczym więcej jak nieczystą bestią o umyśle bardziej ograniczonym od potworów zamieszkujących dzicz. Jak zauważył patriarcha domu Starym, ludzie kalają własne gniazda, niweczą ziemię, którą sobie przywłaszczyli, po czym przenoszą się za następne wzgórze, by zniszczyć to, co się za nim znajduje.

Cechujący ludzkość brak ochoty na życie w harmonii z naturą (w sposób typowy dla elfów) rozgniewał członków wspomnianych pięciu rodzin do tego stopnia, że nienawiść stała się ich cechą charakterystyczną. Odmowa tolerowania ludzi spowodowała poważny spór społeczny i polityczny w Myth Drannor. Decyzja o otwarciu miasta dla nie-elfów była kroplą, którą przelala czarę goryczy.

Członkowie pięciu rodzin zdecydowali się opuścić Myth Drannor, nie chcąc dopuścić do tego, by rozwój wypadków doprowadził do otwartego konfliktu (zdaniem zbuntowanych sytuacja prędzej czy później doprowadziłaby do zwyciężenia elfów poprzez pośredników ludzi). Na przestrzeni wieków, które nastąpiły później, starsi rzeczonych rodów spotykali się potajemnie z elfami, które podzielały ich filozofię nienawiści i razem debatowali nad tym, jak najlepiej rozprawić się z ludzką zarazą. To, że są stworzeni do takiego zadania, wydawało się oczywiste. Ludzie rozprzestrzeniaли się po Faerunie jak pożoga, osiedlając się na obszarach, którymi elfy gardziły. W końcu zajęli obszar większy niż wszystkie razem społeczności starszej rasy.

W miarę debat wspomnianych elfów, ich uczestnicy zgadzali się co do coraz większej liczby powodów, dla których ludźmi należało pogardzać. Patrzyli Z przerażeniem jak chciwi ludzie pozbawiają własny gatunek pożywienia tylko po to, by napchać kieszenie pieniędzmi. Z gniewem obserwowali taktkę spalonej ziemi, którą stosowali w wewnętrznych walkach, przy okazji często w większym stopniu niszcząc własną ziemię niż wrogów. Zaciśkali zęby w bezsilnej, rozgrzanej do białości furii patrząc jak ludzie popełniają największy akt krótkowzroczności, wycinając olbrzymie polacie dziewiczych lasów po to, by utworzyć wielkie obszary pod hodowlę zwierząt.

Wojna lez (711-714 RD) doprowadziła do upadku Myth Drannor i dała impuls do przekształcenia stowarzyszenia w sformalizowaną organizację. Jej członkowie niebyli już w stanie siedzieć beczynn timer katalogować zbrodni przeciwko naturze popełnianych przez ludzkie robactwo. Czuli palącą potrzebę zrobienia czegoś, co zraniłoby szkodników w imieniu rasy elfów. Zaczęli dzielić się na mniejsze grupy i szkolić się w wypełnianiu misji, którą sobie wyznaczili - czyli w zabijaniu ludzi. Przybrali nazwę Eldreth Veluuthra („Zwycięskie Ostrze Ludu”) i w roku 757 RD odnieśli pierwszy sukces w walce z człowiekiem, rozpoczynając serię zabójczych ataków, które trwają do dziś.

organizacja

Kwatera: żadna

Członkowie: około 100

Hierarchia: luźna

Przywódcy: Panowie Ostrza

Religia: Corellon Larethian

Charakter: CN, CZ, NZ

Tajność: niska

Symbol: stylizowany miecz długi, wbity z góry w ludzką czaszkę i wychodzący przez usta. Na czaszce od punktu wbicia miecza rozchodzą się pęknięcia.

Eldreth Veluuthra jest luźno zorganizowaną grupą podobnie myślących fanatyków. Poszczególne komórki organizacji komunikują się ze sobą bardzo rzadko. Każda działa indywidualnie na rzecz wspólnego celu.

Jedną z najistotniejszych cech organizacji to fakt, że nie należy do niej nawet jedna osoba posługująca się czarami objawień. Członkowie Eldreth Veluuthra czczą jedynie bóstwa z panteonu elfów i, paradoksalnie, żadne z nich nie ma charakteru odpowiadającego tej grupie. Niektórzy z nich uważają, że do organizacji powinni być przyjmowani kapłani drowów - dzięki temu uzyskaliby łatwiejszy dostęp do czarów leczących i odnawiających siły życiowe. Niemniej inni z Eldreth Veluuthra uznają tę opcję za nie do przyjęcia i odmawiają uznania tak łatwego wyjścia z trudnej sytuacji. Są przekonani, że w końcu jedno z elfich bóstw (prawdopodobnie Corellon Larethian) dostrzeże niezwykle znaczenie misji Zwycięskiego Ostrza Ludu. I w tym dniu w szeregi organizacji wstąpi pierwszy kapłan. Do tego czasu muszą polegać na wolnym rynku i dobrej woli sympatyków, którzy używają im magii leczniczej (z tego powodu dla Eldreth Veluuthra bardzo ważna stała się gotówka i niektóre misje mają na celu jedynie zdobycie pieniędzy, za które będzie można zakupić lecznicze eliksiry).

HIERARCHIA

Przywódcami Eldreth Veluuthra są Vel'Nikeryma („Panowie Ostrza”) - rada doradcza, która decyduje, jakie misje najlepiej przyczynią się do realizacji celów grupy. Jej członków (opisanych dalej) wybierają poprzez aklamację wszyscy seniorzy organizacji. Rada wiele czasu poświęca zbieraniu oraz analizowaniu informacji od szpiegów i sympatyków przebywających w pobliżu ośrodków cywilizacji ludzi. Na podstawie tej wiedzy opracowują oni plany przyszłych misji. Rada nie sprawuje bezpośredniej władzy nad stowarzyszeniem. Od poszczególnych członków wymaga się samodzielnego (lub w małych grupkach) wypełniania misji, które prowadzą do wprowadzenia w życie długoterminowych planów Eldreth Veluuthra. Członkowie mogą się zdecydować na wykonanie jednego z zadań wyznaczonych przez Panów Ostrza, jednak nie wymaga się tego od nich kategorycznie. Nawet przy tak dużym stopniu autonomii nie zdarza się w zasadzie, by brakowało ochotników do wypełnienia misji uznanej przez przywódców za ważną.

Dwóch najnowszych Panów Ostrza, Talindra oraz Saevel, zastąpiło poprzednich członków rady - Fhaertalę Hyshaanth i Sythaeryna Selakiira. Pierwszy z wymienionych był liczem, którego zniszczyli demonfey odkrywcy, że ich szpieguje. Syhaeryn, morski elf, stracił zainteresowanie sprawami świata na powierzchni i powrócił do podwodnej ojczyzny.

Bhyrindaar „Srebrny Jeleń” Tellynnan (CZ mężczyzna księżykowy elf jeleniolak Wjk9/Zak1/Mlu5): niedawno wybrany na członka rady. W tym roku skupił swe działania na północnych krańcach Wysokiego Lasu. Szczególnie interesuje go położenie kresu ambicjom ludzi ze Srebrnych Marchii. Urodził się w Everesce, likantropii nabawił zaś od ludzkiego jeleniolaka, którego zabił w walce. Nie chcąc ryzykować przeniesienia zarazy na inne elfy, postanowił porzucić Evereskę i związać się z dziczą. Narzucone samemu sobie wygnanie spowodowało rozwiniecie się w nim palącego pragnienia zemsty na rasie potworów, które zrujnowały mu życie. Jest zdecydowanie najbardziej uczuciowym i otwartym z Panów Ostrza, a przy tym też najbardziej niecierpliwym. Popiera ideę przyspieszenia tempa ataków, które organizacja wymierza w ludzkość. Żywi przekonanie, że przy obecnym człowiek z pewnością wygra wyścig. Jego płomienne przemówienia wymierzone w kunktatorstwo czasem zbliżyły go niebezpiecznie do punktu, w którym pozostali członkowie rady zwrócą się przeciw niemu.

Niemniej Srebrny Jeleń wciąż cieszy się popularnością pośród szeregowych członków, zarówno z powodu nieustającego entuzjazmu dla sprawy, jak i sukcesów na tym polu.

Eldaerneth Śledzący Czar (CZ mężczyzna słoneczny elf Zk17/Ltr8). Patrz część niniejszego podręcznika poświęcona Nocnym Maskom.

Tordynnar Rhaevaern (NZ mężczyzna słoneczny elf licznik [ba'elnorn] Czar15/Acm3): jego siedziba to krypta położona głęboko pod Lasem Ostrych Klów. Za wierzchowca służy mu stary zielony smok Claugxinaurak. Tordynnar wprowadza w życie plan, który powstał wiele lat temu, jako że jest jedynym żyjącym członkiem-zalożycielem Eldreth Veluuthra. Nic zatem dziwnego, iż wszyscy inni darzą go wielkim szacunkiem i poważaniem. Tordynnar żywi nieustępliwą, nieprzemijającą nienawiść do ludzi. Snuje plany o dużym stopniu złożoności, na których spełnienie potrzeba lat. Niemniej niemal zawsze okazują się one skuteczne.

Talindra Amalith (CN kobieta dziki elf Bbr14): pewnego dnia do rodzinnej Puszczy Meth Talindry wmaszerowała drużyna poszukiwaczy przygód, którym przewodzili ludzie. Obcy pragnęli odnaleźć osławione zaginione miasto rasy Turami. Cała wioska dzikich elfów bardzo uważnie ich obserwowała. Niestety, tragiczne nieporozumienie zakończyło się starciem między zwiadowcami a poszukiwaczami przygód, w wyniku którego pierwsi z wymienionych polegli, drudzy postanowili zmieść osadę dzikich elfów z powierzchni ziemi.

Talindra w czasie gdy nastąpiła rzeź przebywała poza wioską, na polowaniu. Kiedy powróciła do osady, jej oczy ujrzały jedynie odrażające dzieło ludzkich rąk. Talindra stanęła na czele polowania na poszukiwaczy przygód, mszcząc się za śmierć ziomków. Tego dnia poświęciła też swe życie obronie Puszczy Meth przed ludźmi, którzy chcieliby przekroczyć jego granice. Dwa lata temu dotarła wraz z podwładnymi do Shussel i zamieszkała w jednej z porzuconych dzielnic miasta. Stamtąd udala się do Unthalass, gdzie skontaktowała się z agentami Eldreth Veluuthra. Za sprawą bitewnego szalu Talindrę otacza legenda szeroko znana w szeregach Zwycięskiego Ostrza. W efekcie w tym roku została mianowana Panią Ostrza.

Jeśli poszukiwacze przygód znajdują się w poważnym konflikcie z Eldreth Veluuthra, Talindra ochoczo uzna, iż atak na drużynę powinien znaleźć się na liście zadań organizacji.

Talindra Amalith: kobieta dziki elf Bbr14; SW 14; średni humanoid; KW 14k12; pw 91; Init +3; Szyb 9 m; KP 23 (dotyk 13, nieprzygotowana 20); Atk +20/+15/+10 (1k12+6/19-20/x3, *wielki topór* +2) lub +18/+13/+8 dystansowy (1k8 +4/x3, *potężny długi łuk refleksyjny* +1 [premia z S +3]); SC redukcja obrażeń 2, elfie cechy rasowe, szybkie poruszanie, szal 4/dzień, nieświadomy unik; Char CZ, MRO Wyrtrw +9, Ref +7, Wola +5; S 16, Zr 16, Bd 11, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +5, Nasłuchiwanie +11, Plywanie +2, Postępowanie ze zwierzętami +7, Przeszukiwanie +2, Skanie +6, Tajniki dziczy +11, Wspinaczka +14, Wyczucie kierunku +6, Zastraszanie +S, Zauważanie +3; Poprawione trafienie krytyczne (wielki topór), Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (wielki topór).

Dobytek: *napierśnik* +3, *wielki topór* +2, *potężny długi łuk refleksyjny* +1 [premia z S +3], 20 *mistrzowskich strzał*, 2 *eliksiry mniejszego odnowienia*, 1 *eliksir przyspieszenia*, *amulet naturalnego pancerza* +2.



Zasadzka Eldreth Veluuthra

Saevel Calaudra (NZ mężczyzna księżycowy elf Ltr8/Skr4): samotne dorastanie na ulicach Hillsfar bywa trudne dla każdego, lecz dla tego młodego elfa było niekończącym się koszmarem. Saevel nic nie wie ani o swoich rodzicach, ani o pochodzeniu. Jego najwcześniejsze wspomnienia dotyczą kradzieży chleba z domów i sklepów w najbardziej obskurnych dzielnicach miasta. Rozumiejąc, być może instynktownie, że jego odmienne pochodzenie oznacza pewną śmierć, czynił wielkie wysiłki, by ukryć swe elfie cechy. Warunki, w jakich dorastał, zrodziły gorzkie uczucia względem ludzkości. Kiedy Saevel stał się młodzieńcem, jego antypatia jeszcze wzrosła.

Pewnej pamiętnej nocy Saevel natknął się na dwóch miejskich strażników bardzo źle traktujących elfiego więźnia. Nie mogąc się opanować, pozwolił owładnąć się narastającej furii i przyszedł z pomocą nieszczęśnikowi. Nie chcąc zakończyć życia na areszt, Saevel wyprowadził uratowanego elfa poza miasto drogami znanymi jedynie złodziejom i przemytnikom.

Elfem, którego uratował, był Eldaerneth Siedzący Czar we własnej osobie. Trafił on do Hillsfar rzekomo wypełniając misję zleconą przez Nocne Maski, chociaż tak naprawdę skorzystał z okazji, aby rozejrzeć się po mieście dla Eldreth Veluuthra. Kiedy Eldaerneth wyjawil Saevelowi prawdziwą przynależność, młodemu elfowi wydało się oczywiste, iż powinien zostać Zwycięskim Ostrzem Ludu.

Od tego czasu trenował, aż stał się jednym z najbardziej skutecznych zabójców organizacji. Szybko zyskał pośród przełożonych reputację zaangażowanego, nieulekłego członka, a to dzięki zgłaszaniu się na ochotnika i wypełnianiu misji, które większość uznawała za samobójcze. W zeszłym roku został jednym z Panów Ostrza, choć wciąż osobiście wykonuje zadania zlecane przez organizację. Saevel ma dopiero 108 lat i jest najmłodszym członkiem rady. Wielu z Eldreth Veluuthra sądzi, że los przeznaczył go do jeszcze większych zaszczytów.

MOTYWACJE I CELE

Słowa „Eldreth Veluuthra” oznaczają „Zwycięskie Ostrze Ludu”. Niemniej podobnie do wielu nazw innych małych grup o politycznych ambicjach, również to szumne miano nie odzwierciedla dokładnie ani sukcesów odnoszonych przez organizację, ani jej reputacji pośród samych elfów. Chociaż członkowie tego bractwa odnieśli kilka sukcesów w krucjacie, którą ogłosili, nawet oni muszą przyznać, że ich wysiłki nie zakończyły się niczym, co nawet mgliście przypominałoby rzeczywistą przeszkodę dla ludzi jako rasy.

Tymczasem pozostałe elfy, które wiedzą o istnieniu Eldreth Veluuthra, rzadko się do tego przyznają. Dla większości rzeczona organizacja jest w najlepszym przypadku powodem do zaniepokojenia i tematem, którego unika się za wszelką cenę. Być może na ironię zakrawa fakt, że fanatyzm jest cechą osobowości, którą większość elfów szybciej utożsamiałyby z ludźmi niż z własną rasą. Najwyraźniej członkowie Eldreth Veluuthra w którymś momencie o tym zapomnieli.

Motywacją członków organizacji jest nienawiść. Ma ona natomiast dość prosty cel - zabić tylu ludzi, ilu będzie możliwe. Metody są równie oczywiste, ponieważ większość działań Eldreth Veluuthra koncentruje się na eliminacji ludzkości. Rzadko się zdarza, by Zwycięskie Ostrze Ludu wykorzystało niewielką długość życia przeciętnego człowieka i krótszą pamięć tej rasy do ograniczenia czy wręcz zatrzymania jej ekspansji na dzikie tereny. Miało miejsce zaledwie kilka takich misji i powstało równie niewiele planów, a wszystkie zrodził umysł Tordynnara Rhaevaerna.

Agenci Eldreth Veluuthra nie bywają wybredni, jeśli chodzi o wybieranie celów. Zajmują się oni przeszkadzaniem ludziom we wszelkiej działalności, począwszy od karawan kupieckich, na rolnictwie skończywszy. Ich czyny usprawiedliwia cel wyższy. Tropiciele, myśliwi, badacze i im podobni często stają się ofiarami łatwych do przeprowadzenia ataków, ponieważ stanowią zwiastun ludzkiej ekspansji na nowe obszary. Pionierzy i osadnicy tej rasy bywają bezlitośnie nękani, jako że zniszczenie ich dobytku często spowalnia, a nawet powstrzymuje ekspansję na dane terytorium. Półelfy, których członkowie Eldreth Veluuthra uznają za wstrętnych, są traktowane w podobny sposób.

Stowarzyszenie stosuje cztery podstawowe taktyki działania, opisane dalej wraz z przykładami.

Działania bezpośrednie: otwarte zabijanie ludzi. Należy zauważyć, że niezależnie od tego, jak bardzo członkowie Eldreth Veluuthra pragną to czynić, nie dążą do zabijania każdego człowieka, który stanie im na drodze. Byłoby to działanie nierozsądne, ponieważ naraziłoby elfy na śmierć lub schwytanie.

Działania pośrednie: namawianie innych grup lub ras do atakowania ludzi i ich osad. Wysłannicy organizacji doprowadzili już do niejednego „orkowego najazdu” na wioski człowieka.

Ataki naturalne: zawrócenie biegu rzeki tak, by zalala pola uprawne, sprowadzanie drapieżników do wybicia inwentarza lub wysyłanie niebezpiecznych stworzeń do poczynienia spustoszeń pośród ludzi.

Atak ekonomiczny: uniemożliwianie użycia szlaków handlowych poprzez kradzieże na drogach, okradanie kopalń produkujących cenne minerały, kamienie szlachetne lub rudy, wysyłanie plag insektów niszczących uprawy.

Większości członków Eldreth Veluuthra trudno zarzucić brak cierpliwości. Zdają sobie oni sprawę, że realizacja wizji Faerunu pozbawionego ludzi wymaga sporo czasu. Nastawienie to znajduje odbicie w ich działaniach. Grupa zwiadowców Zwycięskiego Ostrza Ludu może sobie pozwolić na spędzenie miesięcy, nawet lat na rozpoznaniu nowej ludzkiej osady i jej sąsiedztwa. Osoby, które padają ofiarą ataków Eldreth Veluuthra, często nie mają nawet szansy odkryć, że ich ruchy i postępy były obserwowane przez lata, a nawet dekady zanim elfy wyprowadziły cios. Na razie wydaje się, że ludzie zyskali przewagę, lecz Zwycięskie Ostrze Ludu może poczekać. Mimo wszystko, elfy mają czas.

REKRUTACJA

Większość członków Zwycięskiego Ostrza Ludu to słoneczne elfy. Szeregi zasila również kilka elfów księżycowych, leśnych i dzikich. Drowy nie mają prawa przylączyć się do organizacji, ponieważ Eldreth Veluuthra nienawidzi ich niemal tak samo jak ludzi, choć obie grupy mają podobne poglądy społeczne. Większość rekrutów to młodzi elfy wojownicy, lotrzykowie lub czarodzieje, którzy żywią do ludzi osobisty żal.

SOJUSZNICY

Z Eldreth Veluuthra sympatyzuje naprawdę nieliczna mniejszość elfów - głównie słonecznych, lecz zdarzają się również przedstawiciele pozostałych podras. Sympatycy wspierają czasem wysłanników Zwycięskiego Ostrza, przekazując im zapasy i informacje. Te ostatnie są szczególnie ważne dla działań organizacji. Pano wie Ostrza dbają o to, by informator, który przekazał wiadomości przydatne Eldreth Veluuthra, został dobrze nagrodzony. Inne elfie mniejszości, o liczebności mniej więcej równej sym-

patykom i informatorom, podzielają zapatrywania organizacji, uznając obecność ludzi za niepożądaną, lecz nie popierają jej brutalnych metod.

WROGOWIE

Prym pośród wrogów Eldreth Veluuthra wiodą wszechobecni Harmonie, których wtrącający się do wszystkiego agenci są celem jednej trzeciej ataków. Wszystko i wszyscy, którzy bezpośrednio pomagają ludzkości i ludzkim społecznościom, cieszą się wrogością Zwycięskiego Ostrza Ludu. Tropiciele każdej z ras, którzy ochraniają lub pomagają osadom człowieka oraz druidzi, których gaje zlokalizowane są w ich pobliżu, również są uznawani za całkowicie usprawiedliwione cele.

Pomimo tego, iż niektóre z planów Zwycięskiego Ostrza i demony są zbieżne, Eldreth Veluuthra odczuwa do tych ostatnich jedynie antypatię, uznając je za wynaturzenia mniej więcej na poziomie półelfa.

spotkania

Do spotkań z członkami Eldreth Veluuthra dochodzi najczęściej w lasach, gdzie grupa jest najaktywniejsza. Ponieważ wystrzegają się oni obszarów miejskich - oczywiście z wyjątkiem momentów, gdy zbierają informacje - zazwyczaj nie pojawiają się w społecznościach większych niż duże miasteczka. W skład małych komórek broniących danego terytorium wchodzi zazwyczaj jeden elf tropiciel, wojownik lub czarodziej będący przywódcą, jeden elf lotrzyk lub czarodziej i jeden elf uczeń (zazwyczaj wojownik, tropiciel lub czarodziej).

Członkowie Eldreth Veluuthra uważają, że największym atutem ich organizacji jest tajność. Wrogowie nie będą w stanie zaatakować tego, czego nie potrafią znaleźć. Niemal równie ważna jest solidarność łącząca członków Zwycięskiego Ostrza Ludu. Zdrada pośród nich się nie zdarza. Większość wolałaby umrzeć niż wyjawić informacje, które mogłyby zaszkodzić sprawie lub pobratymcom.

Zapewne największą słabością grupy jest skoncentrowanie się na jednym celu i całkowite mu poświęcenie. Członkowie grupy są bardzo stali w poglądach i nastawieniu w stosunku do ludzi, a wróg, który jest świadomy tego fanatyzmu, może go wykorzystać przeciwko Eldreth Veluuthra.

Członkowie Zwycięskiego Ostrza Ludu wolą unikać wszelkiej konfrontacji, której warunków sami nie ustalili, i toczącej się na terenie, którego nie wybrali. Lubią zasadać się na wrogów i atakować z ukrycia - nie uznają tej taktyki za nawet odrobinę hańbiącą, jeśli tylko stosują ją przeciwko ludziom i ich sojusznikom. Zanim wyruszą na misję, starają się przeprowadzić trening na terenie i w warunkach, które - jak sądzą - napotkają. Jeżeli nie są w stanie uniknąć bezpośredniej konfrontacji lub otwartego starcia, walczą jak zgrana drużyna. Kiedy to tylko możliwe stosują taką samą taktykę jak wataha wilków (otoczenie wroga i atakowanie raz za razem, by go zmęczyć). Nie wahają się poświęcić życia, jeśli tego wymaga sytuacja, zwłaszcza gdy taki czyn zapewni sukces misji lub bezpieczeństwo organizacji.

Spotkanie z Eldreth Veluuthra (PS 7): 1 przywódca elf (NZ elf Trp5), 1 mag (PZ elf Czar3), 1 uczeń (NZ elf Wjk1).

Spotkanie z Eldreth Veluuthra (PS 9): 1 przywódca elf (NZ elf Trp7), 1 mag (PZ elf Czar4), 1 uczeń (NZ elf Wjk3).

Spotkanie z Eldreth Veluuthra (PS 11): 1 przywódca elf (NZ elf Trp9), 1 mag (PZ elf Czar4), 1 uczeń (NZ elf Wjk3).

ogniste Noże

Lady Jhenna uśmiechnęła się nieśmiało do młodego księcia i zsunęła jedwabną suknię.

— Chodź tutaj, mójśanie. Chodź i pocałuj mnie — szepnęła.

Uśmiechnięty młody cormyrski szlachcic chwylił bennę w ramiona i mocno, namiętnie ją pocałował.

Jhenna wiedziała, że książę poczuje ostrzę przebijające jego miękkie podbrzusze. Wiedziała też, że w chwili, w której truciźna trafi do wątroby, szybko doświadczy on uczucia... Ekstazy? Błogości? Tego nie była pewna.

Lady Jhenna zakończyła pocałunek i cofnęła się o krok, aby książę mógł podziwiać jej doskonałą sylwetkę w blasku księżycy. Podniosła prawą rękę do piersi. Skapująca z ostrza szpiletu krew księcia pozostawiła na jej skórze karmazynowy ślad.

Młody Cormyrezyk spróbował krzyknąć i pochmynić piękną skrytobójczynię. Szybko rozprzestrzeniająca się po jego ciele sztywność sprawiła jednak, że osunął się tylko na kolana.

Jhenna uklękła przed umierającym mężczyzną i pocałowała go w czoło.

— Rozstanie — wyszeptała do ucha groźnie — to taki słodki smutek.

Mała, lecz śmiercionośna grupa arystokratycznych zabójców - Ogniste Noże - to skrytobójcy na wygnaniu. Początkowo byli stowarzyszeniem utalentowanych morderców, które za ojczyznę wybrało Cormyr. Niemniej członkowie organizacji zostali zmuszeni do jej porzucenia, kiedy odkryto ich rolę w zabójstwach miejscowych lordów i ujawniono ten fakt opinii publicznej. Cormyrska monarchia uważa organizację za od dawna nieaktywną, jednak Ogniste Noże po tajemnie przegrupowały siły i prowadzą działania z Wrót Zachodu, gdzie sprzymierzyły się z Nocnymi Maskami.

zarys historyczny

Ogniste Noże swoich początków doszukują się ponad cztery wieki temu, gdy założyciele grupy zebrali bandę nieokrzesanych, acz bardzo chętnych do pracy lotrzyków, bandytów oraz rabusiów i połączyli ją w luźną konfederację. Ta „gildia” uprawiała swoje rzemiosło w południowych częściach Cormyru, a jej szeregi rosły wprost proporcjonalnie do sukcesów. Popelniane przestępstwa sprawiły, że południowe drogi stały się niebezpieczne dla podróżnych, pomimo wysiłków żołnierzy monarchii. W końcu gildia mogła pochwalić się setkami wyćwiczonych kryminalistów na liście plac oraz jeszcze większą liczbą niewykształconych bandytów i zbrojów, sekretnie kontrolowanych przez arystokratów, których nikt o nic nie podejrzewał (lub nie miał odwagi oskarżyć). Nieusatsfakcjonowani obrabowywaniem podróżnych, członkowie gildii zapragnęli wziąć udział w grze o wyższe stawki. Niestety, sukces zrzucił na ich barki ciężar niesławy, która niemal przyczyniła się do zguby.

W roku 1227 RD bandyci zaatakowali królewską karawanę i zabili króla Dhalmassa i jego królową Jhalass. Wina natychmiast spadła na Ogniste Noże. Do dziś wiadomo, czy grupa rzeczywiście odpowiadała za królobójstwo, czy też okazała się kozłem ofiarnym. Aktualny Wielki Pradziad Skrytobójców utrzymuje, że ktoś wszystko od początku do końca zaplanował i że było to pierwsze z całej serii

falszywych pomówień Ognistych Noży, za którymi stał ród Obar-skyrów. Ryzykując stracenie w wypadku pojmania, członkowie organizacji zeszli do podziemia i pozostali w ukryciu. W tajemnicy powrócili do prowadzenia swej działalności w miastach graniczących z Cormyrem. Wspominany incydent zaszczerpił w ich szeregach jawdowitą i głęboką nienawiść do arystokracji Cormyru, a zwłaszcza do Obarskyrów, ponieważ to oni stali na czele sfory, której członkowie chcieli zobaczyć wbite na pal ciała Ognistych Noży.

W ciągu minionych lat Ogniste Noże prowadziły zwyczajową nielegalną działalność, a także wprowadzały w życie plan agresywnej zemsty na szlachcie Cormyru. Ta kampania okazała się w miarę skuteczna. Ogniste Noże i ich agenci stali za przynajmniej dwudziestoma niewyjaśnionymi zgromadzeniami członków rodów szlacheckich i rodziny królewskiej. Jednak ostatecznie koło fortuny zwróciło się przeciwko nim - ujawniono ich jako zabójców bardzo popularnego lorda Belgarda Srebrnolowego w roku 1341 RD. Króla Azouna IV bardzo zasmuciła utrata przyjaciela z dzieciństwa, zarządził więc zakrojone na narodową skalę polowanie na zabójców, których skazał na wieczne wygnanie z Leśnego Królestwa. Wygnańcy znaleźli schronienie w Tilverton oraz Wrotach Zachodu, gdzie zaczęli odbudowywać osłabioną organizację, by dokonać ostatecznej zemsty na Cormyrze i jego królu. Wreszcie w roku 1357 RD zostali niemal ostatecznie zniszczeni, tuż po nieudanym zamachu na króla Azouna IV. Wówczas to prawie wszystkich członków organizacji przebywających we Wrotach Zachodu spotkała śmierć.

Począwszy od roku 1369 RD ocalałe Ogniste Noże ponownie się przegrupowywały, z wielkim trudem i bólem. Wówczas bowiem do Wrót Zachodu przybyli członkowie wygnanych gałęzi rodzin Bleth i Cormaeril. Starszyzna obu rodów bardzo pragnęła pomścić upokorzenie, odtworzywszy jednego z największych wrogów Cormyru i zwróciwszy go ponownie przeciwko ojczyźnie.

organizacja

Kwatera: sekretne krypty pod Zamkiem Cormaeril we Wrotach Zachodu.

Członkowie: 75

Hierarchia: militarna

Przywódca: lord Tagreth Cormaeril, Pradziad Skrytobójców

Religia: żadna

Charakter: PZ, NZ

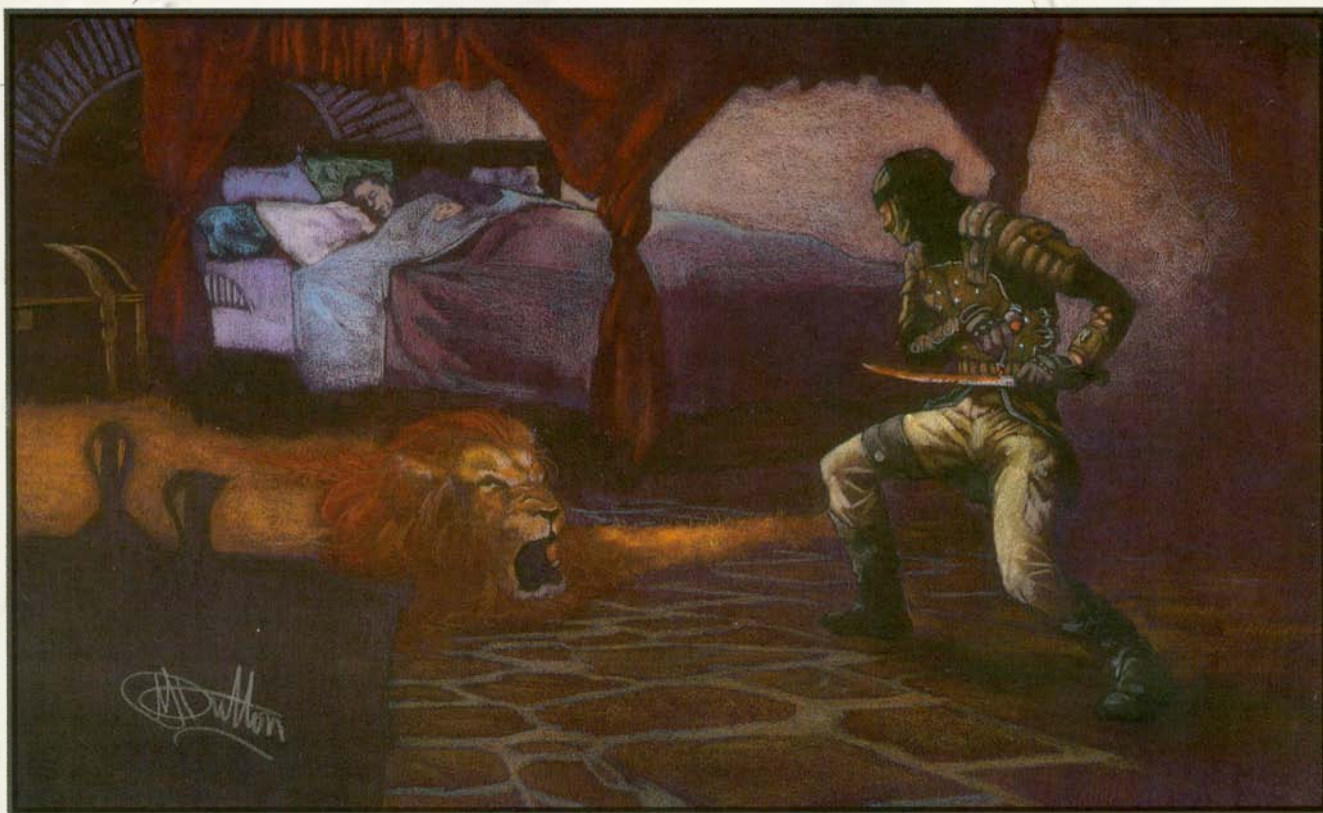
Tajność: średnia

Symbol: znak Ognistych Noży to wąski sztylet skierowany ostrzem w dół, otoczony czerwono-pomarańczowym płomieniem. Symbol ten, inspirowany kartą tarota (miecze), zdobi przedmioty i korespondencję, które mają prawo ujrzyć jedynie najbardziej zaufani członkowie organizacji. Służy również za „wizytówkę” oznaczającą miejsca skrytobójstw dokonanych przez Ogniste Noże,

HIERARCHIA

Ogniste Noże wykorzystują tradycyjną, hierarchiczną strukturę, w której cała władza skupia się i płynie z Pradziada Skrytobójców. Ten budzący grozę wiekowy zabójca wydaje rozkazy adiutantom,





Skrytobójca Ognistych Noży w pracy

którzy z kolei dowodzą poszczególnymi gałęziami organizacji i jej członkami.

Lord Tagreth Cormaeril (PZ mężczyzna człowiek Wjk3/Ltr7/Skr7) nie toleruje dosłownie żadnej różnicy poglądów w szeregach organizacji. Marudny i klótlivy żręda nie jest tak słaby i bezbronny, na jakiego wygląda — o czym przekonała się spora liczba niedoszłych uzurpatorów i inicjatorów politycznych przewrotów. Nienaturalny wigor starca to efekt działania magii. Na przestrzeni wielu lat wydał on fortunę w złocie i skarbach na czary pomagające przedłużać życie i poprawiać zdrowie, i to pomimo zaawansowanego wieku. Tagreth jest aż nadto świadomy faktu, że zarówno jego rodzinę, jak i Ogniste Noże spotkały ostatnio ciężkie czasy. Martwi go również kończący się prywatny majątek, przez co prędzej czy później zostanie zmuszony do zmierzenia się z upływającym czasem. Prowadził nawet badania nad sposobami przemiany w liczą, jednak perspektywa przeistoczenia się w kościste monstrum niezbyt go pociąga.

Bliskie, związki Ognistych Noży z Nocnymi Maskami (czy też manipulacja tych ostatnich) niezbyt się podobają Pradziadowi Skrytobójców. Zdaje sobie on po prostu doskonale sprawę, czym i kim jest Król Nocy, rozumie też naturę Dworu Panów Nocy. Wie również, że nie tylko jego organizacja, ale wszelkie inne grupy przestępcze nie zdołają działać na obszarze Wrót Zachodu nie zawierając uprzednio ugody z wampirami rządzącymi Nocnymi Maskami. Orbakh podzielił się z Tagrethem marzeniami o wampirzym królestwie. Cormaeril nie sprzeciwiał się zaś perspektywie władania całym Smoczym Wybrzeżem — zwłaszcza, jeśli dałoby się do tego państwa włączyć Cormyr i jego niezdolną szlachetną rodzinę królewską.

Orbakh i jego podwładni zdają się zyskiwać coraz większą kontrolę nad młodszymi Ognistymi Nożami. Król Nocy — uwodząc co bardziej ambitnych członków organizacji mglistymi (i niemal na pewno fałszywymi) obietnicami wiecznego życia — zyskał duży wpływ na codzienne sprawy skrytobójców. Tagretha martwią jego malejące wpływy w szeregach Ognistych Noży. Zaczął już rozważać opcję stoczenia pewnej nocy walki z wampirzym królem — walki, która określi los jego gildii.

MOTYWACJE I CELE

Ogniste Noże chcą zabić tylu cormyrskich szlachciców, ilu tylko zdołają. Niektórzy z nich uważają, że organizacja powinna skoncentrować całą swoją energię i zasoby jedynie na rodzie Obarskyrów, który uważają za głównego sprawcę wszystkich niepowodzeń gildii. Jednak Pradziad Skrytobójców pozostał niewzruszony w swoim postanowieniu wyniszczenia wszystkich szczebli szlachty Cormyru.

Niemniej wśród młodszego pokolenia Ognistych Noży rodzą się wciąż jeszcze stłumione niepokoje, napędzane zręcznymi manipulacjami Króla Nocy. Młodzi skrytobójcy sądzą, że wcielenie w życie planów Orbakha, pragnącego przemienić Smocze Wybrzeże w imperium, jest daleko bardziej atrakcyjne niż spędzanie całych dni na opracowywaniu pomysłów zabicia garstki szlachciców, których większość członków organizacji nigdy osobiście nie spotkała. Twierdzą, że plan Króla Nocy pozwoli im podbić Cormyr militarnie i ekonomicznie, co wydaje się znacznie lepszym pomysłem.

Niezależnie od poglądów politycznych i percepcji misji organizacji, jej członkowie wolą prowadzić morderczą działalność,

wykorzystując status wytwornych arystokratów, którzy bez wzbudzania podejrzeń mogą poruszać się w wyższych sferach. Szlacheckim pochodzeniem posługują się z dobrym skutkiem, gdy podróżują i zbliżają się do ofiar. Niejedną z tych ostatnich wzięła swego zabójcę za wystrojonego w piórka modnisią i trwała w tym przekonaniu aż do chwili, gdy ostrze skrytobójcy wbilo się między jej zębra.

Ogniste Noże lubią wykorzystywać zatrute ostrza (często stosują jad ogromnej osy, jeśli tylko potrafią go zdobyć, aczkolwiek nie pogardzą też żadną inną toksyną). Przepadają też za podchodzeniem ofiar drogą arystokratycznych sztuczek lub sprytnych przebrań. Nie wzdrygają się przed dodaniem truciźny do jedzenia lub picia, jeśli okaże się to konieczne. Pogardzają narzędziami, które uznają za „prymitywne”, czyli garotami i kuszami.

Większość wypełniających skrytobójcze zadania Ognistych Noży działa samotnie. Niektórzy biorą ze sobą kilku współników, pomagających zorganizować zabójstwo i uciec bezpiecznie po jego dokonaniu. Zaskakującym może wydać się fakt, że opłaty, jakie Ogniste Noże pobierają za swoje usługi, są ustalone tak, by zawsze odpowiadały zasobom zleceniodawcy. Pradziad Skrytobójców zdaje sobie sprawę z wartości związanej z sumiennym wypełnianiem wszystkich kontraktów. Nic nie zastąpi ubrudzenia własnych rąk - mówi czasem młodszemu zabójcy, ku ich irytacji - i zgadza się niekiedy wykonać mord za opłaty niższe niż Ogniste Noże mogłyby zażądać. Niemniej taki zwyczaj pozwala nowym członkom gildii zyskać cenne doświadczenia z pierwszej ręki, a starszym i bardziej doświadczonym pielęgnować umiejętności zakradania się do ofiar i obserwowania ich na poziomie równie ostrym co ich klingi.

REKRUTACJA

Ponieważ większość Ognistych Noży to szlachceice pochodzący z dwóch elitarnych (choć zszarganych) rodów, organizacja rzadko przyjmuje członków nie pochodzących z którejś z gałęzi drzewa genealogicznego. Chociaż nie wszyscy zaliczani do wygnanych gałęzi Blethów i Cormaerilów należą do Ognistych Noży, zdecydowana większość zasila jej szeregi i wykonuje wiele funkcji niezwiązanych z zabijaniem. Organizacja jako taka jest skłonna zatrudnić kogoś spoza rodziny na niższych stanowiskach lub skorzystać z usług takich osób w razie potrzeby.

Kolejnym aspektem związków gildii z Nocnymi Maskami, który przeszkadza Pradziadowi Skrytobójców, jest rosnąca zależność Ognistych Noży od wampirzych zasobów i źródeł informacji. Po co zadawać sobie cały trud związany z prowadzeniem misji rozpoznawczych celu - zastanawiają się niektórzy młodszy zabójcy - jeśli poddani Orbakha dostarczają tych samych wiadomości znacznie niższym kosztem lub też zupełnie za darmo? Tym trendem Tagreth pogardza i jedynie podsycy on jego strach przed powolną asymilacją Ognistych Noży ze złodziejską gildią Nocnych Masek.

spotkania

W *Opisie Świata Zapomnianych Krain* przedstawiono informacje dotyczące typowego Ognistego Noża wraz ze stosownymi statystykami.

Typowa grupa skrytobójców Ognistych Noży (ps 8): 1 zabójca Ognistych Noży (człowiek Ltr4/Wjk1/Skr2), 2 współników (człowiek Plb3), 1 ochroniarz (człowiek Wjk2).

dom karanok

Presmer ocknął się, czując ból. Jedno oko spuchło mu tak, że nic na nie nie widział. Drugim jednak dostrzegł, że przywiązano go do metalowego stelażu. Spoczywał na stosie gałęzi i ziela. Patrzyły się na niego dziwne postacie odziane w biel. Nie miał pojęcia jak się tutaj znalazł.

— Co ja tutaj robię? Uwolnijcie mnie!

Przemówił przywódca dziwnie odzianej grupy.

— Czarodzieju Presmerze, zaraz zostaniesz stracony za swoje zbrodnie.

— Zbrodnie? Jakie zbrodnie mi zarzucacie?

Przywódca zachichotał.

— Och, czarostwo oczywiście — rzucił, a rzucony przezeń ognisty czar podpalił stos.

Miastem Luthcheq w Chessencie rządzi szalona rodzina Karanok. Czcą oni istotę, którą nazywają Entropią, Wielką Nicością, a dążą do zniszczenia wszystkich „czarodziejów” (zaklinaczy, czarodziejów, krasnoludów czy elfów). Osoby spoza Chessenty (a także spoza Luthcheq) uważają ich za głupców, sądząc, że Entropia jest niczym innym jak gigantyczną kulą unicestwienia. Nawet jeśli jest tak w rzeczywistości, jakaś boska istota zaczęła odpowiadać na ich modlitwy i ostatnio Entropia stworzyła pięć mniejszych kul, a ród Karanok zdobył pięć posiadłości w innych miastach Faerunu i przeniósł do nich mniejsze kule (znane w rodzinie jako „córki Entropii”), tworząc w ten sposób bazy potrzebne do realizacji planów zniszczenia wszystkich czarodziejów.

Karanokowie nie wiedzą, że mocą Entropii zarządza Tiamat, bogini stojąca za szanowanym herosem Tchazzarem. Zauważyła ona, iż ma okazję zyskać moc dzięki fanatycznej wierze rodziny i użyła kuli unicestwienia do skupienia swojej potęgi. Wyznawcy Entropii są już zdolni do rzucania czarów kapłańskich, a postępek taki postrzegają jako znak błogosławieństwa swojego dziwnego bóstwa i sygnał do uderzenia poza Chessentę.

zarys historyczny

W roku 1161 RD rodzina Karanoków w niewyjaśnionych okolicznościach stała się władcami Luthcheq. Wszystkie dane dotyczące tych wydarzeń zostały zniszczone, prawdopodobnie jest jednak, że w grę weszło zabójstwo, ponieważ do dziś nie przetrwali żadni potomkowie starego szlacheckiego rodu. Karanokowie sprawowali niekonsekwentne, ale w miarę efektywne rządy, tocząc wojny z pozostałymi miastami-państwami w typowo chessentski sposób. W roku 1324 RD Luthcheq najechało na Mordulkin, chcąc wykorzystać słabość tego ostatniego po klęskach żywiołowych, jednak zostało pokonane. Winę za klęskę zrzucano na szpiegujących dla wroga czarodziejów, a Karanokowie dostali obsesji na punkcie ich zniszczenia.

Okolo roku 1364 RD w jednym z pomieszczeń posiadłości rodziny Karanok pojawiła się wyjątkowo duża kula unicestwienia. Zmaterializowała się ona pośrodku sali tortur i pochłonęła w całości właśnie torturowanego czarodzieja. Członkowie rodziny uznali to wydarzenie za omen i padli na kolana, rozpoczynając oddawanie czci tej planarnej anomalii, którą nazwali Entropią. Przebudowali posiadłość tak, aby miejsce lokalizacji kuli stało się główną komnatą świątyni i ślepo wyznawali niby bóstwo w nadziei, że pomoże im osiągnąć zamierzone cele.

Pod koniec roku 1370 RD bogini Tiamat przemieniła kulę i uczyniła z niej kondensator energii. W „przebraniu” Entro-

pii zaczęta obdarzać szlachciców z rodu Karanok czarami objawień. Po pewnym czasie udało się jej też sprawić, by kula stworzyła mniejsze sfery, które mogą kontrolować członkowie rodziny. Karanokowie czczą kule córki i są znani z przyzywania gadzich potworów (abishai), którzy wypełniają rozkazy ich oraz samej Entropii.

organizacja

Statystyki dotyczą szlacheckiego rodu Karanoków w Chessencie jako takiej.

Kwatera: Luthcheq, Chessenta

Członkowie: około 300 członków rodu szlacheckiego oraz służba i straż

Hierarchia: militarna

Przywódca: Maelos Karanok

Religia: Entropia (Tiamat)

Charakter: PZ

Tajność: żadna (choć grupy poza Chessent4 ukrywają swoją tożsamość i cele)

Symbol: symbolem rodu Karanok jest litera K zapisana znakiem z alfabetu Thorass, nad którą znajduje się płonąca gałąź (najprawdopodobniej reprezentująca wiedźmoziele).

HIERARCHIA

Karanokowie dzielą się na komórki skupione wokół pierwotnej Entropii i jej pięciu córek. Są bardzo dobrze zorganizowane, jednak mają prawo do niezależnego działania. Tu wymieniono kilku najważniejszych członków rodu.

Maelos (PZ mężczyzna człowiek Ary18/Kpn1 Entropii [Tiamat]) jest starym człowiekiem, niemal zniedołężniałym. Rzadko kiedy dociera do niego, że rodzina ma teraz niewielką szansę na realizację zamierzeń.

Jaerios (NZ mężczyzna człowiek Ary13/Kpn4 Entropii [Tiamat]) jest synem Maelosa i rządcą miasta. Cieszy się z posiadanej władzy, a szczególnie raduje go obserwowanie płonących czarodziejów.

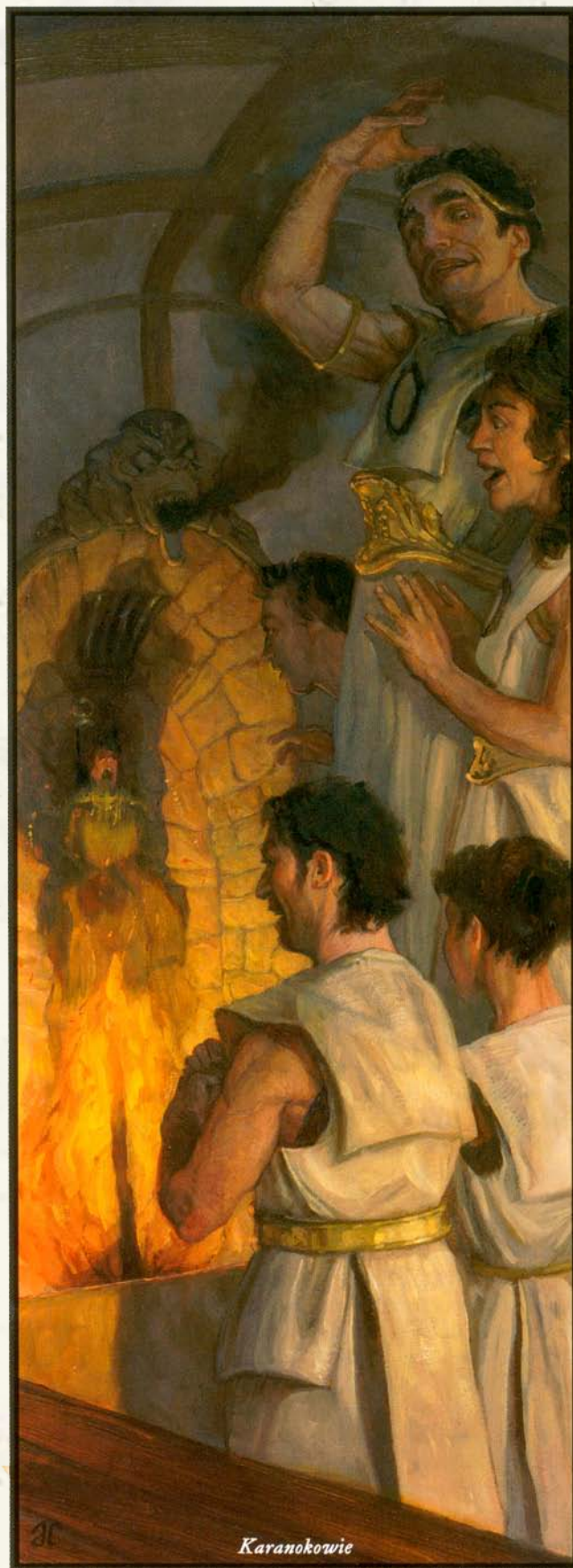
Naeros (NZ mężczyzna człowiek Ary3/Wjk9/Kpn1 Entropii [Tiamat]) to syn Jaeriosa. Arogancki, okrutny i znajdujący szczególne upodobanie w okaleczaniu ofiar przed spaleniem. Wierzy, że nie sposób go zabić i że może robić co zechce, ponieważ chroni go potęgą rodziny.

Kaestra (PZ kobieta człowiek Ary4/Kpn7/Entropistka3 Entropii [Tiamat]) jest najpotężniejszą kapłanką w rodzinie i nominalnie przewodzi wszystkim obrzędom religijnym.

Povros (PZ mężczyzna człowiek Ary6/Kpn5) jest kuzynem Jaerosa i przywódcą jednej z komórek Entropii zlokalizowanej w Chessencie. Wychowany w nienawiści do czarodziejów, nie nosi przy sobie przedmiotów magicznych, chyba że wie, iż zostały one stworzone przez kapłanów (nawet jeśli byli to kapłani pośledniejszych bóstw).

MOTYWACJE I CELE

Karanoków motywuje przede wszystkim nienawiść do czarodziejów, których nie cierpią bardziej niż kogokolwiek innego. Osoby, które z własnej woli zadają się z magami, są następni w kolejce. Karanokowie porywają znanych czarodziejów, a następnie palą ich na stosach z wiedźmoziela (patrz dodatek), składając w ten sposób ofiarę swemu dziwnemu bóstwu. Ustanowili również nagrodę 10 000 sz dla tego, kto zabije Elminstera, Simbul lub Khelbena. Czasem kontaktują się z Zhentarimami, którzy są jednakże powiązani



Karanokowie

z czarodziejami, przez co są niechcianymi sojusznikami. Karanokowie lubują się również w rozbojach na terenie thayskich enklaw i — jeśli porwanie lub zabicie nie wchodzi w rachubę — nękaniami tamtejszych magicznych czeladników.

REKRUTACJA

Karanokowie są otwarci na współpracę z każdym, kogo interesuje zabijanie czarodziejów. Oznacza to, że nie bez kłopotów pozyskują pomoc osób ograniczonych lub wystraszonych, jednak rzadko kiedy przyłącza się do nich potężna osobistość. Zazwyczaj utrzymują na usługach paru zbirów i czasem starają się zyskać nad czarodziejami przewagę liczebną.

SOJUSZNICY

Wyjawszy członków własnego rodu oraz służbę i strażników, Karanokowie mają niewielu sojuszników poza granicami Luthcheq. W rodzinnym mieście każdy członek rodziny może poprosić o pomoc strażnika miejskiego. W efekcie atakowanie Karanoków w ich mieście to zadanie o tyle niebezpieczne, co i szalone.

spotkania

W typowym spotkaniu z rodziną Karanoków bierze udział jeden lub dwóch jej członków (arystokraci lub arystokraci/kapłani poziomu 3. i wyższego) oraz od czterech do dziesięciu ochroniarzy (zbrojni 1. poziomu). Potężniejsi członkowie rodu podróżują w towarzystwie większej liczby ochroniarzy, a nie pod opieką potężniejszych osobników. W nielicznych rzadkich nocnych spotkaniach mogą wziąć udział pojedyncze abishai dowolnej barwy, zawsze ubrane w obszerne szaty ukrywające ich prawdziwą naturę.

Karanokowie preferują zasadzki, ponieważ nie chcą dać czarodziejom okazji do sprofanowania powietrza i ich ciał czarodziejstwem stosowanym w uczciwej walce. Posyłają grupy zbirów, by doprowadzały do zwania z przeciwnikiem, podczas gdy kapłani rzucają raz po raz zaklęcia w rodzaju *milczenia* oraz *wstrzymania osoby*, uniemożliwiając tym samym czarodziejom korzystanie z magii. Z osobami, które nie rzucają czarów, Karanokowie radzą sobie w bardziej konwencjonalny sposób. Jeśli jest to w ogóle możliwe, wolą oni eliminować czarodziejów po kolei, nie zaś atakować całe grupy poszukiwaczy przygód. Niemniej słyszano też o takich właśnie wypadkach, choć miały one miejsce tylko wówczas, gdy Karanokowie byli niezwykle zdesperowani lub chętni do walki.

klasa prestiżowa: entropista

W miarę jak rodzina Karanok doskonali zdolności rzucania czarów, niektórzy najbardziej zaawansowani uczniowie potrafią coraz lepiej dostrajać się do ciała Entropii lub jej córek. Zyskują oni niezwykle moce, wykorzystują zaś w nowy sposób więź z bóstwem. Wolniej rozwijają natomiast umiejętność rzucania czarów, jest to jednak koszt wart zysków.

Entropista to kapłan aspektu Tiamat zwanego Entropią, który objawia się pod postacią wielkiej *kuli unicestwienia*. Ogarnięty obsesją niszczenia czarodziejów, dzięki mocy kuli uczy się obrony przed jej efektami. Podobnie do wszystkich kapłanów Entropii, nosi białe szaty, oznaczone czasem czarnym okręgiem.

Większość entropistów zyskała poziomy w klasie kapłana. Większość wywodzi się też z rodziny Karanok z Luthcheq. Inni mogą podążać ścieżką tej klasy prestiżowej, jeśli udowodnią swą wartość rodowi i lojalność Entropii. Zaklinacze, czarodzieje, elfy i krasnoludy nigdy nie zostają entropistami.

Entropiści współpracują z kapłanami Entropii. Większość wyznawców Entropii odnosi się do nich ze znacznym szacunkiem z racji mocy, jaką posiadają oraz dziwnej łączności z Wielką Nicością.

Kości Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać entropistą:

Charakter: praworządny zły

Umiejętności: Koncentracja 5 rang, Wiedza (tajemna) 5 rang, Wróżenie 4 rangi.

Atuty: Edukacja, Wielka wytrzymałość.

Specjalne: należy zabić elfa, zaklinacza albo czarodzieja w walce lub poprzez spalenie na stosie z wiedźmoziela.

Rzucanie czarów: zdolność rzucania czarów objawień 4. poziomu.

Bóstwo opiekuńcze: Entropia [Tiamat].

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe entropisty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int) oraz Wróżenie (Int).

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



Entropista

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrw	Ref	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Kontrolowanie kuli, świętość ciał	
2	+1	+3	+0	+3	Mistyczna odporność	obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	<i>Dłoń entropii</i>	
4	+3	+4	+1	+4	<i>Mistyczne skrepowanie</i>	obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	Oko entropii	

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe entropisty. w przypadku zdolności czaro- podobnych pod uwagę bierze się poziom czarującego objawień.

Biegłość w broni i pancerzu: entropista nie zyskuje biegłości w żadnej broni, żadnym pancerzu lub tarczy.

Czary na dzień: bohater kontynuuje szkolenie w magii obja- wień, pomimo dostrojenia się do mocy entropii. a zatem kiedy postać osiąga poziom 2. i 4. w tej klasie prestiżowej, entropista zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom czaru- jącej klasy objawień, której była przedstawicielem zanim zdecy- dowała się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwięk- szenie się szansy karcenia lub rozkazywania nieumarłym czy zdolności ulubiony wróg i tak dalej), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater zanim zo- stał entropista miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzuca- nie zaklęć objawień, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień, osiągając poziom 2. czy 4. w niniej- szej klasie prestiżowej.

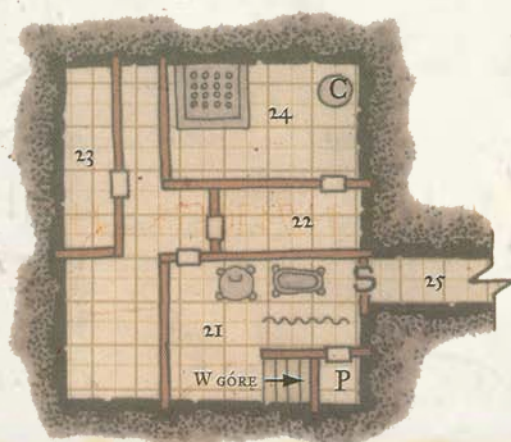
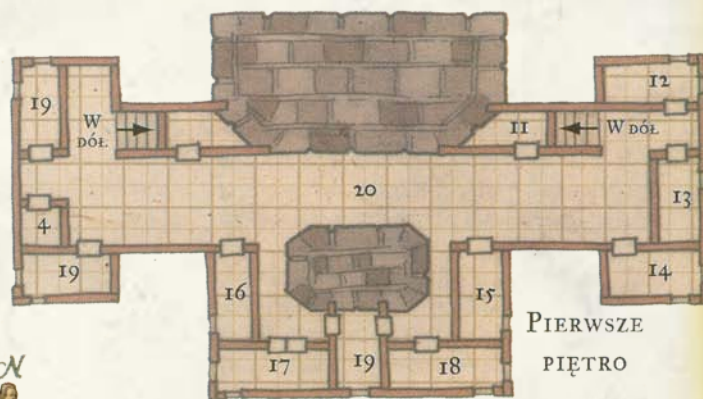
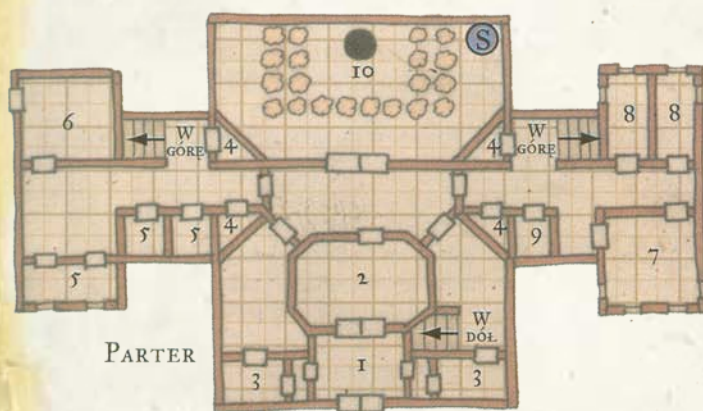
Kontrolowanie kuli (zn): entropista posiada zdolność kontrolo- wania *kuli unicestwienia*, jakby używał *talizmanu potęgi*.

Świętość ciała (zn): entropista jest chroniony przed czarami oraz efektami, które zniszczyłyby albo radykalnie przemieniły kształt jego

ciała, takimi jak *dezintegracja*, *implozja*, *polimorfowanie* lub *petryfi- kacja*. Takie efekty nie mogą nań wpłynąć, chyba że sam tego chce. Nie wpływa na niego również *kula unicestwienia* — przechodzi przez nią jakby była powietrzem. Nie mają na niego również wpływu *dłoni entropii* i oko entropii (patrz dalej).

Mistyczna odporność (zn): entropista poziomu 2. i wyższego zyskuje premię +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko cza- rom wtajemniczeń, niezależnie od tego czy pochodzą ze Splotu, czy z Cienistego Splotu.

Dłoń entropii (zc): entropista poziomu przynajmniej 3., poświę- cając dostępną komórkę na czar, skupia moc Entropii w formie czarnej mgiełki wokół jednej ręki. *Dłonią entropii* może wykony- wać ataki dotykowe wręcz (akcja standardowa), zadając 1k6 obra- żeń +1 na poziom komórki na zaklęcia wykorzystanej przy okazji niniejszej mocy. Dłoni da się użyć już w rundzie, w której została uaktywniona. Jej moc utrzymuje się zaś liczbę rund równą po- ziomowi czarującego objawień entropisty. Na przykład Kpn7/ Entropista3 może poświęcić przygotowane *leczenie średnich ran* (czar 2. poziomu) do stworzenia *dłoni entropii*, która powoduje 1k6+2 obrażeń i trwa 10 rund. w pozostałych aspektach niniej- sza moc funkcjonuje jak czar dotykowy. Entropista może używać tej zdolności wiele razy na dzień, pod warunkiem, że za każdym razem poświęca komórkę na czary.



POSIADŁOŚĆ KARANOKÓW



3 M
1,5 M
JEDEN
KWADRAT
= 1,5 M

LOCHY

Mistyczne skrępowanie (zc): raz na dzień entropista poziomu przynajmniej 4. może stworzyć magiczne pole energii, które objawia się jako dymna mgielka przeszkadzająca w rzucaniu czarów wtajemniczeń. Pole ma postać 9-metrowej emanacji z entropista w centrum. Każdy, kto spróbuje rzucać czar wtajemniczeń w jego obrębie, musi wykonać udany test Koncentracji, jakby rzucał zaklęcie defensywnie (ST 15 + poziom czaru). Jeśli test się nie powiedzie, czar zostaje stracony. Pole utrzymuje się liczbę rund równą poziomowi czarującego objawień entropisty.

Oko entropii (zn): raz na dzień, przez maksymalnie 5 rund, entropista 5. poziomu może stworzyć miniaturową kulę entropii. To oko entropii jest całkowicie czarne i ma średnicę 5 centymetrów. Entropista może nim poruszać w akcji standardowej na odległość maksymalnie 9 metrów. Powoduje ono 3k6 uszkodzeń przedmiotom, omijając ich trwałość. W przypadku stworzeń entropista musi wykonać atak dotykowy na dystans, a jeśli ów się powiedzie, zadaje 3k6 obrażeń (Wytrzymałość spolać; ST 12 + modyfikator z Rzt entropisty), omijając ewentualną redukcję obrażeń (jest to efekt magiczny). W chwili stworzenia oko pojawia się na polu entropisty, który może nim poruszyć lub zaatakować w rundzie, w której się uformowało. Jeśli członek tej klasy prestiżowej przestanie się na nim koncentrować, to oko zniknie.

posiadłość karanoków

Tu przedstawiono opis malej posiadłości Karanoków, będącej zarazem ich bazą operacyjną. Może się ona znajdować w dowolnym mieście, zwłaszcza jeśli to leży niedaleko Chessenty.

POSIADŁOŚĆ - INFORMACJE PODSTAWOWE

Obszary odnoszą się do komnat w posiadłości Karanoków. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie drzwi są proste drewniane i wyposażone w przeciętne zamki (ST Otwierania zamków 25), a przy tym w dobrym stanie (nie zacinają się). Drzwi wewnętrzne, które nie prowadzą do sypialni, zazwyczaj nie są zamykane na klucz. W nocy korytarze oświetlają latarniki.

1. Wejście

Drzwi prowadzące na zewnątrz to wytrzymałe drewniane wrota z dobrym zamkiem (ST Otwierania zamków 30). Kiedy w domu spodziewani są goście, tego małego pomieszczenia strzeże jedna osoba (PN człowiek Zbr1). Przez resztę czasu jest puste.

2. Poczekalnia

Poczekalnia i hol dla tych, którzy pragną rozmawiać z Karanokami. Umeblowanie to dwa małe stoły i kilka wygodnych krzeseł. Sufit pomieszczenia zawieszono na dużej wysokości.

3. Pokój strażników

Każde z tych pomieszczeń to sypialnia jednego strażnika (PN ludzie Zbr1), w której znajduje się łóżko i skrzynia z rzeczami osobistymi mieszkańca.

4. Magazyn

Magazyn wypełniają półki z różnymi domowymi zapasami.

5. Pokój służby

Każda taka komnata to mieszkanie dwóch służących (PN ludzie Plb1), w którym znajdują się dwa łóżka (lub jedno, jeśli żyje tu małżeństwo) oraz dwie skrzynie.

6. Kuchnia

W pomieszczeniu znajduje się duży zlew, piec oraz wiele szafek ze sztućcami, przyborami kuchennymi, przyprawami itp. Na zewnątrz prowadzą wytrzymałe drewniane drzwi z dobrym zamkiem (ST Otwierania zamków 30). Gdy w kuchni nikogo nie ma, są zamknięte na zamek.

7. Jadalnia

W tym pomieszczeniu szlachcice i ich goście spożywają posiłki. Znajduje się tutaj stół jadalny i wiele krzeseł.

8. Pokoje gościnne

W każdym z pokoi gościnnych znajduje się łóżko, mały stolik i krzesło.

9. Pokój strażników

Tutaj przebywają strażnicy gości, czuwając na bezpieczeństwem mieszkańców komnaty 8.

10. Komnata świątynna

W tym prostokątnym pokoju znajduje się dryfująca w powietrzu kula czarna o średnicy pół metra, wiele poduszek do klękania oraz obrazy na ścianach przedstawiające czarną kulę sięjącą zniszczenie pośród wszelkiego rodzaju czarodziejów. Sekretne drzwi w podłodze prowadzą do obszaru 24.

11-16. Pokoje szlachciców

Każdy z tych pokoi jest kwaterą jednego z pomniejszych szlachciców rodu. Wszystkie komnaty podobnie umeblowano - znajduje się w nich łóżko, biurko, komoda i krzesło.

Poszczególne pokoje zamieszkują następujący szlachcice.

11: Sandirathae (PZ kobieta człowiek Ary1).

12: Tappho (PZ kobieta człowiek Ary1/Kpn1 Entropii [Tiamat])

13: Chemis (PZ mężczyzna człowiek Ary2/Kpn1 Entropii [Tiamat])

14: Balchae (PN kobieta człowiek Ary1/Kpn2 Entropii [Tiamat])

15: Gaukon (PZ mężczyzna człowiek Ary3/Kpn2 Entropii [Tiamat])

16: Pantheria (NZ kobieta człowiek Ary4/Kpn3 Entropii [Tiamat]).

17. Pokój Thelleresa

Sypialnia Thelleresa (PZ mężczyzna człowiek Ary4/Kpn3 Entropii [Tiamat]), drugiego w hierarchii dowodzenia tą komórką. W komnacie znajduje się łóżko, komoda, biurko i krzesło.

18. Pokój Povrosa

Sypialnia Povrosa (PZ mężczyzna człowiek Ary6/Kpn5 Entropii [Tiamat]), przywódcy tej komórki Karanoków. W komnacie znajduje się łóżko, komoda, biurko i krzesło.

19. Pokój szefa straży

Komnata szefa straży rodu (PZ człowiek Wjk3). Rodziny strażników służą Karanokom od dwóch pokoleń. W schludnym pomieszczeniu znajduje się łóżko, biurko i krzesło.

20. Galeria gobelinów

Szeroki korytarz obwieszony gobelinami przedstawiającymi życie w Luthcheq. Na jednym z nich znajduje się Zuthoheq, sławny acz zmarły Karanok.

21. Łaźnia

Główne elementy tego pomieszczenia to wielki żelazny piec z wbudowanym zbiornikiem na wodę (używany do grzania wody do kąpieli), wanna oraz zasłona zapewniająca nieco prywatności. Drzwi w północnej ścianie wyposażono w dobry zamek (ST Otwierania zamków 30). Tajemne drzwi na ścianie wschodniej są typowe (ST Przeszukiwania 20).

22. Posterunek straży

W tym miejscu, gdy w domu są goście, zawsze stoi strażnik (PN człowiek Zbr1), aby żaden innowierca nie wszedł do pomieszczenia znajdującego się dalej. Dwoje drzwi pomieszczenia wyposażono w dobre zamki (ST Otwierania zamków 30) i zawsze są zamknięte na klucz.

23. Loch dla czarodziejów

To tutaj rodzina przetrzymuje uprowadzonych czarodziejów zanim ich straci. W ścianie umieszczono kajdany. Zaprojektowano je tak, by skuć dłonie i nogi, zapobiegając wykonywaniu wszelkich ruchów. Uwięzionym czarodziejom zabiera się cały dobytek i knebluje (czarodzieje, którzy są zakuci w kajdany, zakneblowani i ograbieni z komponentów materialnych mają znaczne trudności Z rzucaniem zaklęć).

24. Pomieszczenie do palenia czarodziejów

W najdalszym kącie pomieszczenia znajduje się kamienne podwyższenie, na których spoczywa mały stos drewna i wiedźmoziela. Na ścianie za podwyższeniem wisi żelazna rama, do której można przykuć ofiarę. Przez małe dziury w suficie dym uchodzi w górę, do obszaru 10, gdzie pochłania go kula unicestwienia (Karano⁷ kowie uznają to za rodzaj ofiary składanej Entropii z płonących czarodziejów). Drzwi w suficie prowadzą do obszaru 10.

25. Sekretne wyjście

Ten tunel prowadzi na wschód (wpierw trzeba pokonać dwoje drzwi), a następnie łączy się z kanałem ściekowym. Przejście czasem służy do przemycania do posiadłości porwanych czarodziejów.

żelazny tron

Konie karawany stanęły dęba i wyrwały się do przodu w panice, gdy rabusie ruszyli w górę ujścia napowzu biegnącego wzdłuż piaszczystej drogi. W jednej chwili cały ciąg wozów znalazł się w nieładzie. Atak był tak szybki, że woźnice nie mieli czasu przygotować się do obrony. Śmiejący się szeroko szef zbirów podjechał kłusem do przynudcy karawany. Ten zmrużył oczy, by rozpoznać rysy barczystego mężczyzny.

— Co za spotkanie, panie Gaedynn! — ryknął uzbrojony, odziany w zbroje jeździec. — Doskonały dzień na przejażdżkę po niebezpiecznej dżicy, prawda?

Uszy Gaedynna drgnęły. Nie znał złoczyńcy, choć ten najwyraźniej wiedział kim jest. Inteligentny, pomyślał. To nie jest zwykły napad.

— Weźcie co chcecie — odparł tonem, który sugerował, że daleko mu do zadowolenia. — Pewnie i tak nie byłibyśmy w stanie was powstrzymać.

— Jesteś zbyt miły — powiedział złoczyńca z uśmiechem. Rozjechał się po podwładnych, którzy szybko rozładowywali skrzynie, pudła i beczki z wozów. Najwyraźniej zadowolony z postępów ich pracy, ponownie zwrócił uwagę na przywódcę karawany. — Gaedyn-

nie - powiedział - jest jeszcze kwestia rozmowy, jaką odbyłeś trzy noce temu w tawernie, tej o bardzo głupiej nazwie.

— „Pod Upitym Drowem”? — ośmielił się rzucić Gaedynn, mając nadzieję, że okaże się w ten sposób pomocny. Złoczyńca zaś jeszcze uśmiechnął się szeroko.

— Właśnie tej! Rozmawiałeś tam z jednym ze swoich wspólników, pewnym handlarzem drewnem z Wrót Baldura. Powiedziałeś mu, że martwi cię, iż nie wynajdujesz wystarczającej liczby strażników do tego przedsięwzięcia. I okazuje się, że miałeś rację. Nie o to jednak teraz chodzi — złoczyńca zniżył głos, uśmiech gdzieś znikł, a oczy stały się zimne. — Najważniejsze jest to, że powiedziałeś swemu przyjacielowi, iż podejrzewasz, że napady na tych traktach wspiera Żelazny Tron. I w tym przypadku miałeś rację, lecz twoje podejrzenia będą kosztować cię coś więcej niż towar — szybciej niż Gaedynn był w stanie się spostrzec, złoczyńca dobył ręcznej kuszy i przestrzelił mu gardło.

Na pierwszy rzut oka Żelazny Tron wydaje się być jeszcze jedną gildią kupiecką. Grupa rzekomo zajmuje się zdobywaniem monopolu na handel bronią w poszczególnych częściach Faerunu i do tego celu dąży z niepomowanym zapalem. Pozostali kupcy i handlarze oskarżają Żelazny Tron o rosnący udziału gildii w handlu bronią za pomocą takich praktyk jak morderstwa i napady. Niemniej takie skargi nie są niczym niezwykłym pomiędzy konkurującymi organizacjami. Tak przynajmniej twierdzą kupcy, którzy są formalnymi przywódcami Żelaznego Tronu.

Prawda jest jednak taka, iż ta kupiecka kompania to coś więcej niż kolejna grupa skąpych handlarzy, którzy pragną zdobyć kolejną sztukę złota, nie przejmując się ani kwestiami etycznymi, ani moralnymi. Publiczne oblicze Żelaznego Tronu pozostaje jedynie przykrywką dla prawdziwych przywódców - okrutnych zabójców, którzy nie cofną się przed niczym, by osiągnąć ekonomiczne cele swej organizacji. Szefowie gildii bez wahania eliminują konkurencję w każdy z możliwych podstępnych sposobów. Jednakże złowrogie postępowania grupy obejmują coś więcej niż zwykłe morderstwa. Kiedy porówna się członków organizacji z innymi kupcami, to okaże się, iż cele, na jakie zamierzają przeznaczyć nielegalne zyski, są dość nietypowe, żeby nie powiedzieć - niebezpieczne.

zarys historyczny

Żelazny Tron to stosunkowa nowość w ekonomicznym życiu Faerunu. Narodził się w głowie wyjątkowej osobowości: Sfeny, córki potężnego diabła. Ta uzdolniona skrytobójczym wykorzystywała swe umiejętności w służbie ojcu, biorąc udział w prowadzonych przez niego wyniszczających wojnach z mieszkańcami Baatoru. W roku 1347 RD Sfenę wysłano, by zabiła jednego z wrogów w Faerunie. Przytrafił się jej wówczas dziwny wypadek. Ciało skrytobójczym przemieniło się w substancję mającą wygląd i twardość kryształu. Uległa metamorfozie, która uwolniła ją od Baatoru i pozwoliła pozostać w Faerunie. Stworzony przez nią Żelazny Tron miał na celu doprowadzić do jej odtworzenia. Sfena zamierzała przehandlować całą organizację z diabłem lub inną istotą pozaplanarną w zamian za odnowienie ciała. Nazwę organizacji wymyśliła podczas przemówienia wygłaszanego do grupy pierwszych podwładnych: „Będziemy władać Ziemiąmi Centralnymi żelazną ręką. Będziemy nimi rządzić z wysokości Żelaznego Tronu zbudowanego z narzędzi naszego handlu, kajdan naszych niewolników, zwykłych gwoździ naszych wozów i żelaza pokrytego

krwią tych, którzy się nam sprzeciwia. Żelazo oznacza potęgę, którą my też posiadamy".

Słowa Sfeny okazały się prorocze. Żelazny Tron szybko zdobył duże udziały w handlu bronią, a następnie rozwinął gałąź związaną z produktami koniecznymi do prowadzenia działań kupieckich (takimi jak wozy, konie i związane z tym zapasy). Taktyka, jaką posługiwała się Sfena, była pomyślana tak, by jej przedstawiciele zawsze mogli udowodnić, że organizacja działa w granicach prawa. Jednak ani morderstwo, ani sabotaż, ani kradzież nie stanowiły problemu zarówno dla niej, jak i jej podwładnych. W efekcie inni kupcy szybko się nauczyli, iż zadarcie z Żelaznym Tronem oznacza konieczność nieustannej gotowości na różnego rodzaju napady i interwencje szkodzące im samym oraz ich interesom.

Rok temu, w 1371 RD, Sfena zaginęła w okolicznościach, które sugerowały diabelską interwencję. Jej najbliżsi współpracownicy podejrzewali, że ojciec lub któryś z jego wrogów wezwał ją z powrotem do Baatoru. Wraz z zaginięciem Sfeny organizację ogarnął chaos. Między jej przybocznymi wyrosły szybko powstające linie frontu, ponieważ każdy sądził, że pod nieobecność pani jest idealnym przywódcą całego straganu. Ostatecznie drugi co do ważności po Sfenie, Krakosh, zdołał przejąć kontrolę nad organizacją, dzięki sojuszowi z kilkoma innymi przybocznymi dawniej szefowej. Jednak zanim zdołali oni wyjść zwycięsko z walki, Żelazny Tron utracił swoją pozycję na rynku broni. Krakosh i jego współpracownicy aktualnie angażują się w poważne próby odzyskania wpływów posiadanych uprzednio przez organizację, następnie zamierzają je rzecz jasna jeszcze rozszerzyć.

organizacja

Kwatera: biura kupieckie w Suzail

Członkowie: 3530

Hierarchia: segmentowa

Przywódcą: Krakosh

Religia: Żelazny Tron nie czci żadnego konkretnego bóstwa. Najpopularniejszymi religiami są: Kelemvor, Maska, Shar i Waukeen

Charakter: PN, PZ, CN, CZ, NZ

Tajność: wysoka

Symbol: stylizowany żelazny tron. Organizacja oznacza swe szlaki i swą własność za pomocą prostego rysunku przedstawiającego kontury symbolu.

HIERARCHIA

Niższy szczebel w hierarchii Żelaznego Tronu podzielony jest na komórki, które działają niezależnie. Zazębiającą się strukturę organizacji znają jedynie Krakosh, Maready i ich najbliżsi współpracownicy. Poszczególni członkowie organizacji wykonują codzienne zadania, otrzymując informacje zależnie od potrzeb.

Krakosh (CN mężczyzna burzowy gigant Zak10) poznał Sfene podczas brzemiennej w skutki próby skrytobójstwa, która odmieniła jej naturę. Ojciec zlecił morderczyni zglądanie córki szlachetnie

urodzonego burzowego giganta, który mieszkał w Faerunie, lecz rzekomo planował napaść na posiadłości diabelskiego lorda. Właśnie w czasie tej misji burzowi giganci ujęli Sfene, po czym ją ścięli. Ku zaskoczeniu wszystkich, nie umarła ona, gdy głowa odpadła od reszty ciała — w cudowny sposób tkanki i kości uległy krystalizacji. Pozostała jak najbardziej żywa, chociaż w zdecydowanie groteskowej formie.

Krakosh, burzowy gigant zamieszkujący twierdzą w chwili przybycia Sfeny, był bardzo niezadowolony ze swojego życia. Jako syn dworzanina, który popadł w nielaskę u rządzącego szlachcica, z trudem znosił upokorzenie całej rodziny. Od dłuższego czasu

rozważał odejście z domu, a przybycie intrygującej skrytobójczyni niewielkich rozmiarów było katalizatorem, którego oczekiwał. Uwolnił

skrytalizowaną Sfene z lochu szlachcica, pomógł jej uciec z twierdzy gigantów i wyruszył z nią w podróż, podczas której dzięki *amuletomu przekształcenia siebie* ukrywał swą prawdziwą postać.

W czasie wspólnych wędrówek młody burzowy gigant zakochał się w towarzyszce, która z czasem zadeklarowała, że odwzajemnia jego uczucia. Kiedy założyła Żelazny Tron, stał się jej najważniejszym współpracownikiem. Krakosh zdawał sobie sprawę, że handlowe ambicje Sfeny motywowane były chęcią odzyskania dawnego

ciała. On również tego pragnął i to tak mocno jak ona.

Całkowicie jej oddany, podejmował się każdej misji czy zadania, jakie mu zleciła. Sama jego obecność pomagała Sfenie utrzymać posłuszeństwo wśród podwładnych.

Kiedy Sfena zaginęła, Krakosh z początku sądził, iż została zabita. Miał obawy, że to tylko część planu zamachu stanu, za którym stał ktoś z członków Żelaznego Tronu. Szukając zemsty, atakował i niszczył tych, których uważał za winnych jej zniknięcia. W efekcie wybuchła wojna pomiędzy pozostałymi przybocznymi Sfeny. Krakosh sprzymierzył się z czarodziejem Mareadem, gdy ten przekonał go, że nie tylko nie ma nic wspólnego z zaginięciem przywódczyni, lecz również że istnieje duża szansa na to, iż żyje ona nadal, uwięziona przez jakiegoś diabła lub rywala. Ta dwójka wygrała walkę o kontrolę nad Żelaznym Tronem. Od tamtej pory Krakosh poświęca się przywróceniu dzieła swej ukochanej do poprzedniego stanu. A ponieważ prawą ręką burzowego giganta został Maready, jest on bliski osiągnięcia celu.

Krakosh rzadko kiedy pojawia się pod postacią giganta. Woli uchodzić za człowieka, którą to postać uzyskuje dzięki *amuletomu przekształcenia siebie*.

Maready (NZ mężczyzna półelf Czar13/Ltr3) urodził się w Sembii. Początkowo związał się ze Sfeną i Krakoshem z powodu władzy i bogactwa, jakie oferowali. Kontynuował współpracę z Żelaznym Tronem, lecz wraz z upływem lat był coraz mniej zadowolony z zysków, jakie przynosiła organizacja. W skrytości zaczął poddawać w wątpliwość motywację i zdolności Sfeny. Sądził, że Żelazny Tron mógłby podwoić, a nawet potroić roczne zyski, gdyby zarządzał nim ktoś inteligentniejszy — na przykład on. Zdając sobie sprawę z diabelskich powiązań Sfeny, postanowił wykorzystać jej historię. Zdołał przekazać diabelskiemu ojcu wieści o poczynaniach dziecka. Tak jak oczekiwał, wkrótce pojawili się słudzy diabła, by uprowadzić Sfene na Baator, gdzie — jak



Agenci Żelaznego Tronu napadają na karawanę

Maready ma nadzieję — pozostanie całą wieczność. Później wszystko było już naprawdę proste. Wystarczyło odpowiednio wpłynąć na rozżalonego Krakosha i zachęcić go do pokonania pozostałych przybocznych dawnej szefowej organizacji. W efekcie władza wpadła w ręce burzowego giganta i Maready'ego.

MOTYWACJE I CELE

Krakosh ponad wszystko pragnie ustalić miejsce pobytu Sfeny i ją odzyskać. Niestety, nie ma najmniejszego pojęcia, gdzie mógłby rozpocząć poszukiwania, nie ma go również Maready (a przynajmniej tak twierdzi). Rozkazał członkom organizacji badać obszary prowadzenia interesów - ma nadzieję, iż natrafią oni na jakieś ślady lub usłyszą choćby plotki o zaginionej przywódczyni. W tym czasie ma zamiar zintensyfikować działania Żelaznego Tronu w terenie, aby w ten sam sposób rozszerzyć sferę poszukiwań. Z tego co mu wiadomo, Sfena znalazła się w rękach jednego z handlowych rywali lub gnije w lochach jakiegoś króla, czekając na ratunek. Przygotowany jest na przetrząśnięcie dla niej całego Faerunu i nie zawaha się przed zastosowaniem wszystkich środków koniecznych do odzyskania ukochanej. Polega na sądach Ma' ready'ego i konsultuje się z czarodziejem przed podjęciem każdej ważnej decyzji.

Tak naprawdę Żelaznym Tronem zarządza Maready. i robi to w sposób, jaki uzna za stosowny, rzecz jasna poprzez sprzymierzenia, burzowego giganta. Krakosh okazał się niezwykle ugodowy w kwestiach dotyczących zmiany taktyki handlowej. Maready musi jedynie stwierdzić lub zasugerować, że jego rada pozwoli burzowemu gigantowi pomnożyć sukcesy Żelaznego Tronu, a tym samym zwiększy szanse odnalezienia zaginionej ukochanej. Kiedy nadejdzie odpowiedni czas i kiedy Krakosh spełni już swoje zadanie, Maready zamierza wyeliminować go i rządzić Żelaznym Tronem samodzielnie.

nie. Zdolał już przekonać Krakosha do handlu narkotykami, które pozyskuje z enklaw Czerwonych Magów i sprzedaje gdzie indziej z dużym zyskiem.

Pośród szeregowych członków organizacji dominują kupcy, przywódcy karawan, żołnierze, rabusie, lotrzykowie, opryszkowie, szpiedzy, rzemieślnicy, skrytobójcy i sabotażyści. Znaczna ich większość - wywodząca się z niemal wszystkich cywilizowanych ras zamieszkujących Faerun - za nadrzędny cel stawia zdobycie bogactwa. Ograniczona liczba pożąda bogactwa i władzy, a najbardziej utalentowani i zdolni spośród nich otrzymują stanowiska, które w szeregu Żelaznego Tronu zapewniają im władzę.

Żelazny Tron jest aktualnie zaangażowany w legalny handel uzbrojeniem. Jego karawany są mile widziane w wielu miastach całych Ziem Centralnych ze względu na broń mistrzowską i magiczną, jaką transportują (wiele z tych eksponatów jest kradzioną, wyniesioną z lochów przez wynajętych poszukiwaczy przygód lub wykonaną przez rzemieślników pozbawionych należnego im zysku). Organizacja zajmuje się również przemysłem oręża, unikając w ten sposób podatków czy niewygodnych nakazów. Jednak najbardziej skuteczną taktyką w handlu bronią okazują się ataki na karawany konkurencji. Żelazny Tron zawsze dba o to, by napastnicy wyglądali na zwykłą bandę opryszków. A ponieważ w cywilizowanych społeczeństwach prawdziwych kupców otacza odium szacunku, szefowie organizacji zauważyli, iż pozory uczciwości pomagają bronić się przed zarzutami bezprawnego działania.

Organizacja wynajmuje pokaźną liczbę agentów, którym zlecono śledzenie oraz karanie rywali. Osoby, które złamią kontrakt zawarty z Żelaznym Tronem, ryzykują zniesławienie, sprzedanie w niewolę, a nawet śmierć - zależnie od tego, jaka opcja będzie najbardziej wskazana i przyniesie największe zyski.

REKRUTACJA

Żelazny Tron potrzebuje pewnej liczby morderców realizujących zamierzenia organizacji. Rekrutuje ich masowo pośród szumowin społecznych, nie wybrzydząc. Place są rozsądne i zazwyczaj nie odbiegają od przeciętnej za tego typu pracę w danym regionie. Dochodzą do tego hojne premie dla mających smykałkę do tego fachu. Równie aktywna rekrutacja dotyczy poszukiwaczy przygód, całych ich drużyn — wszystko w celu badania lochów i innych niebezpiecznych miejsc, będących doskonałym źródłem cennej broni i zbroi. Organizacja wynagradza śmiałków hojnie, jednak nalega na podpisywanie kontraktów zakazujących zatrzymywania wszelkiego znalezionej oręża i opancerzenia mistrzowsko wykonane czy magicznego.

spotkania

W spotkaniach Z Żelaznym Tronem zazwyczaj biorą udział wynajęci agenci - złodzieje, przemytnicy i rzezimieszki lub kupcy pracujący w legalnych karawanach. Jeśli poszukiwacze przygód weszliby w posiadanie informacji umożliwiających Krakoshowi odkrycie aktualnego miejsca pobytu Sfeny, to być może staną twarzą w twarz z samym przywódcą Żelaznego Tronu (to winna być ciekawa konfrontacja).

kir-lanany

- Co to jest, w imię Leśnej Królowej? — Thersos musiał krzyknąć, by jego głos przebił się przez zgiełk bitny. Zdyszanego tropiciela wróg zmusił do defensywy. Wywniósł teraz długim mieczem oraz sztyletem w obronnych łukach, podczas gdy nienawistne, skrzydlate stworzenie spychało go na tyły wybrukowanego dziedzińca świątyni. Mógł zaoszczędzić powietrze w płucach, ponieważ towarzysząca nie odpowiedziała. Mera właśnie wypowiadała kolejne słowa czaru wtajemniczeń i po jej twarzy oraz karku spływał pot. Miała nadzieję, że magiczny pocisk powali stworzenie. Kiedy jednak świetlista strzała dotarła do celu, zaklinaczka zdała sobie sprawę, że jej atak nie zadał wystarczających obrażeń, by powstrzymać to coś. Stwór nacierał na Thersosa. Tropiciel z narastającym strachem zdał sobie sprawę, iż chłodny dotyk adversarza pozbawił go siły, której tak potrzebował — w przeciwnym razie jego ciosy nie miały szansy uczynić przeciwnikowi niczego złego.

Dwoje młodych poszukiwaczy przygód zatrzymało się w przydrożnej kapliczce Lathandera jeszcze gdy zapadał zmrok. Znajdowali się o kilka dni drogi od Trieli mieli nadzieję na przerwę w podróży. Chcieli spędzić kilka chwil w towarzystwie opiekujących się świątynią kapłanów, przy ciepłym palenisku i w wygodnym łóżku, których nie zaznali od wielu miesięcy. Przybyli na miejsce dokładnie w chwili, w której — na ich oczach — opiekunowie tego miejsca, duchowni Lathandera, zostali rozerwani na strzępy przez tajemnicze stworzenia, których ani Mara, ani Thersos nigdy przedtem nie widzieli. Dziwne istoty rozmiaru człowieka były niezwykle umięśnione i pokryte błyszczącą, czarną łuską. Za sprawą skrzydeł i krótkich rogów przypominały gargulce. Niemniej tamte stwory nie pozbawiały wojowników siły samym dotykem łuskowatych łap.

Mera krzyknęła z przerażenia w chwili, gdy czarny pazur przebił się przez koleczugi wojownika i wbił głęboko w dół. Impet ciosu zakreślił Thersosem i powalił go na kolana. Mera ruszyła na pomoc, ale oczy towarzyszącego powiedziały jej, że życie już z niego uciekło. Dwa groźne stwory natychmiast odwróciły się w jej stronę. Zębaty pysk większego rozdziawił się w czymś, co Mera uznała za kpiący uśmiech. Ku jej

zdumieniu przemówił on do niej w nieco chrapawym, acz poprawnym wspólnym

— Ty też zginiesz, słaba boża niewolnico.

Były to ostatnie słowa, jakie Mera usłyszała w swoim życiu.

Czymkolwiek są kir-lanany (tak owe stworzenia nazywają swą rasę we własnym surowym języku), na pewno daleko im do gargulców. Swe miano te istoty zawdzięczają poszukiwaczom przygód i może dlatego jest ono dość mylące. Wszystko wynika z tego, iż śmiałkowie wzięli je za dziwny, nowy gatunek gargulców, który pojawił się w Faerunie wkrótce po Czasach Kłopotów. Owszem, kir-lanany posiadają kilka fizycznych cech przywodzących na myśl gargulce: takie same, duże błoniaste skrzydła, krótkie rogi i ostre, tępo zakończone pazury. Jednak na tym podobieństwa się kończą. Te stworzenia to niewątpliwie inna rasa, niespokrewniona z żadnymi bestiami ani ludami zamieszkującymi Faerun.

Nielatwo jest dokładnie stwierdzić, kiedy kir-lanany pojawiły się po raz pierwszy, niemniej miało to miejsce po Czasach Kłopotów. Uczzone umysły Faerunu spekulują, że ich nagłe i niezapowiedziane pojawienie się na świecie było w jakiś sposób powiązane z jednym lub kilkoma wydarzeniami, które miały miejsce podczas ówczesnego nieokreślonego chaosu. Od momentu pierwszego ich dostrzeżenia, kir-lanany okazały się wyjątkowo odporne na wszelkie próby zbadania ich natury, zwyczajów czy nawyków. Co gorsza, spowodowane odpowiadały z brutalną gwałtownością. Nawet pozostawione w spokoju, okazywały niechęć wobec wszystkiego i każdego choćby odrobinę powiązanego z którymś z bóstw Faerunu - kapłanów, druidów, paladynów, tropicieli, a nawet świeckich wyznawców. Grupy tych stworzeń terrorizowały kaplice i świątynie w całym Faerunie, bez żadnej oczywistej prowokacji.

Początkowo ataki wydawały się niezorganizowane, niemal sporadyczne, jakby stworzenia nie potrafiły się zdecydować gdzie, kiedy i jak uderzyć. Większość wczesnych napadów kir-lananów było skierowanych przeciwko miejscom kultu i osobom w nich przebywającym. Atakowały świątynie, kaplice i gaje poświęcone bóstwom Faerunu, wyrzynając duchownych i wyznawców, których zastały. Potem zaś w każdy możliwy sposób profanowały samo miejsce. Wiele tych ataków było słabo koordynowanych i obrońcy nieraz odpierali kir-lanany po prostu się im opierając. Jednak stopniowo działania owych stworzeń przyjęły bardziej zorganizowaną i ukierunkowaną formę. Nie wystarczało im atakowanie miejsc kultu. Coraz częściej rzuciły się na wyznawców bóstw wszędzie gdzie ich napotykały. Podróżujący drogami pielgrzymi znaleźli się w takim samym niebezpieczeństwie, co mnisi w klasztorze. Ataki kir-lananów zdarzały się nie tylko coraz częściej - były też coraz skuteczniejsze. Ostatnio stworzenia wykazały się znajomością taktyki bitewnej, co nie zdarzało się nigdy wcześniej. Wszyscy się zgadzają co do tego, iż jest prawdopodobne, że kir-lanany rozwinęły swe bojowe możliwości. Należy jednak brać pod uwagę również bardziej niepokojącą opcję: istotom tym może pomagać jakaś większa potęga lub intelekt.

zarys historyczny

Mistrzowie wiedzy i mędrcy twierdzą, że pojawienie się kir-lananów w Faerunie jest w pewien sposób powiązane z Czasami Kłopotów, mają rację. Jednak ich domysły zaledwie dotyczą prawdy o dziwnym i wcześniej niespotykanym pochodzeniu tej wrogiej rasy. Kir-lanany zrodziły się z ogromnej ilości boskiej energii wytworzonej w chwili śmierci trzech bóstw: Bane'a, Bhaala i Myrkula

(szczegółowe informacje na temat owego wydarzenia znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*). W chwili ich zgonu uwolniona została przeogromna ilość boskiej energii, ujawniająca się w postaci rozlicznych destrukcyjnych aktów. Część tej energii pozostała w Faerunie przez jakiś czas po odejściu wspomnianych bogów, łącząc się i jednocząc, aż przekształciła się w nawałnicę boskiej negatywnej energii. Choć zjawisko to zaistniało tylko na chwilę, było to wystarczająco długotrwałe, by coś zagotowało się wewnątrz i znalazło drogę wyjścia z chaotycznej, czarnej otchłani. To właśnie były pierwsze kir-lanany.

W ten sposób do życia powołanych zostało kilkaset stworzeń, każde z nich w pełni uformowane i posiadające okrutną wiedzę o swym pochodzeniu. W przeciwieństwie do wszystkich innych ras, kir-lanany nie narodziły się mając prawo do boskiej łaski obiecywanej przez bogów i boginie. Stworzyło je szaleństwo bóstw, skazując je na wieczną egzystencję bez szans na zyskanie przychylności takich potęg. Żadne modlitwy ani oddany kult nie ma dla kir-lanarów znaczenia, ponieważ sam fakt ich powstania odmawia im dostępu do wszelkich korzyści, jakimi obdarzają bogowie czy boginie.

Posępna egzystencja kir-lanarów ma tylko jeden cel: dać upust furii wymierzonej w bóstwa. Od czasu powstania istoty te podążały drogą partyzanckiej wojny z każdym, kto jest w stanie cieszyć się łaską jakiegokolwiek boga czy bogini - nieważne jak pokornym i mało znaczącym. Gdyby kir-lanany były w stanie ugodzić w bóstwa jako takie, na pewno by to zrobiły. Niestety, gniew wylewają one na wyznawców. Uderzają bez ostrzeżenia i litości w tych, którzy gromadzą się w miejscach poświęconych bóstwom. W efekcie kir-lanany stały się postrachem wszystkich kapłanów, najokrutniejszym złem czającym się w umyśle każdego adepta i akolity. Każdy miesiąc przynosi nową opowieść o rzezi i profanacji pewnego miejsca kultu w jakimś zakątku Faerunu. I tak mieszkańcy tego świata muszą nieustannie żyć z myślą, że ich świątynia lub kaplica - a może oni sami - będą następni.

WIEDZA O KIR-LANANACH

Poszukiwacze przygód w całym Faerunie słyszeli opowieści o „czarnych gargulcach”, „mrocznych łowczych”, „skrzydlatych drowach” oraz „bezbożnych” - wszystko są to nazwy określające kir-lanany. Niektórzy śmiało walczyli nawet z tymi stworami lub przynajmniej rozmawiali z osobami, które przeżyły takie starcie. Niemniej sam fakt nowości tej rasy, a także wywołane przez jej przedstawicieli ogromne zamieszanie wynikające z ich działań powoduje brak konkretnych danych. Schwyte osobniki okazały się nadzwyczaj odporne na naciski nawet najbardziej brutalnej natury, wybierając śmierć zamiast zdrady towarzyszy (czary w rodzaju wykrycia myśli czy *sferę prawdy* okazały się skuteczne, niemniej trzeba jeszcze zadać stosowne pytania, a ponadto zrozumieć odpowiedzi więźnia).

W efekcie krąży wiele plotek i podejrzeń dotyczących tych stworzeń. Powiada się na przykład, że Nocne Maski pojmały kilka kir-lanarów i wykorzystują ich jako szpiegów. Podróżujący do Wrót Zachodu czasem bywają ostrzegani, że kamienne gargulce, które zobaczą na szczytach wysokich dachów, mogą okazać się kir-lanami, które rzucą się w dół i rozerwą na strzępy wrogów gildii. Inne opowieści koncentrują się na rzekomych mocach, które posiadają stworzenia. Na przykład w okolicach Morza Księężycowego sędzi się powszechnie, że kir-lanany są niepodatne na większość rodzajów broni i czarów. Ci, którzy powtarzają te plotki, powołują się na fakt, że trzech kapłanów Shar próbowało odeprzeć atak grupy kir-lanarów, bombardując skrzydlate straszidła czarami *zadawania ran*, które powaliłyby ogra. Niemniej magia nie wywarła żadnego

wplywu na stwory, które na miejscu poszatowały całą trójkę. Po tawernach we Wrotach Baldura krąży historia szlachetnej paladynki, która odpierała atak czterech kir-lanarów atakujących świątynię Torma. Opowiadający o tym zdarzeniu wspominają, iż miała ona przewagę nad wrogami, dopóki ci nie wezwali kilku nieumarłych z cmentarza w pobliżu świątyni. Trzęsąca się horda ożywionych zwłok pokonała paladynkę.

W miarę rozprzestrzeniania się tych i im podobnych opowieści, narasta strach. Niektóre dobre istoty - bojąc się ataku - gdy udają się do miejsca kultu, noszą przy sobie broń. Druidzi i tropiciele ze Srebrnych Marchii przeczesują dzicz w poszukiwaniu śladów kir-lanarów, mając nadzieję zapobieżenia napaści, na którą rodząca się konfederacja nie może sobie pozwolić. Nieliczni poszukiwacze przygód, którzy rzeczywiście spotkali kir-lanany i przeżyli, mogą co nieco powiedzieć o nowym wrogu. Zebrane w ten sposób informacje nie są kompletne, ale przynajmniej spójne. Te wszystkie osoby ustaliły, że takie oto fakty dotyczące bezbożnych powinny być prawdziwe.

Kir-lanany nienawidzą bóstw. Ta cecha zdaje się definiować te istoty (i dodatkowo odróżnić je od „normalnych” gargulców). W bitwie niemal zawsze najpierw atakują osoby rzucające czary objawień, jednak każde stworzenie, które czci jakieś bóstwo, zdaje się być godne ich pazurów. Wziąwszy pod uwagę znaczenie i powszechność religii w Faerunie, kir-lanany uznają za znenawidzonych wrogów po prostu wszystkie rasy inne od nich.

Pojedynczy przedstawiciele gatunku określają grupę, do której należą, mianem kir-lanany. Nigdy nie rozwodzą się dłużej nad tym, co termin ten oznacza w jakimś obcym języku. Z kolei żaden przedstawiciel innej rasy nie opanował jeszcze szorstkiego, gardłowego języka, którym posługują się te istoty. Kilku poszukiwaczy przygód twierdzi, że przynajmniej niektóre kir-lanany potrafią powiedzieć parę słów we wspólnym, chociaż mówią z wyraźnym obcym akcentem. Nie istnieją żadne wskazówki dotyczące pochodzenia ich języka, co sugeruje, że do czasu ich pojawienia się nikt nigdy nie używał go w Faerunie. Podobnie w ani jednym z uczonych tomów porożrzucanych po całym kontynencie nie ma żadnej wzmianki o stworzeniach pasujących do opisu tych stworzeń. W nadziei na utworzenie odrobiny światła na tajemnicę języka kir-lanarów, uczeni ze Świecowej Wieży przeprowadzili szczegółowe badania w poszukiwaniu choćby wskazówek czy śladu - Niestety, nie zdołali natrafić na nic, co okazałoby się w najmniejszym nawet stopniu pomocne.

Kir-lanany są niezwykle niechętne do dzielenia się własną wizją świata. Potwierdzają jedynie, że rzeczywiście pogardzają bóstwami i ich wyznawcami. Kilku szczęśliwych i zaradnych poszukiwaczy przygód z trudem zdołało przeprowadzić parę krótkich rozmów z kir-lananami. W ten sposób udało się uzyskać informację, że stworzenia te nie posiadają żadnego bóstwa opiekuńczego, co samo w sobie czyni je wyjątkiem pośród inteligentnych ras Faerunu. Kir-lanany zasugerowały, że to nie sama religia wzbudza ich gniew, a jedynie ich niezdolność do uczestniczenia w wierze. Warto wspomnieć też o sformułowaniu, jakim określają wszystkie inne rasy wszechświata, a które można przetłumaczyć na wspólny w następujący sposób: boży niewolnicy.

Uważa się, że na początku pojawiło się stosunkowo mało kir-lanarów. Albo te teorie są straszliwie nieadekwatne, albo ich liczba stopniowo się zwiększała. Koniec końców nieliczne kir-lanany obecne w Faerunie nie byłyby w stanie przeprowadzić tylu ataków w tak odległych miejscach. A zatem albo te stworzenia mogą się rozmnażać, albo coś czy ktoś powoduje wzrost ich liczebności.

organizacja

Chaotyczna natura kir-lananów sprawiła, że trudno im tworzyć struktury większe niż małe grupy, w których podróżują i polują. Mimo to nieliczni przedstawiciele niniejszej rasy nauczyli się myśleć nieco inaczej. W miarę ewolucji tych istot pojawiają się coraz trwalsze fundamenty bardziej spójnego działania.

Kwatera: żadna

Członkowie: około 4000 (ich liczba szybko się zwiększa)

Hierarchia: luźna

Przywódca: żaden

Religia: patrz opis

Charakter: CZ

Tajność: żadna

Symbol: kir-lanany jako rasa nie używają żadnego symbolu, a mniejsze grupy nie stosują żadnych znaków rozpoznawczych. Niektóre stwory często posługują się kiepskim wspólnym, jednak tajemnicą pozostaje, czy potrafią w nim pisać. Podobnie nikt nie odkrył śladów wskazujących na posiadanie przez te istoty własnego pisanego alfabetu.

HIERARCHIA

W porównaniu z większością ras, liczebność kir-lananów wciąż jest mała. Nieustannie wydają się one niechętne jakiegokolwiek zorganizowanej strukturze społecznej. Gromadzą się w małych grupach, zwanych przez poszukiwaczy przygód „skrzydłami”. W ich skład zazwyczaj wchodzi od dwóch do pięciu osobników. Istnieją doniesienia o większych grupach, zwłaszcza na Lśniącym Południu, a tropiciel z Wysokiego Lasu twierdzi, że widział tuż po rozpoczęciu nowego roku przelatujący nad głową zastęp przynajmniej sześćdziesięciu kir-lananów, przemierzający się z dużą prędkością na południe.

Każdemu skrzydłu przewodzi najsilniejszy, najbardziej zawzięty osobnik. a wszyscy członkowie grupy mają prawo w dowolnym momencie wyzwać aktualnego przywódcę na pojedynek o władzę, co powoduje nagle i dramatyczne zmiany rządów. Część energii i czasu, które kir-lanany mogłyby skierować przeciwko mieszkańcom Faerunu, jest poświęcana na takie właśnie starcia. Pojedynki stwory toczą na śmierć i życie. Jedyny znany świadek pojedynku o przywództwo między kir-lananami (mędrzec z Suzail, ryzykując życie, by dostać się wystarczająco blisko i obserwować rytualną walkę) opisał go takimi oto słowami: „taniec brutalnej dzikości”. Przywódca skrzydła nie może pozwolić sobie na obniżenie czujności i nie ma prawa osiąść na laurach, jeśli chce dłużej utrzymać się u władzy. Musi cały czas udowadniać, że nadaje się na wodza, uderzając jako pierwszy i wykazując się największą zaciekłością w bitwie. Na przywództwo skrzydła nie ma wpływu płeć - liczba samców i samiec dowodzących grupami jest mniej więcej taka sama. Członkostwo w skrzydłach zmienia się nieustannie, wraz z odchodzeniem i przyłączaniem się poszczególnych osobników.

Oczy

Poszukiwacze przygód opowiadają o spotkaniach z pojedynczymi kir-lananami, które nie atakowały, lecz obserwowały drużynę z powietrza, a w razie konfrontacji uciekały. Spora liczba rzeczonych stworów - być może około jednej czwartej populacji - to osobniki samotne, żyjące z daleka od innych przedstawicieli swej rasy. Nie dołączają do skrzydeł i unikają kontaktu z pobratymcami, opuszczając dany obszar, gdy pojawia się na nim więcej kir-lananów.

Pośród kir-lananów te samotne stworzenia stanowią swoistą niszę. We własnym języku nazywani są varlak, czyli oczy. Tacy osobnicy zajmują się poznawaniem Faerunu, przyglądają się ludom i kulturom świata, do którego ich rasa została brutalnie wepchnięta. Varlaki obserwują, by reszta pobratymców mogła swobodnie przeprowadzać akty zemsty na bóstwach. Przekazują swoją wiedzę pozostałym kir-lananom, gdy zostaną wezwani do kolonii (patrz dalej). z oczywistych powodów varlaki są szczególnie zainteresowane kwestiami natury religijnej, jednak próbowały również dowiedzieć się czegoś o różnorodnych kulturach, językach i rasach oraz o ich bogatej historii. Owe oczy można spotkać niemal wszędzie, poczynając od Północy, aż do Odległego Wschodu, od dziczy do wielkich miast. W większości dużych miast Faerunu znajduje się przynajmniej jeden varlak, a parę większych metropolii może się pochwalić kilkoma. Oczy kir-lananów zawsze rozwijają się w klasie lotrzyka.

Głosy

Istotną część społeczności kir-lananów stanowią kivary, czyli głosy. Te ważne osobistości mogą okazać się sercem i duszą rasy, ponieważ to one podtrzymują ogień fanatyzmu wśród wszystkich pobratymców. Przed planowanym najazdem lub atakiem kivary zbierają skrzydło (a nawet skrzydła), by przypomnieć o wielkim celu kir-lananów: wojnie z bóstwami. Kivary podróżują od skrzydła do skrzydła i stosują cały wachlarz środków - poczynając od opowieści o minionych zwycięstwach, skończywszy na przemowach o wszystkich przewinieniach bóstw — mając na celu podburzenie pobratymców do niekontrolowanego wybuchu gniewu i żądzy krwi. Podążają również ze skrzydłem (czy skrzydłami) do ataku, używając specjalnych talentów do inspirowania kir-lananów toczących walkę z wrogami. Kivar to funkcja rzecz można duchowa - ironia, która nie umknęła uwadze tych bezbożnych.

Kir-lanany, które zostają kivarami, to osobnicy wyróżniający się inteligencją na tle rasy, stąd też swą przyszłą rolę planują z wyprzedzeniem i dużą troską. Pierwsze głosy najprawdopodobniej wzięły przykład z bardów, których obserwowali w trakcie mobilizowania grup poszukiwaczy przygód lub zabawiających gości tawern. Kir-lanany krok po kroku rozwinęły własny styl pieśniarski oraz pisarski i uznały go za przydatny, nie tylko do upamiętniania dokonań rasy, lecz również do skupiania jej członków na większym celu. Kiedy zbiera się kilka skrzydeł dążących do czegoś ważniejszego niż byłąby w stanie osiągnąć pojedyncza grupa, prawie zawsze jest to zasługą jednoczącego pobratymców kivara. Kilku kir-lananom udało się nawet doprowadzić do luźnej współpracy z innymi grupami Faerunu - osobom, które widziały fanatyzm rzeczonych stworów, naprawdę trudno w takie coś uwierzyć. Kivary awansują jako wojownicy/bardowie.

MOTYWACJE I CELE

Kir-lanany narodziły się z jednym celem: ukarania bóstwa poprzez profanowanie ich świątyń i wybijanie wszystkich bożych niewolników. I wciąż jest to nadrzędne dążenie całej rasy. Tyle że kir-lanany znacznie zmieniły swoje podejście do niego. Początkowa strategia prowadząca do osiągnięcia celu była prosta. Miały zamiar zaatakować i zabić wszystkie osoby posługujące się magią objawień — jedną po drugiej - poczynając od przywódców religijnych, a na wyznawcach skończywszy. Jednak nawet najbardziej fanatyczne kir-lanany zdały sobie sprawę, że taka taktyka nie przyniesie żadnego efektu, poza powolnym zmniejszaniem szeregów rasy.



Kir-lanan atakują znienawidzonego bożego niewolnika

Pierwszymi, którzy uznali, że potrzebne są informacje o świecie i stosowne taktyki, byli rzecz jasna członkowie powstającej kasty kivarów. To oni przekonali pozostałe kir-lanany, że niektórzy członkowie rasy powinni odłączyć się od skrzydel i wyruszyć w świat, by dowiedzieć się o nim możliwe najwięcej. W ten sposób narodzili się varlaki. Kivary miały nadzieję, że dzięki lepszemu rozumieniu świata, będą w stanie stworzyć strategię, która pozwoli kir-lananom odnieść zwycięstwo w walce z bóstwami i da całej ich rasie szansę na triumf. Plan okazał się skuteczny, przynajmniej w pewnym zakresie, jako że stworzenia planują teraz ataki z większą ostrożnością. Jednak kivary pojęły, że potrzebne będą jeszcze głębsze zmiany, nawet jeśli w związku z chaotyczną naturą kir-lananów proces ten będzie powolny i bolesny.

REKRUTACJA

Kir-lanany nie są w stanie rozmnażać się inaczej niż wewnątrz swej rasy, a zatem nie mogą w ten sposób nikogo rekrutować. Niektóre z nich przyjęły do wiadomości, że chwilowe sojusze z konkretnymi bożymi niewolnikami mogą okazać się niezbędne dla dobra ogółu. Niemniej żaden kir-lanan nie ma ochoty witać innych stworzeń w społeczności tej rasy. Jednakże sojusze - kiedyś niemożliwe ze względu na fanatyczną niechęć porozumienia z bożymi niewolnikami - szybko się rozwijają, oczywiście za sprawą kivarów.

Kivary powoli i ostrożnie przekonują się do idei, że kir-lanany mogą tylko zyskać poprzez tworzenie sojuszy z grupami humanoidów. Początkowo pomysł ten spotkał się z niemal całkowitym oporem, jednak stopniowo - w miarę jak zbierane przez varlaki informacje sływały do kolonii coraz szerszym strumieniem nabiera on sensu. Ku swemu zaskoczeniu kir-lanany odkryły,

że niektórzy Faerūńczycy oddają bóstwom jedynie gołosłowną cześć i wolą poświęcać się ważniejszym celom oraz ideom. Pośród grup o poglądach najbardziej zbieżnych Z ideami rasy znalazło się Bractwo Tajemnic, Rycerze Tarczy i Żelazny Tron. Wszystkie te organizacje pożądamy władzy, jednak żadna z nich nie jest szczególnie zainteresowana zdobyciem jej w imię konkretnego bóstwa, będącego jej patronem. Poszczególni członkowie tych grup czczą pewnych bogów czy boginie, ich przekonania nie kłócą się jednak z dążeniem do osiągnięcia celów stawianych przez przywódców.

Dlatego też kivary zdołały przekonać kilka skrzydel, by ich członkowie przelknęli odrzę i współpracowały z wymienionymi grupami. Zdarza się to jednak wciąż niezwykle rzadko. Niemniej jedno skrzydło dołączyło ostatnio do grupy agentów Żelaznego Tronu, którzy napadli na karawanę wiozącą zapasy przeznaczone dla odległej świątyni Oghmy. Inne pomogło Bractwu Tajemnic w przeprowadzeniu dokładnego rozpoznania druidycznego gaju w pobliżu osady Martwe Śniegi w Srebrnych Marchiach. Skrzydło zgodziło się również pomóc w najbliższej przyszłości Bractwu w zniszczeniu gaju. Wszystkie te sojusze są z zasady tymczasowe, a kivary wiedzą, że muszą być ostrożne. Wystarczy raz źle wybrać sojuszników, by ich rasa na zawsze odwróciła się od pomysłu współpracy z innymi istotami.

Kivary mają jednak nadzieję, że gdy kir-lanany dostrzegą, jak bardzo skuteczne mogą być takie powierzchowne sojusze, zaakceptują całą ideę. Liczą na to, że w najbliższej przyszłości niektórzy skrzydła będą mogli sobie pozwolić na (bardzo) tymczasowe sojusze z tymi, którzy czczą konkretne bóstwa, na przykład Cyrica. Kivarom trudno nie zgodzić się w pełni z pragnieniem Shar, by toczyć wojnę z innymi bóstwami. Nie są też są przeciwni

współpracy z duchownymi tej bogini, niemniej tylko w takim właśnie celu. A kiedy wreszcie zdarzy Sie to, do czego dążą, same bóstwa będą trząść się na widok spustoszenia, jakie się będą kir-lanany. Jeśli plan kivarów się powiedzie, pozostanie im już tylko Shar. Niemniej do tego czasu potęga kir-lananów będzie zbyt wielka, by bogini była w stanie zrobić coś innego niż pokornie pozwolić się zabić przez dawnych sojuszników.

spotkania

Statystyki pojedynczych kir-lananów przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Wedle podanych tam informacji, w typowym spotkaniu bierze udział skrzydło liczące od dwóch do pięciu członków.

Spotkanie z kir-lananiem varlakiem (PS 6): 1 kir-lanan varlak (CZLtr4).

Spotkanie ze skrzydłem kir-lananów (PS 10): 1 kir-lanan przywódca skrzydła (NZ Wjk3/Zak2), 3 kir-lananów wojowników (CZ Wjk2), 1 kir-lanan kivar (CN Wjk2/Brd3).

kolonia kir-lananów

W dalekich ostępach tropikalnego Lasu Gulthmere znajduje się łańcuch wygasłych wulkanów. Pod wypełnionym wodą kraterem jednego z nich ciągnie się kompleks jaskiń, powstałych na przestrzeni wieków w wyniku ruchów magmy, działania rozgrzanej pary oraz wody. Kir-lanany przekształcili to miejsce w jedną ze swoich kolonii, gdzie łączą się w pary i jesienią każdego roku rodzą młode. Jest to jedno z około dwudziestu takich miejsc w całym Faerunie.

KOLONIA - INFORMACJE PODSTAWOWE

1. Tunel wejściowy

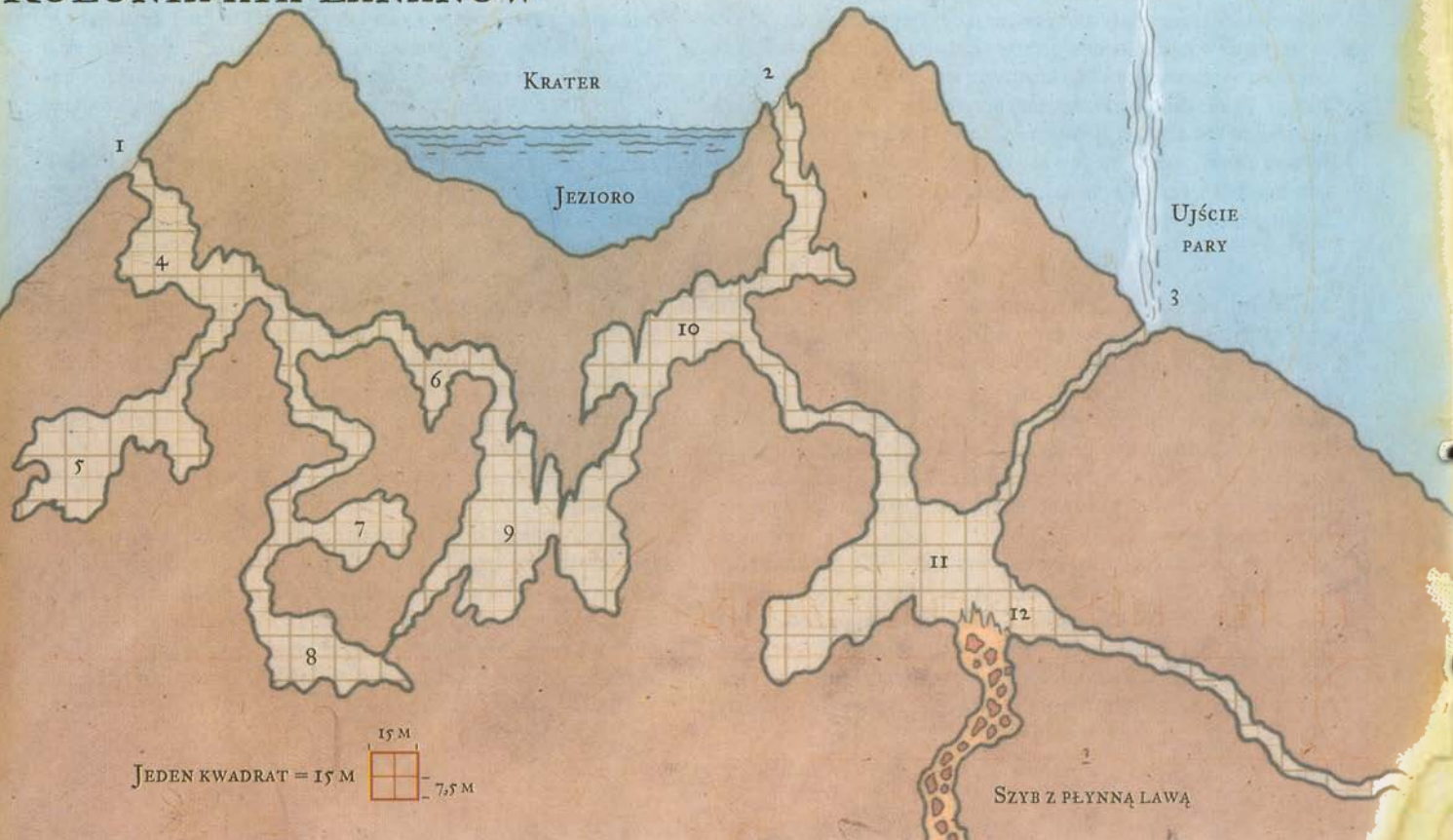
Kir-lanany używają tego otworu w zboczu wulkanu jako wejścia i wyjścia. Korytarz to tak naprawdę dość wąska szczelina w zboczu góry, powstała tysiące lat temu w wyniku działania magmy pod znacznym ciśnieniem i pary wydostającej się na powierzchnię z głębin ziemi. Wejście mierzy mniej więcej 4 metry wszerz i 2,5 metra wzdłuż, a sam tunel zwęża się gwałtownie do szerokości mniejszej niż trzy metry - to wystarczy, by kir-lanany mogły bez problemu się prześlizgnąć. W miejscu, w którym tunel jest najwęższy, dalszą jego część zasłania *iluzoryczna ściana*. Samo wejście okazuje się zbyt małe i usytuowane w zbyt osłoniętym miejscu, by można je zauważyć z odległości większej niż kilka metrów (a i tak wówczas szukający musi wykonać udany test Zauważania o ST 18). Tuż za wejściem stacjonuje dwóch strażników kir-lananów (patrz obszar 4), obserwujących niebo i zbocze góry w poszukiwaniu intruzów. Udany test Zauważania (ST 16) umożliwia ich dostrzeżenie.

2. Wyjście ewakuacyjne i punkt obserwacyjny

Ten tunel służy za wyjście ewakuacyjne w sytuacji, gdy kolonię atakują wrogowie, których nie mogą pokonać mieszkające tu kir-lanany. To również punkt obserwacyjny, w którym zawsze, gdy kolonia jest zasiedlona, stoją dwaj strażnicy.

Szyb tunelu wznosi się z Komnaty Głosu (obszar 10) na wysokość 60 metrów. Na całej długości jest szeroki na 6 do 9 metrów. Wyjście znajduje się niedaleko brzegu jeziora położonego w samym kraterze. Z powierzchni niczym się ono nie różni od natu-

KOLONIA KIR-LANANÓW



ralnego upustu lawy lub gęsto zarośniętego ujścia wody. Można je odkryć z odległości maksymalnie 3 metrów za pomocą udanego testu Zauważania (ST 17).

Stworzenia (PS 6): kir-lanany Wjk2 (2).

Taktyka: jeśli strażnicy zauważą intruzów, jeden nadal ich obserwuje, podczas gdy drugi wszczyna alarm i ostrzega przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Zwykle udaje się on do następujących obszarów: 10, 9, 4, 7 i 8, dokładnie w takiej kolejności (kir-lanany z obszaru 10 alarmują tych przebywających w 11). Kir-lanany przebywające na dole nie zwrócą uwagi na walkę toczącą się na górze, niemniej każde starcie w promieniu 17 metrów od obszaru 11 zainteresuje wszystkie przebywające w nim istoty.

3. Ujście pary

Z wąskiej szczeliny w zboczu góry wznosi się pióropusz pary podgrzewanej przez lawę zbierającą się daleko w dole. Dla kir-lanów ten szyb jest zbyt wąski, by w nim latać, jednak mała lub średnia postać może tędy podążyć w górę lub w dół (test Wspinaczki o ST 15). Schodząca postać musi zmierzyć się z poważnym problemem, gdy już znajdzie się na dole. Szyb kończy się w sklepieniu szerokiej, naturalnej groty (obszar 11), dokładnie ponad płynną, bulgoczącą magmą. Rozżarzona lawa rzuca czerwoną poświatę w promieniu 45 metrów, rozjaśniając część pieczary i najniższe 15 metrów tunelu.

Postacie schodzące stromym tunelem przy użyciu liny lub korzystając z własnych kończyn, muszą albo zejść po ścianie groty (test Wspinaczki o ST 25), albo w jakiś sposób spuścić się na dno groty. Osoby, które wpadną w lawę, otrzymują 20k6 obrażeń na rundę wystawienia na jej działanie. Nieszczęśnik otrzymuje połowę tej liczby jeszcze przez 1k3 rundy po ustaniu bezpośredniego kontaktu.

4. Posterunek straży

Tę grootę zajmuje sześciu kir-lanów strażników, zawsze czujnych na wypadek pojawienia się intruzów. Dwaj wartownicy stoją zawsze tuż za skalistą osłoną wejścia do tunelu, w miejscu, w którym styka się ono ze zboczem. W ten sposób mogą obserwować zarówno niebo, jak i zbocze (patrz obszar 1).

Stworzenia (PS 6): kir-lanany Wjk2 (2)

Taktyka: jeśli strażnicy zauważą intruzów zbliżających się pieszo po zboczu, jeden z nich zlatuje tunelem wejściowym i alarmuje pozostałych czterech strażników znajdujących się w jaskini. Wówczas jeden z tych ostatnich przelatuje przez całą kolonię, wykrzykując ostrzeżenie. Zazwyczaj pokonany trafia do pomieszczeń w następującej kolejności: 7, 8, 9, 10, 11.

Jeśli intruzi zauważą tunel wejściowy, jeden ze strażników atakuje i odciąga ich uwagę, podczas gdy drugi wykonuje lot ostrzegawczy. W takim przypadku czterech strażniczy z groty poniżej dołączają do ataku w obronie wejścia. Od chwili ogłoszenia alarmu w obszarze 9, posilki przybędą do tunelu wejściowego w ciągu 1k3 rund.

5. Zapasy jedzenia

Okropny smród - łatwo rozpoznawalny odór krwi i mięsa - da się wyczuć już w odległości 3 metrów od tej jaskini. W jej skalistych zakamarkach ukryto zapas świeżo zabitej zwierzyny. Na dno jaskini rzucono całą gamę zwierząt z dżungli: od dzikich świń począwszy, na wielkich małpach skończywszy. Zwierzyna jest w różnym stanie rozkładu. Kir-lanany (których dieta składa się ze świeżego, surowego mięsa) potrzebują kolosalnych wręcz ilości jedzenia w czasie parzenia, więc ta spiżarnia jest zawsze dobrze zaopatrzona.

6. Cela więzienna

Na dnie tej wilgotnej jaskini kończą intruzi, których kir-lanany schwytają i pragną utrzymać przy życiu w celu przesłuchań lub torturowania. Po obfityjących w żyły minerów ścianach groty strużkami spływa woda, powoli wypełniając pomieszczenie. Aktualnie poziom sięgnął już wysokości pół metra, niemniej miną wieki zanim w tym tempie grotę się zapełni. Woda czyni ściany jaskini bardzo trudnymi do wspinaczki (test Wspinaczki o ST 30). Jest również dość zimna, przez co stanie lub siedzenie w niej będzie nieprzyjemne. Wąską podłogę pod wodą zaśmiecają szczątki około dziesięciu humanoidów - elfów, krasnoludów, orków i ludzi — co wskazuje na to, że kir-lanany pozostawiły tu

kolonie

W przeciwieństwie do innych stworzeń, które łączą się w małe grupy lub stada, kir-lanany nie podróżują, a nawet nie żyją w rodzinach. Członkowie konkretnego skrzydła nie muszą wcale być ze sobą spokrewnieni, chociaż może się tak zdarzyć. Praktyki rozrodcze kir-lanany ukrywają przed innymi rasami. Z tego co wiadomo, mogą składać jaja, rodzić żywe młode lub reprodukować się spontanicznie, poprzez dzielenie na dwoje. Jednak niemożliwość obserwacji młodych tej rasy, w połączeniu z niezaprzeczalnym faktem, że jej liczebność rośnie, daje powód do przyjęcia tezy, iż kir-lanany muszą mieć jakąś metodę prokreacji.

Od czasu do czasu - powodowani przyczynami i sytuacjami znanymi tylko kir-lanonom - przedstawiciele tej rasy odłączają się od skrzydeł i udają się do miejsca prokreacji. Takie kolonie znajdują się prawie zawsze pod ziemią, a składają się z ciągu połączonych naturalnych jaskiń lub całych kompleksów grot.

To tutaj kir-lanany wybierają partnerów i pozostają aż do czasu narodzenia młodych (zazwyczaj trzy miesiące od momentu poczęcia). Wszystkie dorosłe osobniki uczestniczą w wychowaniu młodych, na zmianę polując i ucząc potomstwo latania, prowadzenia łowów oraz toczenia walk. Pomiędzy przedstawicielami tej rasy nie powstaje typowa więź rodzic-potomstwo. Wszystkie dorosłe osobniki w kolonii uczą młode w jednej grupie. Kir-lanany dojrzewają gwałtownie i dorastają do pełnych rozmiarów po około 1 miesiącach. Kiedy są już dorosłe, zwykle dołączają do skrzydeł - najwyraźniej zupełnie przypadkowo - i rozpoczynają trwającą całe życie nienawistną wojnę z bożymi niewolnikami.

Nawet zbuntowane kir-lanany uczestniczą w cyklu rozmnażania i wychowania, udając się do kolonii, gdy nadchodzi ich kolej. Co ciekawe, te jednostki nie są w żaden sposób dyskryminowane czy napiętnowane.

kilku więźniów na pastwę losu, kiedy opuściły kolonię po upływie sezonu godowego.

7. Komnata łączenia się w pary

Kiedy kolonia jest zamieszkała, ta jaskinia służy do kojarzenia się w pary dziesiątków kir-lananów. Zwykle przebywa tutaj kilku przedstawicieli tej rasy (2k4).

8. Komnata narodzin

W czasie ciąży samica kir-lananów nie zaprzestaje polowań i dalej stoi na straży, kiedy nadchodzi jej kolej. Dopiero na mniej więcej dwa-trzy tygodnie przed rozwiązaniem ciężarna udaje się do tej komnaty, którą dla wygody i ciepła wymoszczono trawami i palmowymi liśćmi z dżungli oraz kamieniami podgrzаныmi w pobliżu gotującej się magmy w Komnacie Głosów (obszar 11). W czasie narodzin przebywa tutaj 2k4 samic, a także 1k4 męskich i żeńskich pomocników.

9. Komnata Oczu

Kiedy do kolonii przybywają varlaki, zajmują to obszerne pomieszczenie, gdzie wymieniają się informacjami i nowinkami zdobytymi podczas pobytu w różnych zakątkach świata. Odwiedzają ich kivary, słuchając opowieści i zadając wiele pytań dotyczących tego, jak oczy rozumieją to, czego były świadkami. W czasie narodzin w komnacie przebywają zawsze 2k4 varlaki oraz 1k4 kivary.

Kiedy młode już się urodzą, varlaki właśnie zostają ich pierwszymi opiekunami. Wkrótce po urodzeniu matka przynosi noworodka do tej komnaty i powierza go opiece oczu. Młode pozostają tutaj przez mniej więcej miesiąc, w czasie którego otoczone są najlepszą opieką. Matkom wolno dołączyć do dzieci pod koniec tego okresu, a wówczas wspólnie z varlakami wychowują maluchy. W tym samym czasie dzieci odwiedzają również kivary, indoktrynując ich w fanatyzmie żywiącym serca starszych. Do momentu, w którym młode zaczynają być gotowe do dołączenia do skrzydła, otrzymują wystarczającą ilość informacji o świecie, by miały dużą szansę przetrwać w razie odłączenia od grupy.

10. Komnata Skrzydeł

W tym pomieszczeniu przebywają członkowie skrzydeł kir-lananów, samce i samice, którzy nie kojarzą się w pary, nie rodzą dzieci, nie polują i nie stoją na straży. Komnata nie należy do wysokich, ale jest bardzo obszerna - w najszerszym punkcie mierzy prawie 90 metrów - dając klótlwym kir-lananom wystarczającą przestrzeń dla wszystkich skrzydeł. W każdym momencie przebywa tutaj około 1k10+10 przedstawicieli rzeczonoj rasy. Pozostałe kir-lanany pozostają na posterunkach strażników, w komnatkach narodzin lub polują. W tym pomieszczeniu stworzenia odpoczywają, pożywają się, rozmawiają i walczą o przywództwo nad skrzydłem.

11. Komnata Głosów

W tej obszernej, głębokiej grocie zbierają się kivary, aby przedyskutować poglądy na przyszłość rasy. Wymieniają się informacjami o ostatnich atakach i najazdach na bożych niewolników, debatują nad skutecznością różnych taktyk i planują późniejsze działania. Popularnym tematem są również wady i zalety poszczególnej społeczności oraz organizacji, a także najświeższe informacje zdobyte przez varlaki. W jaskiniach takich jak ta - w całym Faerunie — kształtuje się przyszłość rasy kir-lananów. W czasie narodzin o każdej porze przebywają tutaj 2k4 kivary.

RYCERZE TARCZY

Sprzedawca jedwabiu stał przed Tannusem, spuszczać wzrok.

— *Sam zatem widzisz, Tannusie - powiedział. - Nie mam do kogo się zwrócić poza tobą. Pomożesz mi?*

Tannus spojrzął na kupca i uśmiechnął się dobrodusznie. Co za pech, że akurat transport Klemma z rzadkimi, egzotycznymi jedwabiami "zrabowali" bandyci na trakcie do Amn. Czy kupiec poczuje się lepiej, gdy się dowie, że jedwabie nie gniją gdzieś przy drodze, lecz leżą bezpiecznie w magazynach Tannusa? Wątpliwe, bardzo wątpliwe.

— *Klemm, stary drubu. Oczywiście, że ci pomogę! Wszyscy kiedyś byliśmy na twoim miejscu i wiem jak ważne jest dla ciebie, by twój współpracownik w Amn otrzymał swój towar — powiedział Rycerz Tarczy. Zamilkł na chwilę, po czym kontynuował przemowę do machinalnie reagującego kupca. — Akurat mam trochę jedwabiu w zapasie. Muszę za niego policzyć więcej niż zazwyczaj, ale tylko dlatego, że zainteresowanych nim jest jeszcze kilka kompanii, które nie będą szczęśliwe, gdy się dowiedzą, że już jest niedostępny. Jednak widząc w tobie przyjaciela w potrzebie, potraktuję cię odpowiednio. Co ty na to?*

Handlarz jedwabiem nie miał innego wyboru — musiał zapłacić cenę wskazaną przez Tannusa, który dobrze o tym wiedział. Gdyby Klemm nie dostarczył jedwabiu do Amn tak, jak obiecał, wpadłby w większe tarapaty niż opróżniając szkatuły, napełniając przy tym nypełniony po brzegi skarbiec Tannusa.

Rycerze Tarczy to luźna sieć szlachciców i kupców, którzy wymieniają informacje tak, by każdy z nich mógł wywierać naciski na wybranym przez siebie obszarze działania. Członkowie organizacji są w znacznej mierze zainteresowani wyłącznie własnym zyskiem. Uzyskane informacje mogłyby wykorzystać do polepszenia warunków życia w wielu krainach, woła jednak dzięki nim zyskiwać wpływy polityczne i wspinać się po szczeblach osobistej kariery.

Wielu rycerzy wywodzi się z rodów szlacheckich lub kupieckich i nie widzi nic niestosownego w zdobywaniu strzępków użytecznych informacji. Dla wielu z nich więź z rycerstwem to kwestia tradycji rodzinnej i obyczaju, nie zaś świadoma decyzja.

Są jednak członkowie, których przynależność do zakonu nie jest przypadkowa. W ich przypadku rycerstwo jest sprawą najważniejszą i pierwszoplanową. To klucz otwierający drzwi do władzy i bogactwa, którego pożądamy. To pośród nich są członkowie, o których istnieniu nie zdaje sobie sprawy nikt inny. To wewnętrzna koteria rycerzy, którzy służą prawdziwej władzy zakonu - bytowi oddanemu rozprzestrzenianiu własnej wizji okrucieństwa i politycznego zepsucia w całym Faerunie.

zarys historyczny

Historia zakonu jest potwierdzona aż piętnaście wieków wstecz. Pierwotnym celem rycerzy było szpiegowanie na rzecz monarchii Tethyr, w czasie wojen tyranów oka, które toczyły się około -170 RD. Nazwę wywodzą od słynnej Tarczy Silvama - artefaktu, który rzekomo stworzyła czarodziejka Zhyra Bardson-Ithal. Ów potężny przedmiot zaginął, jednak historia nie podaje czasu ani miejsca jego zniknięcia. Być może wcale nie przez przypadek rycerze rozwiązyli się wkrótce po zniknięciu tarczy (około trzydziestu lat po założeniu zakonu), gdy zostali niesłusznie oskarżeni o udział w morderstwie króla Tethyru, Leodoma IV.

Niemniej najstarsi rycerze nadal w tajemnicy się spotykali, ustanawiając wiele tradycji i praktyk, które przetrwały po dziś. Dzieląc się najważniejszymi zebranymi przez siebie i swoich agentów informacjami z zakresu ekonomii, polityki i historii, byli w stanie dokonać najrozsądniejszych inwestycji i podjąć najlepsze decyzje polityczne, które powiększały ich osobiste majątki i pozwalały wyprzedzać rywali o kilka kroków. Co kilka lat zapraszali do wstąpienia do zakonu zaledwie kilku szlachciców i pozostawiali względnie małą organizacją o skromnych celach, aż do roku 889 RD, gdy do społeczności przyłączył się książę Tithkar Illehhune.

Wraz z członkostwem książę wniósł cudowną, wspaniałą zdobioną klejnotami tarczę, o której mówił jak o Tarczy Ukrytego Pana. Zdobila ją rzeźba złowrogiego oblicza. Przekonał pozostałych członków zakonu, że tarcza jest darem od bóstw, znakiem świadczącym o tym, że Rycerze Tarczy powinni odzyskać dawną chwałę. Książę Illehhune i jego zwolennicy, chcąc zwiększyć władzę i wpływ zakonu, utworzyli tajemny krąg rycerzy. Ta wewnętrzna klika nazywała się Radą Tarczy i postawiła sobie za zadanie przywrócić Rycerzom Tarczy chwały, z której słynęli przed laty. Pragnęli również dostąpić wielu minionych sukcesów zakonu.

Na przestrzeni minionych wieków Rycerze Tarczy obojętnie w bogactwa. Wciąż jest ich niewielu, pośród nich znajdują się najlepiej poinformowani i odnoszący największe sukcesy arystokraci oraz kupcy działający na obszarze wpływów organizacji (dziś jest to całe Wybrzeże Mieczy oraz Amn, Calimshan i Tethyr). Dzięki całej sieci szpiegów zakon wpływa na wydarzenia o naturze ekonomicznej, społecznej i wojskowej. To jego członkowie doprowadzili do powstania wielu ważnych złażków kupieckich, pokonania Czarnej Hordy (1235 RD), rozluźnienia niezliczonych taryf i regul handlowych oraz odnowienia monarchii w Tethyrze podczas wojny wyzwoleńczej (1366-1369 RD). Wszystkie te wydarzenia przyniosły niezliczone korzyści Rycerzom Tarczy oraz Radzie Tarczy - majątki należących do organizacji osób znacznie wzrosły, podobnie jak ich wpływy polityczne. Większość członków zakonu uważa, że to szczyt celów i ambicji organizacji. Jest to jednakże mylna opinia.

organizacja

Rycerze dobrze strzegą swych sekretów, choć struktura ich organizacji jest luźna i nieformalna - wyjątek stanowi jedynie Rada Tarczy. Członkowie zakonu żyją daleko od siebie i rzadko kiedy na przestrzeni całego życia spotykają więcej niż pięciu kompanów. Dawne reguły określają, że każdy rycerz może poinformować o przynależności do zakonu maksymalnie trzy osoby, niezależnie od ich tożsamości. Ta zasada działa do dzisiaj. Jednakże żaden z członków organizacji, poza Radą Tarczy, nie jest świadom faktu, że przywódcy nie są tym, kim się wydają.

Kwatera: wspaniała posiadłość Inselma Hhune w mieście Wrota Baldura.

Członkowie: 60-100 plus trzy lub cztery razy więcej agentów.

Hierarchia: luźna

Przywódca: Inselm Hhune, Pierwszy Lord Rady Tarczy.

Religia: Gargauth Wygnaniec (patrz opis).

Charakter: CN, PZ, NZ

Tajność: wysoka

Symbol: okrągła tarcza z okiem w centrum, otoczonym kręgiem rombów.

Rycerze Tarczy biją własny pieniądz. Jako środka płatniczego używają grubej, złotej monety, ważącej tyle co trzy standardowe sztuki złota. Każda z nich po jednej stronie ma znak zakonu. Monety są wybijane w zakonnej mennicy, umiejscowionej w Athkatli.

HIERARCHIA

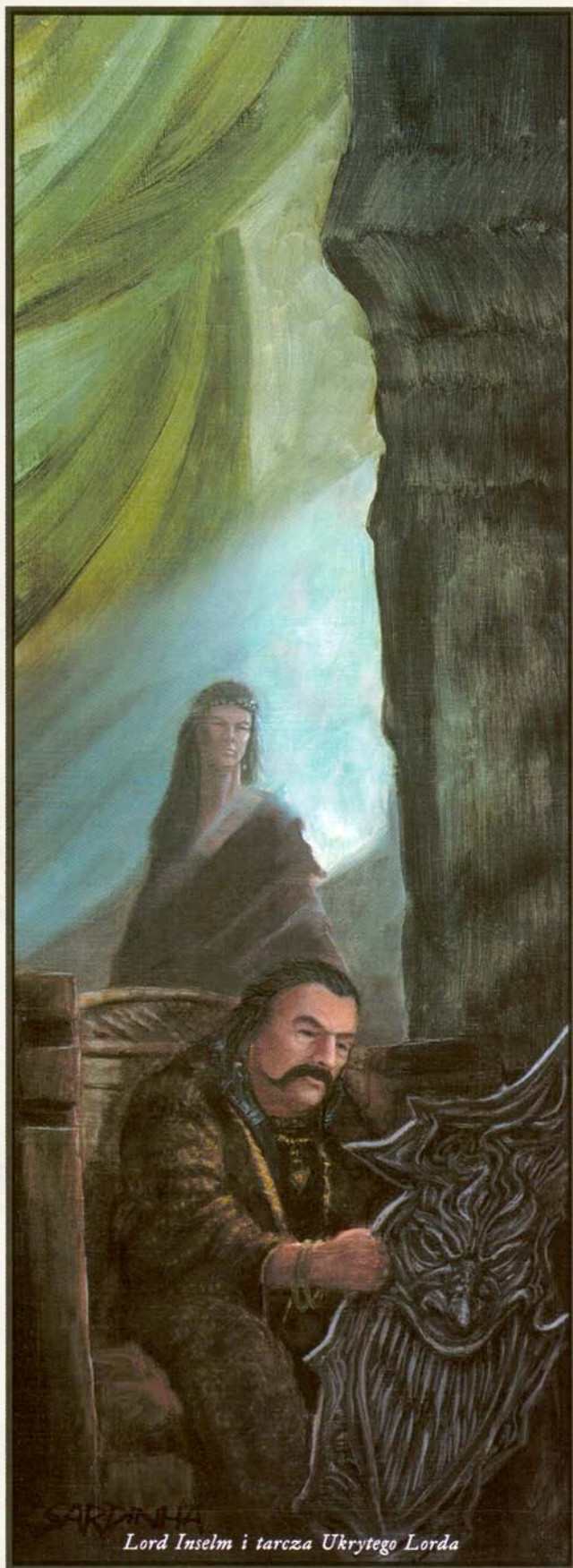
Do Rady Tarczy należy siedmiu rycerzy. Spotykają się co jakiś czas, nigdy dwa razy w tym samym miejscu. Podczas takich zebrań nakreślają kierunki rozwoju zakonu i koordynują jego działalność. Czterech z nich to zwyczajni starsi rycerze, którzy większość życia poświęcili organizacji, czyniąc co uważali za najlepsze dla nich i dla niej, często z pominięciem etyki. Pozostali trzej - Pierwszy Lord Tarczy, Drugi Lord Tarczy oraz Pierwsza Pani Tarczy — służą zakonowi tylko i wyłącznie po to, aby wzrosła potęga ich mrocznego władcy, Ukrytego Lorda Tarczy.

Ukryty Lord Tarczy

Artefakt lorda Tithkara Illehhune wciąż znajduje się w posiadaniu Rycerzy Tarczy - i tak naprawdę to właśnie on przewodniczy organizacji. Tarcza jest reliktem poświęconym bóstwu Gargauthowi, okrutnemu pomniejszemu bogowi, którego dziedziny to zdrada, okrucieństwo, polityczne zepsucie i przejęcie władzy. Gargauth przemawia bezpośrednio przez tarczę. Przez wieki ostrożnie manipulował członkami rady, przekazując im cenne strzępki informacji, których mogli użyć dla dobra zakonu. W ten sposób zachęcił ich do czczenia artefaktu i traktowania go jako Ukrytego Lorda zakonu. Rok po roku cierpliwie dyrygował członkami rady, stając się coraz bardziej niezbędnym ogniwem wiodącym do sukcesu organizacji. Teraz przejął nad nimi kontrolę i stał się prawdziwym władcą rycerzy. Na szczęście w aktualnym Pierwszym Lordzie Tarczy, wciąż nienasyconym władzą Inselmie Hhunie, znalazł doskonałe narzędzie. Z pomocą tego chciwego śmiertelnika Gargauth wprowadził do Rady Tarczy swych duchownych. Teraz stoi na pozycji, z której może bezpośrednio dozorować działalność zakonu.

Jeśli chodzi o większość członków Rady Tarczy, Ukryty Lord jest dla nich dziwną formą inteligencji, która zamieszkuje w tarczy. Szanują jego mądrość i władzę, uznając za nominalnego przywódcę zakonu. Radzie nigdy by się nawet nie przyśniło podjęcie ważnej decyzji bez konsultacji z Ukrytym Lordem - na podobnej zasadzie jak inne osoby zasięgają porady wyroczni lub kart tarota, by mieć wgląd w ważną sprawę ich dotyczącą. Ukryty Lord nie zawsze przemawia do rady, nawet zapytany. W takich przypadkach jej członkowie uznają milczenie za znak aprobaty dla podejmowanej decyzji. Jednak przy rzadkich okazjach, gdy Ukryty Lord wyjawia swą opinię, Rada Tarczy szybko postępuje zgodnie z jego zaleceniami, ponieważ jeszcze nigdy nie okazały





Lord Inselm i tarcza Ukrytego Lorda

się błędne. Drugi Lord Tarczy, Ghauntz, jest oficjalnym Mówcą Ukrytego Lorda, ponieważ posiadał niecodzienną zdolność odczytywania i interpretowania czasem zagadkowych wypowiedzi tejże istoty.

Pierwszy Lord Tarczy

Niezwykle otyły książę Inselm Hhune z Kamlann (NZ mężczyzna człowiek Fach10) ukazuje światu przyjemne usposobienie, jednak jego serce jest równie czarne co jego włosy, a ambicje jeszcze większe od obwodu w talii. To niebezpośredni spadkobierca Tethyrczyka, który odkrył Tarczę Ukrytego Lorda, chociaż urodził się jako zwykły kupiec. Rozwinął prowadzone interesy dzięki bystremu umysłowi, a za sprawą niezwyklej kombinacji przenikliwości i dokładnie skrywanej, lecz bezlitosnej ambicji, zdobył majątek tak wielki, że było go stać na kupienie tytułu lorda. Wkrótce potem zaproszono go do wstąpienia w szeregi Rycerzy Tarczy, gdzie szybko pokonywał kolejne szczeble hierarchii, by w pięć lat później zasiąść w Radzie Tarczy (w czym pomogła mu „tajemnicza” śmierć kilku prawdziwych rycerzy i jednego członka Rady Tarczy, w której broń maczali Ogniste Noże i Nocne Maski).

Ten nie zrównany polityczny intrygant szybko wspinający się po społecznej drabinie lojalność oferuje w formie wykalkulowanej pożyczki, którą wycofuje, gdy tylko sojusznicy przestają być przydatni. Dbą tylko i wyłącznie o własne interesy. Posiada trudny do określenia majątek i posiadłości naprawdę ogromne, chociaż większość z nich „należy” do agentów i podstawionych osób, dzięki czemu wrogowie i rywale nie wiedzą jak znaczne są jego źródła utrzymania. Monarchia Tethyru w ostatnich latach sownie wynagrodziła Inselma za służbę. Zdaje się on wiedzieć o wszystkim, co dzieje się na Południu oraz wzdłuż Wybrzeża Mieczy, a fakt ten przypisuje prowadzonym na tym obszarze interesom, chociaż w rzeczywistości wynika to z przynależności do Rycerzy Tarczy.

Od czasu wejścia Inselma w skład Rady Tarczy, Gargauth wybrał go na główny cel swoich machinacji. Stanowisko Pierwszego Lorda zagwarantowało mu przywilej opiekowania się Tarczą Ukrytego Lorda. Za każdym razem, gdy zajmował się artefaktem, Gargauth szeptał do niego, zachęcając do działania zgodnie z najokrutniejszymi i najbardziej podstawowymi instynktami. Inselm, będąc człowiekiem o słabej moralności, nie wahał się przyjąć rad Ukrytego Lorda i popełniał morderstwa oraz dopuszczał się zdrad zawsze, gdy zachęcały go do tego podszepty bóstwa. Wkrótce Gargauth trzymał Hhune'a w garści.

Drugi Lord Tarczy

Ghauntz Zakapturzony (PZ mężczyzna człowiek Kpn15 Gargautha) jest starszawym, pokrytym bliznami człowiekiem. Niemal zawsze ma na sobie ciemne szaty i płaszcz z kapturem. Przez większą część dorosłego życia czcił swoje bóstwo i służył mu. Członkostwo w zakonie zdobył dzięki machinacjom boga, a miejsce w Radzie Tarczy uzyskał podobną drogą. Teraz, kiedy jest jednym z rządzących zakonem, dba o to, by wola jego bóstwa była dobrze rozumiana i wprowadzana w życie. Pozostali członkowie Rady Tarczy szanują jego rolę jako Mówcy Ukrytego Lorda. Wierzą, że jest ledwie obdarzonym bystrym umysłem lichwiarzem, który posiada talent rozumienia prawdziwych słów Ukrytego Lorda. Są nieświadomi tego, że tak naprawdę komunikuje się on z Gargauthem bezpośrednio.

Pierwsza Dama Tarczy

Księżna Lucia Thione-Hhune (CZ kobieta człowiek Fach7) jest daleką kuzynką królewskiego rodu Tethyru. Trzy lata temu wyszła za mąż za księcia Inselma Hhune, chcąc w ten sposób odzyskać pozycję między rycerzami, którą straciła podczas wstydlivej i fatalnej w skutkach klęski, jaką była próba przejęcia władzy w Wa⁷ terdeep. Tę piękność o orzechowych włosach wygnano z Miasta Wspaniałości za zbrodnie, których się dopuściła. W efekcie straciła też pozycję wśród rycerzy - była to kara za niepowodzenie oraz za zdradzenie przynależności.

Inselm umiejętnie potrafił odbudować status żony i w tym roku zdołał umieścić ją w Radzie Tarczy (z pomocą Ghauntza i Ukrytego Lorda). Nie zrobił tego z poczucia obowiązku ani z miłości. Ich małżeństwo to polityczny sojusz i żadne z nich nie ma wątpliwości co do oddania drugiego. Inselm planuje wprowadzić Lucię do kultu Gargautha, aby również ona pomagała Ukrytemu Lordowi w zwiększaniu kontroli nad zakonem. Jeśli chodzi zaś o kobietę, to nie słyszała ona jeszcze słów Ukrytego Lorda, lecz widziała przywiązanie męża do artefaktu i to co uczynił dlań jego władca. Niemożliwe, by odmówiła szansy na zwiększenie osobistej władzy.

MOTYWACJE I CELE

Metody stosowane przez Rycerzy Tarczy są dość proste. Kiedy jeden członek zakonu usłyszy coś, co mogłoby przydać się innemu, przekazuje tę informację Radzie Tarczy, a należący do niej analizują wiadomości, koordynując ich napływ, po czym przekazują dalej. Tak oto trafiają one do tych członków zakonu, którzy zdaniem rady mogą zrobić z nich najlepszy użytek. Większość wykorzystuje zdobyte w ten sposób wiadomości do własnych celów, do polepszenia pozycji politycznej lub do wykorzystania ekonomicznych trendów czy wydarzeń. Rycerz może na przykład poinformować radę, że zbiory zboża w konkretnej społeczności będą najprawdopodobniej mniejsze niż oczekiwano przed żniwami. Jej członkowie przekażą zaś najpewniej tę wieść innemu członkowi zakonu, który zajmuje się handlem zbożem, by ten za sprawą szybkich operacji zyskał na spadku plonów w jednym miejscu i odciał konkurencję od tego konkretnego rynku. Rada Tarczy otrzymuje każdego dnia dziesiątki podobnych do tej, acz niepełnych informacji. Takie skrawki wiadomości same w sobie czasami są ledwie palacowymi plotkami i postrzegane osobno znaczą naprawdę bardzo niewiele. Kiedy jednak spojrzy się na wiele takich drobnych informacji, to dają one najczęściej jakiś dodatkowy wgląd w sprawy, które bardzo interesują każdego pragnącego zyskać konkretną przewagę.

Podczas gromadzenia wiadomości rycerze zwykle działają jako grupa i zgodnie z literą prawa. Każdy członek utrzymuje sieć informatorów pośród społecznych i zawodowych kontaktów, a wielu nie waha się przed wykorzystywaniem przyjaciół i rodziny jako potencjalnego źródła wieści. Niektórzy członkowie nie widzą nic złego we wzięciu prawa w swoje ręce, by w ten sposób osiągnąć cele, które uważają za ważniejsze niż świętość lokalnych statutów. Jednak zakon odniósł niezwykle sukcesy na polu wywierania politycznego i ekonomicznego nacisku prowadzącego do zmiany lub uchylania praw, co jest znacznie bezpieczniejszym środkiem osiągnięcia celów niż popełnianie przestępstw.

Rycerze są związani przysięgą spisaną w pierwszych dniach istnienia zakonu, zobowiązującą do powstrzymywania się od działań mogących zaszkodzić organizacji lub niezgodnych z interesem jej członków. Jednak nie zawsze można przewidzieć czy konkretne

działanie wpłynie na rycerza negatywnie, zatem na przestrzeni lat ustanowiono system opłat, za pomocą których dokonuje się reperacji za niezamierzone pogwałcenie tej zasady. Kiedy któryś członek niechcący działa na niekorzyść innego rycerza, oczekuje się od niego, że natychmiast przeprosi i jako zadośćuczynienie przekaże odpowiednią gotówkę lub towar. Rada Tarczy jest w tych sprawach ostatecznym arbitrem. Rycerze, którzy próbują oszukać zakon lub przynależące doń osoby wykręcając się od takiego długu, trafiają na listę najkrócej żyjących członków organizacji.

Rada Tarczy

W przeciwieństwie do szeregowych rycerzy, członkowie Rady Tarczy nie myślą ani trochę o prawach i moralności - takie kwestie nie mają żadnego znaczenia dla prawdziwego sprawcy wydarzeń. Rada wykorzystuje uzyskiwane od członków informacje do planowania i przeprowadzania skrytobójstw, wręczania łapówek ważnym politycznym osobistościom, szantażowania zamożnych i przeprowadzania wrogich przejęć w firmach borykających się z finansowymi trudnościami. Czasem całą brudną robotę wykonują osobiście, lecz częściej zlecają to innym organizacjom i stowarzyszeniom, takim jak Nocne Maski, Ogniste Noże lub Cieniści Złodzieje. Nie cofają się przed układami z Zhentarima⁷ mi, Bractwem Tajemnic, Czerwonymi Magami i każdą inną grupą, która może okazać się przydatna w dążeniu do celów. W ten sposób zyskują bogactwa i władzę - sami oraz jako zakon. Ponieważ publiczne życie Inselma wymaga, by prezentował swą lojalność wobec rodzinnego Tethyru, organizacja nie prowadzi żadnej podejrzanego działalności na terenie tego kraju. Co więcej, Hhune wykorzystuje zdobyte dzięki pozycji w Radzie Tarczy informacje do wspierania monarchii Tethyru.

Ukryty Lord

Naczelnym celem Gargautha jest pozyskanie większej liczby zwolenników pośród Rycerzy Tarczy. Powierzył Ghauntz owi zadanie szerzenia swojej ewangelii pośród pozostałych członków Rady Tarczy, a poprzez Inselma ma zamiar zademonstrować potęgę, zapewniając Pierwszemu Lordowi jeszcze większe powodzenie w interesach. Aktualnie pracuje nad planem, który pozwoli Hhu⁷ nowi jeszcze bardziej zbliżyć się do monarchii Tethyru, stawiając go na pozycji, z której będzie mógł sięgnąć po tron. Ci z rycerzy, którzy później nie zechcą zmienić wiary na Gargautha, zostaną usunięci z zakonu i zastąpieni bardziej uległymi. Bóg upatrzywe w członkach organizacji silnego fundamentu do nagłego wzrostu popularności swej religii. Są zatem dla niego narzędziem do zwiększenia pozycji i władzy pośród bóstw.

REKRUTACJA

Każdy rycerz może proponować osobę dowolnej rasy i płci jako nowego członka zakonu. Kandydat musi spotkać się z Radą Tarczy, a jeśli ta uzna go za odpowiedniego, składa on przysięgę lojalności i tajności, trzymając rękę na Tarczy, Ukrytego Lorda. Ci, którzy zawiodą w wykonywaniu obowiązków, mogą zostać usunięci z zakonu większością głosów w Radzie Tarczy. Ci, którzy odważą się zdradzić organizację, niemal zawsze giną z rąk wynajętych skrytobójców. Większość nowych rekrutów pochodzi z Amn, Calimshanu i Wybrzeża Mieczy, gdzie członkowie zakonu są najliczniejsi, a wpływy zakonu najznaczniejsze. Znakomita większość rycerzy to szlachcice, chociaż kilku to bardzo zamożni kupcy.

spotkania

W strukturach rycerzy brak zbrojnego ramienia czy organu zrzeszającego agentów. Są jedynie słudzy, którzy czekają na spotkania w interesach z członkami zakonu. Każdy rycerz jest odpowiedzialny za stworzenie i utrzymanie osobistej sieci informatorów. Niemożliwe zatem, by jakikolwiek normalnie poszukujący przygód śmiałek kiedykolwiek spotkał ich grupę.

Towarzystwo Krakena

Zarządca doku uśmiechnął się szeroko, obserwując toczącą się poniżej działalność. W jego wateerdepskim doku przeładowywano tajne ładunki bez jego wiedzy lub pozwolenia. Będzie musiał umówić się na wizytę u kapitana Elmorna i wskazać, że to niegrzecznie próbować nie dawać łapówek zarządcy portu. I podziękować Meritid Archneie za informację, dzięki której odkrył ten fakt. Wygląda na to, że kapłanka Umberlee może być użyteczna.

Towarzystwo Krakena to grupa handlarzy informacjami, która używa wiedzy do wpływania na wydarzenia w krajach wzdłuż wybrzeża Bezdrożnego Morza. Agenci organizacji, zwani Krakenarami, nie unikają porwań, morderstw i tortur, byle tylko uzyskać to, czego chcą. Celem ich potwornego przywódcy jest stworzenie wielkiego podmorskiego i nabrzeżnego królestwa rozciągającego się na tysiące kilometrów. Towarzystwu przewodzi stary czarodziej, kraken Slarkrethel, mający powiązania z kościołem Umberlee. Kontroluje on armię podmorskich potworów, dzięki której podbija wrogie wodne osady i najeżdża na te położone na brzegu.

zarys historyczny

Odkrywszy ruiny Ascarle, elfiego miasta zniszczonego przez drogi i zatopionego w północnych lodach, kraken Slarkrethel dowiedział się o minionej sławie swojej rasy i zapragnął przywrócić jej dni świetności. Na przestrzeni wieków udało mu się stworzyć pod powierzchnią morza sieć agentów, zwiększających znaczenie jego imperium. W końcu uratował tonących marynarzy, którym zaoferował darowanie życia w zamian za lojalność. Zostali oni jego pierwszymi agentami działającymi na lądzie. Taki właśnie dziwny początek miała potężna organizacja handlarzy informacjami. Dzisiaj Towarzystwo Krakena wymienia wiadomości w zamian za towary, wpływy i przysługi. Zyskało też odpowiednią reputację, a to z racji skrytobójstw i innych nikczemnych czynów, przybliżających realizację tego celu.

organizacja

Struktura towarzystwa jest luźna, a każdy poziom organizacji ma prawo rozwijać własne ośrodki zdobywania informacji. Ta ela-

styczność oznacza, że najlepsza metoda na pozbycie się poszczególnych komórek znacznie się od siebie różni, ponieważ każda na różne sposoby zdobywa agentów i ich wykorzystuje.

Niniejsze statystyki odnoszą się do organizacji jako całości, rozciągającej się na dużych przestrzeniach zarówno nad wodą, jak i pod nią.

Kwatera: Ascarle (podwodne miasto), północne Bezdrożne Morze.

Członkowie: liczba nieznana, lecz zakłada się istnienie setek agentów na Północy i Zachodnich Ziemiach Centralnych plus dziesiątki tysięcy podwodnych żołnierzy.

Hierarchia: sieć

Przywódca: Slarkrethel

Religia: Umberlee

Charakter: NZ, PZ, N

Tajność: średnia

Symbol: znakiem towarzystwa jest fioletowa ośmiornica z wieloma mackami. Symbol ten członkowie noszą otwarcie jedynie w miejscach, w których towarzystwo posiada absolutną władzę, na przykład w mieście Ascarle.

HIERARCHIA

Slarkrethel mało obchodzi to, jak zorganizują się jego poddani, dopóki informacje nie przestają przepływać. Uogólniając, na szczycie struktury stoi kraken i kilku starszych agentów pilnujących działań na większych obszarach. Ci ostatni mają grupy podwładnych odpowiadających za mniejsze obszary i tak dalej. Agentom pozwala się stosować własne metody zdobywania informacji, pod warunkiem, że rezultaty przekazywane są w górę, po czym mogą rozprzestrzenić się po sieci.

Slarkrethel (NZ samiec kraken Czar20, wybraniec Umberlee) to przywódca Towarzystwa Krakena. Zaufani przybocznicy to jego oczy i uszy działające w odległych częściach królestwa. Towarzyszy mu zawsze świta ochroniarzy, w tym rekinolaki, merrowy (wodne ogry), kapoaciny (wodne gargulce), złowieszcze rekiny i orki.

Vestress (PZ łupieżca umysłów) to gubernator Ascarle. Trafiał do tego miejsca z podwodnej kolonii illithidów. Kraken poddał go praniu mózgu i zmusił do uległości. Dziś łupieżca umysłów to doskonale zarządca swego nowego domu.

Pan Skumów (PZ aboleth Czar11/Kpn13 Umberlee) zamieszkuje w ściekach Skullport i rzekomo posiada aż czterdzieści procent miejskich budynków. Wysyła podwładnych w miasto, by zbierali czynsz oraz tyle informacji, ile zdołają.

Rethnor (PZ mężczyzna człowiek Wjk16/Ltr7) jest jednym z pięciu najwyższych kapitanów Luskan i dowodzi nadbrzeżnymi działaniami towarzystwa, począwszy od Jeziora Martwych Ludzi dalej na północ.

Semmonemily (N doppelganger Ltr10) obserwuje dolinę rzeki Dessarin. Dawny sługa przemienionego w liczą illithida ma wielu sojuszników w Podmroku i często otrzymuje najświeższe informacje z niezwykłych źródeł.



Meritid Archneie (CZ mężczyzna człowiek Kpn6 Umberlee) wiernie służy swojemu kościołowi oraz Panu Skumów, zbierając informacje o ruchach flot dla podwodnego władcy. Aktualnie prowadzi małą komórką Krakenarów w Waterdeep.

MOTYWACJE I CELE

Do Towarzystwa Krakena różne osoby przystępują z różnych powodów, zawsze związanych z wykorzystywaniem informacji. Koniec końców wiadomości mogą przynieść bogactwa, wzrost władzy lub ułatwić zemstę. Kolejne szczeble w hierarchii Krakenarów dają więcej władzy, zapewnianej przez licznych podwładnych wykonujących rozkazy wyżej postawionych. Sam Slarkrethel ma nadzieję stać się bóstwem. Ma już poparcie Umberlee, która uczyniła go swoim wybrańcem.

REKRUTACJA

Krakenarzy są gotowi uzyskiwać informacje dosłownie od każdego. Jeśli dana osoba okaże się pewnym ich źródłem, może zostać wtajemniczona w większość działań towarzystwa i zachęcona do wstąpienia do niego na bardziej trwałych zasadach. Teoretycznie każdy wystarczająco dobrze poinformowany ma szansę zostać członkiem Towarzystwa Krakena, w którego szeregach znajdują się pospolici złodzieje, zamożni kupcy i dwuznacznicy pod względem moralnym poszukiwacze przygód.

SOJUSZNICY

Sojusznikami organizacji są nie tylko liczne inteligentne potwory żyjące w Bezdrożnym Morzu, które z radością przyjmą skarby czy przysługi. Równie znaczne wsparcie Towarzystwu Krakena oferuje kościół Umberlee. Każdego wyznawcę tej bogini, który jest świadomy istnienia organizacji, należy uznać za skłonnego do pomocy Krakenarowi w potrzebie.

WROGOWIE

z racji zwyczaju wtykania nosa w sprawy tajne, Stowarzyszenie Krakena ściągnęło na siebie gniew grup takich jak Harfiarze i Rycerze Tarczy. Ponieważ Krakenarzy do zdobywania i chronienia informacji używają przemocy, tego typu zachowanie wzmogło wrogość Harfiarzy i innych dobrych organizacji.

spotkania

Ponieważ członkowie Towarzystwa Krakena pochodzą z bardzo różnych środowisk, nie mogą stosować jednakowych taktyk. Wielu agentów wysoko ceni czar czy eliksir oddychanie pod wodą — to zarówno środek ucieczki z zasadzki, jak i sposób na prowadzenie inwigilacji. Zastępy morskich potworów, które służą Slarkrethelowi, są wypróbowanymi oddziałami i znają najlepsze taktyki walki pod wodą oraz na brzegu. Szczególnie lubiana strategia to zmuszanie przeciwnika do wejścia do wody lub zwabianie go do niej, rzecz jasna za pomocą czarów.

malaugrimowie

— Zgodzisz się jednak — zamruczał głos w ciemnościach — że ofiara smakuje lepiej, gdy zostanie przyprowadzona szczyptą strachu?

Odwrocił się, wreszcie pragnąc tylko i wyłącznie stanąć twarzą w twarz ze śmiercią. Nawet tak wyczerpany próbami ucieczki

przed tym... czymś wciąż miał wystarczająco dużo energii, by pozostać zszokowanym. Patrzył się bowiem na własną matkę. Stała, delikatnie się uśmiechając.

To nie była ona, uświadomił sobie, a jedynie jej obraz wyrwany z jego umysłu i ukształtowany przez ciało tego stworzenia. Sylwetka zadrżała, stając się ojcem, potem młodszą siostrą, żoną i wreszcie najstarszym synem. W końcu zobaczył prawdziwą formę stworzenia, uzbrojoną w pazury, straszna.

Potem na całe szczęście nie widział już nic.

Malaugrimowie są niezwykle utalentowanymi zmiennokształtnymi. Ci mieszkańcy nieznanego wymiaru używają Planu Cieni do przedostania się na Torii. Planują zaatakować Faerun, lecz chwilowo powstrzymuje ich kilka słabości, w tym niezdolność do opanowania międzyplanarnej magii i niemal patologiczna potrzeba sprawiania sobie przyjemności aktami okrucieństwa. Przywódca tej rasy zwany jest Władcą Cieni, a stworzenia jako zbiorowość — władcami cieni (choć nie mają nic wspólnego z Mistrzami Cieni z Telfflam, ani z netheryjskimi pomrokami, jak niektórzy podejrzewali). W chwili obecnej Faerun zamieszkuje pięć takich stworzeń. Choć powinien działać w imieniu całej rasy przygotowując inwazję, w większości realizują własne zdeprawowane i ohydne cele.

zarys historyczny

Plugawi malaugrimowie to zepsute, plugawe potomstwo czarodzieja Malauga — ponoć pierwszego człowieka w Faerunie, który odważył się na podróż na Plan Cieni. Biorąc pod uwagę ich możliwości oraz niezdolność do rozmnażania, dokładne pochodzenie tych istot zapewne jest jeszcze bardziej skomplikowane i dziwne niż wskazują legendy oraz plotki.

Malaugrimowie potrafią skopiować z niemal idealną doskonałością każde stworzenie, które kiedykolwiek ujrzały. Niemniej każdy z nich ma ulubioną formę, do której powraca w sytuacji poważnego zagrożenia. Zazwyczaj stapiają się z populacją Faerunu, chowając za maską humanoidów i zamieszkując przez pewien czas wielkie miejskie centra, gdzie mają w bród ulubionego jedzenia (ludzi).

organizacja

Kwaterna: każdy malaugrim ma własną kwaterę i schronienie, zazwyczaj w okolicy miejsca zamieszkiwania aktualnej formy. Władca Cieni mieszka w twierdzy na Planie Cieni.

Członkowie: 5 na Faerunie, w sumie około 100

Hierarchia: luźna

Przywódca: Władca Cieni

Religia: Bane, Gargauth, Shar

Charakter: CZ

Tajność: średnia

Symbol: malaugrimowie nie zwracają sobie głowy używaniem symbolu, który reprezentowałby ich rasę. Poszczególni przedstawiciele tej rasy, zwłaszcza rzucający czary, mogą ustalić dla siebie znak, z próżności rzecz jasna.

Pięciu malaugrimów przebywających w Faerunie to: Arathluth, Taluth, Luthbyr, Luthvaerynn i Zarasluth (pierwszych dwóch z wymienionych opisano ze szczegółami w *Potworach Faeruni*). Kontaktują się ze sobą lub z Władcą Cienia tylko wtedy, kiedy mają na to ochotę.



Ryc. Richard Sardinha

Malaugrim Arathluth

HIERARCHIA

Technicznie rzecz biorąc wszyscy malaugrimowie są sobie równi rangą i statusem - wszyscy z wyjątkiem Władcy Cieni.

Każdy malaugrim, który posiada wystarczającą siłę, przebiegłość i potęgę, może przywłaszczyć sobie tytuł Władcy Cieni. Jednak aby naprawdę dzierżyć władzę, która wiąże się z tym tytułem, rzekomy przywódca rasy musi zniszczyć poprzednika. Malaugrimowie są niemal nieśmiertelni, jednak się starzeją, choć bardzo wolno - a Władca Cieni często żyje niezliczone wieki. Nowy jest zaś prawie zawsze młodszy i silniejszy od poprzednika.

Jedynym miernikiem statusu pośród malaugrimów jest relatywna siła. Najsilniejsi są szanowani, mimo strachu i nienawiści. Czasem pomiędzy poszczególnymi malaugrimami wybucha zacięta rywalizacja, która może doprowadzić do trwającej wieki prywatnej wojny. Nie mają oni cierpliwości do tworzenia zawiłych, długoterminowych planów, które pozwoliłyby na osaczenie rywala, zatem ich taktyka ogranicza się do „zabij i uciekaj”. Jedynie Władca Cieni jest w stanie zmusić grupę malaugrimów do efektywnej współpracy przez dłuższy czas.

MOTYWACJE I CELE

Malaugrimowie zamierzają napaść na Faerun Z pełną siłą, gdy tylko zyskają dostęp do międzyplanarnej magii pozwalającej otworzyć przejście z Planu Cieni oraz gdy tylko będą na tyle potężni, by zwyciężyć w walce z wszystkimi rasami kontynentu. Biorąc pod uwagę tempo, w jakim aktualnie postępują wysiłki malaugrimów, ich mistrzowski plan może jeszcze przez jakiś czas nie wydać żadnych owoców. Niemniej nie wyjawili, co zamierzają uczynić z podbitym Faerunem i jego mieszkań-

cami. Aktualny Władca Cieni rozważał możliwość przeniesienia całego Torilu na Plan Cieni, gdzie był placem zabaw dla malaugrimów. Jednak bardzo wątpliwe, by jakkolwiek plan pozostał bez zmian wystarczająco długo do wprowadzenia w życie.

Tymczasem aktualnie zamieszkujący Faerun malaugrimowie większość czasu poświęcają poszukiwaniu podniet, osiągnięciu coraz to większych uciech i powiększaniu prywatnych kolekcji przedmiotów magicznych. Jedną z najważniejszych rozrywek polega na dręczeniu innych stworzeń, zwłaszcza ludzi, którzy nieustannie zadziwiają przedstawicieli rzeczonej rasy.

Fakt, że malaugrimowie tak łatwo przestają skupiać się na swym najważniejszym celu nie oznacza, iż nie należy ich traktować jako poważnego zagrożenia. Poszukiwacz przygód, który nie doceni jednego z tych zmiennokształtnych, zazwyczaj zdaje sobie sprawę ze swojego błędu dopiero w chwili, gdy stworzenie rozgniata go niczym robaka.

REKRUTACJA

Wszyscy przedstawiciele rasy trafiają automatycznie pod zwierzchnictwo Władcy Cieni. Nie ma zaś jakichś innych osobników tego gatunku, spośród których mogliby się rekrutować nowi członkowie. Ponieważ jednak malaugrimowie nie mogą się sami rozmnażać (zapewne z powodu jakiegoś fizycznego defektu), ci z nich, którzy działają w Faerunie, muszą się łączyć w pary z ludźmi, a następnie wykradać potomstwo. Partnerzy zazwyczaj nie wiedzą co się dzieje aż do chwili, gdy jest za późno. Co gorsza, większość ludzi nie przeżywa procesu wydawania na świat nowego malaugrima.

SOJUSZNICY

Malaugrimowie nie zawierają trwałych sojuszy - ani jako całość, ani pojedynczo. Wszystkie związki wykorzystują, a następnie niszczą. Partnerów uśmiercają zależnie od swych upodobań. Wybierając niczego nieświadome narzędzia, nikogo nie dyskryminują. Malaugrim może równie dobrze zawrzeć sojusz z siłami dobra, jak i zła - pod takim tylko warunkiem, że w ten sposób zaspokaja swe niezdrowe pragnienia oraz pożądanie zachwyty. Niewielka garstka śmiertelników sprzymierzyła się z malaugrimami z pełną świadomością tego, kim są owi sojusznicy. Niemniej takie osoby posiadają wystarczającą potęgę, by uniknąć zdrady, przed którą zresztą się odpowiednio zabezpieczają.

WROGOWIE

Ponieważ malaugrimowie zamierzają ostatecznie napaść i podbić Faerun, wszystkie rasy, grupy i stworzenia postrzegają za swych wrogów. Niemniej niekoniecznie nienawidzą przeciwników. Po prostu uznają ich za mało ważnych, za narzędzia stworzone dla ich przyjemności.

Coś więcej niż pogardę malaugrimowie odczuwają jedynie w stosunku do Harfiarzy oraz wybrańców Mistry, jako że te osoby w przeszłości pokrzyżowały plany rasy, czego jej członkowie nigdy nie zapomną. Malaugrimowie potrafią spędzić całe miesiące, planując porwanie Harfiarza, a złapanie agenta tej nieustannie przeszkadzającej im organizacji jest okazją do wprowadzenia w życie najmroczniejszych zachcianek.

spotkania

Ponieważ każdy malaugrim jest jedyny w swoim rodzaju, stworzenia te można napotkać jedynie pojedynczo. Poszczególne osobniki zatrudniają lub gromadzą wokół siebie pewną liczbę istot, jeśli będą mają na to ochotę. Służący pełnią role ochroniarzy, strażników, zabawek i każdą inną, jakiej zażyczy sobie malaugrim. Życie tych niewolników jest niezmiennie nieprzyjemne i niezmiennie krótkie.

Wszyscy malaugrimowie konflikty rozwiązują potajemnie i ukradkowo. Wołają wysłać na wroga służących i niewolników, zamiast samodzielnie ruszać w pole. Zmuszeni do wzięcia udziału w walce, stosują taktykę pozwalającą ukryć ich prawdziwą naturę. Rzadko kiedy ujawniają swój prawdziwy kształt, zwłaszcza w bitwie. Większość woli zbiec z pola walki niż zaryzykować walkę z silniejszym przeciwnikiem.

Czary i magiczne przedmioty malaugrimów zazwyczaj ułatwiają stosowanie wspomnianej taktyki. Preferują oni iluzje i podobne zwodnicze efekty. Zazwyczaj tworzą legowiska, które obejmują kilka fałszywych elementów (iluzoryczne ściany, tajemne klatki schodowe, ukryte pokoje, pulapki zakryte iluzjami i inteligentne rzeźby).

Łupieżcy umysłów

- *Polączenie smakowe aktywne* — Sugglir wysłał wiadomość do zgromadzonych towarzyszy.

— *Rozpocząć* - nadeszła zbiorcza wiadomość.

- *Ludzkie stworzenie-pożywienie* — wysłał wiadomość do zwanego jeńca — *masz zaszczyt zostać wybrany na poddanego państwa. Mój umysł jest połączony z twoim. Kiedy będę delektował się twoim mózgiem, będziesz to odczuwał i rozkoszował się jego smakiem tak samo, jak ja. W ten sposób być może przekonam twoją duszę, by w przyszłości kroczyła po tym świecie jako illithid, nie zaś jako powierzchowne bydlę — po tych słowach macki Sugglira zanurzyły się w czaszce Kilimura.*

Kilimur krzyknął, choć w trakcie umierania odkrywał, że łupieżcy umysłów uznają jego mózg za w miarę smaczny.

Łupieżców umysłów otacza słuszna aureola strachu, a to z racji zła tych istot, ich potęgi i diety, na którą składają się mózgi inteligentnych bytów. Zbierają się one w wielkich miastach Podmroku i zniewalają całe kolonie rozumnych stworzeń, by pracowały dla nich i służyły im za pożywienie. Od natychmiastowego podboju świata powstrzymują je bardzo specyficzne potrzeby żywieniowe oraz wrodzony egoizm - nawet najdrobniejsze niepowodzenie powoduje, że illithid ucieka, by w taki sposób ratować skórę.

zarys historyczny

Podobnie jak w przypadku beholderów, pochodzenie illithidów jest źródłem wielu spekulacji i małej liczby faktów. Jedni sądzą, że przybyły one z odmiennego planu. Drudzy, że z odrębnej przestrzeni czasowej lub zza Morza Nocy. Jeszcze inni snują teorie, jakoby łupieżcy umysłów przybyli z miejsca poza zwykłymi obszarami kosmologii Faerunu. Są światy, w których rządzą illithidzi, gdzie wszystkie inne rasy stanowią ich inwentarz i gdzie dawno już miniony bunt niewolników zaowocował powstaniem innych obdarzonych psionicznymi mocami ras, takich jak duergarowie. W tej chwili łupieżcy umysłów żyją rozrzucony w świecie i nikt nie potrafi wskazać miejsca, z którego pochodzą.

organizacja

Statystyki dotyczą populacji illithidów zamieszkującej na i pod powierzchnią Faerunu.

Kwatera: różne miasta w Podmroku.

Członkowie: liczba nieznana; wiadomo natomiast o przynajmniej pięciu miastach w Podmroku zamieszkanym przez przynajmniej 1000 łupieżców umysłów.

Hierarchia: militarna

Przywódca: żaden lub starszy mózg miasta

Religia: Ilsensine

Charakter: PZ

Tajność: żadna (choć poza innymi illithidami zaledwie kilku mieszkańców powierzchni zna położenie ich miast w Podmroku)

Symbol: łupieżcy umysłów nie posiadają czegoś takiego jak wspólny symbol, chociaż miasta tej rasy posiadają czasem unikalny znak, którym zdobią powstające w nim przedmioty.

ILSENSINE

Wszyscy łupieżcy umysłów czczą Ilsensine - złe, bóstwo wiedzy, podbojów i mentalnych mocy. Niemniej niewielu przedstawicieli tej rasy decyduje się poświęcić bóstwu i zostać kapłanem. W każdym mieście illithidów żyje ledwie garstka tych ostatnich. Ponadto kapłani pozostają jakby na uboczu życia społeczności. Jeśli chodzi o wygląd Ilsensine, to ponoć przypomina ona ogromny zielony mózg z niezliczonymi mackami, które ciągną się z jej jaskiniowego królestwa w każdy ukryty zakątek innych planów. Symbol bogini to mózg z dwoma mackami, a jej domenami są



Ryc. Puddhead

Konklawe łupieżców umysłów

prawo, tyrania, umysł, urok, wiedza i zło. Ulubiona broń Illen sine to macka (bicz).

MIASTA ILLITHIDÓW

Miasto illithidów to obrzydliwe, a zarazem piękne miejsce o obcej konstrukcji, przystosowane dla stworzeń, które potrafią z natury kwitować. Wejścia do wspaniałych tuneli otwierają się na różnych poziomach zboczy wielkich jaskiń. Zamiast schodów używa się tutaj ramp, a najniższy poziom zarezerwowany jest dla niewolników i ich poganiaczy. W centrum miasta znajduje się olbrzymi budynek, w którym mieści się starszy mózg - sumaryczna inteligencja i pamięć zmarłych łupieżców umysłów. W basenie starszego mózgu pływają podobne do kijanek młode, które, gdy osiągną dojrzałość, dokonują implantacji w humanoidalnym żywicielu, przekształcając jego ciało w dorosłego illithida.

Łupieżcy umysłów pracują nad rozwojem swej społeczności i dzielą się na mniejsze grupy poświęcone konkretnym celom, takim jak tworzenie strategii ataku, planowanie hodowli niewolników, poszukiwanie sposobu na zaćmienie słońca lub stworzenie przedmiotów magicznych zwiększających ich zdolności psioniczne. Illithidzi napotykanii poza miastem to albo agenci owych mniejszych grup, albo - co zdarza się rzadko - zdrajcy skazani na śmierć. Łupieżcy umysłów (ci związani z jakimś miastem i pozostali) zawsze ze sobą konkurują, rzadko się jednoczą, nawet gdy dążą do tego samego celu.

HIERARCHIA

Przywódcą społeczności illithidów jest starszy mózg, który telepatycznie łączy umysły wszystkich przedstawicieli rzeźzonej rasy w zasięgu półtora kilometra od miasta. Starszy mózg to rodzic, mówca, sędzia, arbiter, zarządca i biblioteka wszystkich łupieżców umysłów. Posiada ogromną psioniczną potęgę, a to dzięki mózgom, z których się składa. Nie może się jednakże poruszać, nie posiada również żadnych sposobów fizycznej obrony. Niemniej jego zdolności mentalne bez żadnego wysiłku powalają na kolana każdego łupieżcę umysłów.

Na niższym szczeblu hierarchii stoi Zgodna Starszyzna, czyli rada łupieżców umysłów reprezentujących każdą z różnych ideologii (frakcji) illithidów. Wyznacza ona cele dla społeczności, wybiera przedstawicieli na poszczególne stanowiska i bierze na siebie większość obowiązków związanych z zarządzaniem miastem. Poniżej Zgodnej Starszyny stoją „pospolicci” illithidzi, którzy działają samodzielnie albo skupiają się na potrzeby tworzenia kultów czy inkwizycji. Jeszcze niżej tych zwykłych łupieżców umysłów znajdują się liczni niewolnicy, którzy wykonują całą właściwą pracę - to zbrojne ramię miasta, ostatecznie kończące na stołach swych panów. W każdym mieście znajdują się zazwyczaj przedstawiciele jednej lub dwóch ras niewolników, dzięki którym społeczność illithidów się rozwija.

MOTYWACJE I CELE

Lupieżcy umysłów chcieliby zdominować świat i żyć w luksusie, delektując się wypranymi mózgami pieczolowicie hodowanych niewolników oraz zwiększając zdolności psioniczne do fantastycznego poziomu. Niemniej każdy illithid może inaczej postrzegać dążenie do tego celu. Niektórzy chcieliby zasłonić przekłete słońce, które uniemożliwia prowadzenie otwartej wojny na powierzchni. Kolejni wolą zgromadzić liczniejsze armie niewolników, inni stworzyć psioniczne przedmioty o potężnej mocy, a jeszcze inni mają dziwniejsze i bardziej niezrozumiałe cele. Niemniej każda motywacja to środek do upragnionego celu, jakim jest dominacja nad światem.

REKRUTACJA

Lupieżcy umysłów nie prowadzą rekrutacji. Inne rasy uznają tylko i wyłącznie za potencjalnych niewolników. Jedynie wówczas, gdy działa to na ich korzyść lub gdy znajdują się w poważnym niebezpieczeństwie, sprzymierzają się z innymi zamiast brać ich w niewolę. Warto niemniej zaznaczyć, iż każde stworzenie „rekrutowane” przez illithidów ostatecznie zostanie przez nie zauroczone i zniewolone. Niemal każda istota o zauważalnym intelekcie może stać się niewolnikiem illithida.

SOJUSZNICY

Lupieżcy umysłów mają niewielu prawdziwych sprzymierzeńców, chociaż od czasu do czasu zawierają tymczasowe sojusze z pozostałymi rasami Podmroku. Posiadają niewolników niemal każdej rasy, aczkolwiek najpopularniejszymi są grimlokwie, ponieważ szybko się rozmnażają i nie mają oporów przed zjadaniem tego, co pozostawił po sobie głodny illithid. Równie często lupieżcy umysłów niewolą chuule, a wiele przystosowanych do życia w Podmroku zwierząt wykorzystują jako szpiegów (sondują ich umysły wprost, by w ten sposób uzyskać interesujące informacje, pomijając przy okazji ograniczony intelekt stworzenia).

Illithidzi przewodzą czasem małym grupom doppelgangerów (takie grupy zwane są druuth). Zmiennekształtni są w stanie inwigilować wiele społeczności i organizacji, zapewniając swym panom użyteczne informacje.

WROGOWIE

Illithidzi mają wielu wrogów - dokładnie rzecz ujmując, każda istota nienależąca do tej rasy i zdrowa na umyśle nigdy nie zgodzi się dobrowolnie na zniewolenie lub pożarcie przez te potwory. Niemniej niektóre stworzenia są wyjątkowo częstymi przeciwnikami lupieżców umysłów. Smoki podziemne oraz drowy nieustannie rywalizują z nimi o przestrzeń życiową i niewolników. Illithidzi powszechnie boją się i nienawidzą wszelkich nieumarłych, ponieważ są oni niepodatni na większość mocy psionicznych, co zmusza lupieżców umysłów do używania naturalnych ataków lub tracenia cennych niewolników.

Jednakże najbardziej zaciekłymi wrogami są duergarowie. Kiedyś był to zwykły klan krasnoludów, który po wiekach niewoli i poskramiania zdołał strząsnąć mentalne okowy. Tak właśnie powstała nowa podrasa krasnoludów w Podmroku. Duergarowie nie zapomnieli swojej niewoli i wszystkich wojowników szkołą w taktykach walki z illithidami.

spotkania

Lupieżcy umysłów unikają bezpośredniej walki - wolą, by takie brudne sprawy załatwiali za nich niewolnicy. Jeśli już muszą brać

udział w starciu, chowają się za ścianą niewolników i unieszkodliwiają przeciwników za sprawą zdolności psionicznych oraz *ugodzenia umysłu*. Jeśli illithid jest wyjątkowo pewny siebie, może zaangażować się w walkę wręcz, by zdobyć mózg kogoś szczególnie pociągającego. Zaledwie kilku lupieżców umysłu rozwinęło moce psioniczne, które wzmacniają ich sprawność fizyczną i pozwalają awansować na poziomy w klasie mnicha.

Jeśli bitwa obróci się przeciw illithidowi - nawet w niewielkim stopniu - rzuci się on do ucieczki, zostawiając niewolników na pastwę losu. Może potem zakraść się w to samo miejsce i zauroczył tych, którzy przeżyli, nieważne: wrogów czy niewolników.

Mnisi ciemnego Księżyca

Tharag czekał. Powtarzał sobie już ósmy raz, że nogi go nie bolą i nie ma ran na kolanach. Skoncentruj się — powtarzał sam sobie raz po raz. Niech zobaczą tylko to, co chcesz, by ujrzeli: pokornego żebraka kłęzącego przy wejściu na śmierdzącą ulicę targową, mającego nadzieję na miedziaka lub kawałek czerstwego chleba. Skulił się jeszcze bardziej w płaszczu z ręcznie tkanego płótna, ubrudzonego krwawym gnojem i trawą, dzięki którym wygląd i wonia niczym jeden z niezliczonych nędzarzy Wrót Zachodu, po czym przekonującą zagrzechał drewnianą miską na jałmużnę. Tharag modlił się w ciszy do Tani Utraty o cierpliwość i został wynagrodzony chwilę potem, kiedy srebrna moneta zagrzechała o miskę. Uchwycił zapach kosztownych, sembijskich perfum i usłyszał głos, na który czekał całe popołudnie.

— Dla twojego ciepła i wygody — powiedziała. Tharag nie podniósł oczu, ponieważ nie zrobiłby tego żaden żebrak. Zwyczajnie skinął głową i wymamrotał podziękowania za hojność. Chwilę później kobieta znikła w szeleście jedwabiu. Pozostał po niej tylko delikatny zapach perfum.

Tharag sięgnął do miski i z ręcznie schował monetę w zakamarkach szaty, ściskając mocno pieniądze, by litery wbiły się mocno w skórę. Doki Thorsar, mówił napis. Jeśli ktoś by go obserwował, uznałby, iż zachowuje się zupełnie normalnie. Starał się po prostu bardzo, aby moneta zdawała się niczym więcej jak wyjątkowo hojnym darem od obdarzonej dobrym sercem damy. Jednak w środku się śmiał. Teraz już wiedział gdzie znaleźć człowieka, którego ma zabić. Nie wiedział, dlaczego kościół Shar życzył sobie śmierci kapitana tego statku i nie obchodziło go to. Opat Ciemności skazał tego człowieka na śmierć i Tharag mnich Ciemnego Księżyca, nie musiał wiedzieć nic więcej.

Mnisi Ciemnego Księżyca są elitarną sektą szpiegów Shar. Służą Pani Nocy, wykonując zadania, których woli ona nie zlecać zwykłym duchownym. Ze świątyń zlokalizowanych na ziemiach, w których zło rządzi za dnia w równym stopniu, jak i w nocy, mnisi Ciemnego Księżyca uderzają na wrogów Shar z szybkością błyskawicy i przebijającą skutecznością. Niezależnie od tego, czy zachcianką Pani Utraty jest szpiegowanie, sabotaż czy morderstwo, może być ona pewna, że jej klasztorny zakon podejmie się wykonania zadania z nadzwyczajną gorliwością. Mnisi Ciemnego Księżyca przy wielu okazjach okazali się asem w rękawie Shar, zwłaszcza gdy walczyła przeciwko znenawidzonej siostrze Selune, a także innej rywalce, bogini Loviatar.

Oprócz ufortyfikowanych świątyń, sekta posiada także w jaskiniach Podmroku kaplice poświęcone swemu bóstwu. Stworzyła

również schronienia i dziuple w niegościnnych dzielnicach wielkich miast, w których wyznawcy Shar nie są mile widziani. Mnisi Ciemnego Księżyca czasami współdziałają z innymi szpiegami i członkami kościoła Shar, jednak nie są uważani za część normalnego kleru. To raczej autonomiczna organizacja. Ten status pozwala im rozwijać wyjątkowe umiejętności, skoncentrować się na swoim oddaniu bogini i przygotowywać na natychmiastowe wykonywanie jej poleceń.

zarys historyczny

W czasie ostatniej dekady Loviatar czyniła zakusy na część tradycyjnego terytorium Shar (zwłaszcza na domenę cierpienia). Zwykli duchowni Pani Utraty nie potrafili zatrzymać tej inwazji, bogini zdecydowała więc, że potrzebuje innego rodzaju sił zbrojnych, przeznaczonych do konkretnych misji. Stworzyła zdyscyplinowany i lojalny zakon klasztorny, który służy jej za elitarną armię wtedy, gdy ziemskie potrzeby to subtelność, infiltracja oraz skrytobójstwa.

Shar, chcąc stworzyć zakon klasztorny, zwróciła się do swego najbardziej zaufanego i przebiegłego ziemskiego sługi, Alorgotha. Niosący Zagładę służąc bóstwu zaszedł znacznie dalej niż w zwykłych wędrowkach po wschodniej części kontynentu, po Ziemiach Intryg. Najpierw udał się do miasta Purskul, gdzie zlecił budowę imponującego, ponurego budynku, który stał się pierwszym klasztorem zakonu (budząc znaczny niepokój pośród innych tamtejszych religii). Podczas gdy kamieniarze i stolarze ciężko pracowali, Alorgoth odwiedził Athkatle, Crimmor i Keczulle, gdzie wśród wyznawców Shar z tamtejszych komórek rozpoczął rekrutację pierwszych członków organizacji.

Wśród wyznawców poszukiwał osób, które spełniały trzy podstawowe kryteria. Po pierwsze, musiały być młode. Po drugie, nie mogły być duchownymi Shar. Po trzecie wreszcie, musiały wykazać się jakimiś świadectwami posiadania mocy lub potencjału zaklinania. W ciągu roku za sprawą wyjątkowych podstępów i manipulacji zgromadził kilkadziesiąt młodych, ambitnych osób obu płci, które spełniały jego wymagania i które skłonne były poznać sekrety potęgi obiecywanej przez nowego mentora. Wszyscy dotarli do Purskul, przekroczyli próg klasztoru i rozpoczęli szkolenie. A żadnej z tych osób nie widziano już nigdy więcej... przynajmniej nie w formie rozpoznawalnej dla tych, którzy je dotąd znali.

Niosący Zagładę wywiązał się z obietnic danych młodym uczniom, jednak na własny sposób. Młodzi, którzy podążyli za nim do Purskul, poznali wiele sekretów, jednak za wiedzę zapłacili wysoką cenę. Zostanie Mnichem Ciemnego Księżyca wymaga najwyższego poświęcenia temu celowi. Niektórzy nowicjusze nie byli w stanie znieść wyczerpujących kar fizycznych i narzuconej mentalnej dyscypliny. Kolejni nie posiadali rzekomych zdolności zaklinania. A jeszcze inni nie mogli po prostu pogodzić ze swym sumieniem okrutnych działań, jakie mieli wykonywać podczas szkolenia - i to pomimo głębokiej wiary w Shar. Alorgoth podczas treningów pozbywał się tego rodzaju kłopotów. Nie mógł pozwolić sobie na to, by nieudacznicy powrócili do domów, do przyjaciół i rodzin, niosąc opowieści o tym, co się dzieje za murami zakazanej budowli. Większość zabił pozostali uczniowie w czasie pierwszego roku działania klasztoru - stali się ludzką ofiarą na ceremonii ku czci Shar lub też obiektem ćwiczeń na żywym celu. Kilku Alorgoth zniszczył osobiście, wyłącznie dla przyjemności, jaką mu to dało.

Krótko po wyeliminowaniu słabych i bezużytecznych, Alorgoth przekazał zarządzanie klasztorem trzem starszym kapłanom Shar, świeżo przybyłym ze Świątyni Wieczystej Nocy. Bogini osobiście skierowała ich do przybytku, gdzie mieli dokończyć indoktrynację młodych mnichów rozpoczętą przez Alorgotha, dla którego miała teraz inne zadania. Do kapłanów dołączyło jeszcze kilku mnichów od dawna czczących Panią Utraty — mieli oni doprowadzić do końca wojskowe szkolenie nowicjuszy. Ostatni przybyli dwaj inni nauczyciele, zaklinacz i skrytobójca, dzięki którym mnisi rozwinęli tak im potrzebne wrodzone talenty wtajemniczeń i wyuczone umiejętności zabijania. Początkowy etap treningu zakończył się dwa lata temu „szkolnym projektem”: infiltracją oraz masowym wytruciem świątyni kapłanów Chauntei w Purskul, której świątynia od tamtej chwili stoi pusta.

W chwili zakończenia szkolenia - czyli mniej więcej pięć lat po wybudowaniu klasztoru - Shar zyskała oddział dobrze wytrenowanych wojskowych ekspertów i zaklinaczy zarazem. Gotowych do ataku w jej imieniu, obrony jej czci oraz oddania życia na jej rozkaz.

organizacja

Kwatera: żadna

Członkowie: 192

Hierarchia: militarna

Przywódca: Shar

Religia: Shar

Charakter: PZ

Tajność: średnia

Symbol: symbol Shar - czarny dysk z ciemnofioletową obwódką.

Podobnie jak kościół Shar, Mnisi Ciemnego Księżyca podlegają i przestrzegają ścisłej hierarchii. Niewykonanie rozkazu przełożonego to podstawa do egzekucji. Shar nie objawia tym mnichom wszystkiego, co jej wiadomo, podobnie zresztą jak swym kapłanom. Niemniej fakt ten nie martwi członków zakonu Ciemnego Księżyca. Wierzą, że Mroczna Bogini odkryje przed nimi dokładnie to, czego będą potrzebować, by dobrze przysłużyć się jej woli.

Większość mnichów Ciemnego Księżyca to ludzie, jednak członkami zakonu zostało także kilku półorków, drowów, diabłów, a także jeden lub dwa pomroki.

HIERARCHIA

Szeregowi mnisi zwracają się do siebie per „bracie ciemności” i „siostrzo ciemności”. Ci, którzy pragną zostać mnichami Ciemnego Księżyca, muszą przetrwać roczny okres nowicjatu, podczas którego poddawani są rygorystycznemu treningowi mentalnemu i fizycznemu oraz wstępnej indoktrynacji religijnej pod czujnym nadzorem klasztornych Ojców i Matek Ciemności. Jeśli nowicjusze dobrze się spiszą, zyskują szansę zostania pełnoprawnym członkiem zakonu. W tym momencie zlecane są im pierwsze misje - zazwyczaj są to infiltracje, szpiegostwo lub sabotaż. Jeśli nowicjusze wypełniają je z wyróżnieniem, stają się członkami zakonu. Od tego momentu intensywność wszystkich aspektów szkolenia jedynie wzrasta, a zlecane misje stają się bardziej wymagające i niebezpieczne.

Starsi mnisi zwani są Ojcami lub Matkami Ciemności. To zazwyczaj najlepiej wyszkoleni mnisi/zaklinacze z każdego klasztoru, odpowiedzialni za szkolenie nowicjuszy oraz szeregowych mnichów.

galeria BN: Larloch

Mężczyzna człowiek liczb Czar20/Ep12; SW 34; średni nieumarły; KW 20k12; pw 134; Init +11; Szyb 9 m; KP 32 (dotyk 19, nieprzygotowany 28), Atk +19 dotykowy wręcz (1k8+4 [Wola społawia, ST 10 + 1/2 KW + modyfikator z Cha] plus trwały paraliż [Wytrw neguje, ST 10 + 1/2 KW + modyfikator z Cha] plus kławy) lub +17 atak dotykowy na dystans (jak dla czaru); SA aura strachu; SC nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany), redukcja obrażeń 15/srebro, widzenie w ciemnościach 18 m (36 z *szatą oczu*), przemieszczenie, uchylanie, *swoboda działania*, niepodatności, ochrona przed *magicznymi pociskami*, *niewidzialność*, widzenie niewidzialnego i eterycznego w zasięgu 36 m, wrażliwość na srebro, *zawrócenie czaru*, OC 23, odporność na odęgnięcie +4, cechy nieumarłego; Char PZ; MRO Wytrw +21, Ref +25, Wola +31; S 18, Zr 24, Bd 10, Int 34, Rzt 24, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Alchemia +42, Ciche poruszanie +25, Czarostwo +42, Dyplomacja +16, Jeździectwo (koń) +19, Koncentracja +31, Nasłuchiwanie +27, Półsłówka +17, Przeszukiwanie +42, Ukrywanie +25, Wiedza (architektura i inżynieria) +26, Wiedza (geografia) +28, Wiedza (historia) +32, Wiedza (lokalna) +32, Wiedza (natura) +27, Wiedza (nieumarli) +32, Wiedza (plany) +32, Wiedza (religia) +27, Wiedza (szlachta i władcy) +27, Wiedza (tajemna) +42, Wróżenie +42, Wyczucie pobudek +28, Zastraszenie +6, Zauważanie +44; Czujność, Mistrzostwo w czarach (*dezintegracja*, *kula ognista*, *łańcuch błyskawic*, *lot*, *magiczny pocisk*, *obłożenie kławą*, *rozproszenie magii*, *teleportacja*, *zatrzymanie czasu*, *zniszczenie nieumarłego*), Opóźnienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Sprawniejsze kontrczarowanie, Stworzenie laski, Stworzenie cudownej rzeczy, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru, Wyzbycie się surowców, Zapisanie zwoju.

Kławy (zn): od czasu do czasu po ciele Larlocha przepływa szmaragdowa energia. Są to efekty uboczne obronnych kław, którymi się chroni. Jeśli dotknie kogoś czy zostanie trafiony atakiem dotykowym albo atakiem bez broni, stworzenie będące celem lub atakujące pada ofiarą czaru *obłożenie kławą* (należy brać pod uwagę odporność na czary i rzuty obronne). Oprócz efektów wymienionych w *Podręczniku Gracza*, kławy Larlocha mogą sprawić, że ofiara nabierze wyglądu wyschniętej lub przerażającej istoty, albo też sprawią, że będzie gnila lub pokryją ją wrzody. Niektóre kławy Larlocha ujawniają się w kilka dni lub tygodni po kontakcie. Stworzenie próbujące pozbyć się jednego z tych efektów musi wykonać test poziomu czarującego, nawet w przypadku zaklęć w rodzaju *usunięcia kławy*.

Aura strachu (zn): działa ciągle. Stworzenia o mniej niż 5 KW w promieniu 18 metrów, które patrzą na licza, muszą wykonać rzut obronny na Wole - nieudany oznacza, iż padają ofiarą czaru *strach* rzucanego przez zaklinacza 32. poziomu.

Niepodatności (zw): Larloch jest niepodatny na zimno, elektryczność, polimorfie oraz ataki wpływające na umysł. Jest także niepodatny na jedno zaklęcie wtajemniczeń na poziom czarów, jednak nikt nie zna ich konkretnych nazw.

Wrażliwość na srebro (zw): Larloch otrzymuje podwójne obrażenia od broni srebrnej. Ta wyjątkowa wrażliwość to efekt uboczny jednej z trwałych magicznych zmian, jakich dokonał w swoim ciele.

Zdolności czaropodobne: dzięki użyciu czarów *życzenia* i długim rytuałom (każdy z nich kosztuje go komórkę na czar poziomu od 1. do 9.), Larloch może raz na dzień używać następujących zaklęć jak zdolności czaro- podobnych: *kontrolowanie nieumarłego*, *łańcuch błyskawic*, *magiczny pocisk*, *ożywienie umarłego*, *rozproszenie magii*, *sięć*, *tajemne oko*, *wysączenie energii*, *zniszczenie nieumarłego* (patrz dodatek).

Zdolności poziomu epickiego: dodatkowy poziom czarów X12 (uwzględnione w liście poniżej).

Zaklęcia czarodzieja na dzień: (4/7/7/7/6/6/6/6/5/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1; bazowa ST = 22 + poziom czaru): Larloch zazwyczaj ma na podurzędziu wiele zaklęć ofensywnych, defensywnych i ogólnie użytecznych, w tym przyspieszoną teleportację, przyspieszone *zatrzymanie czasu* oraz przyspieszone *wycie banshee*. Wszystkie czary przygotowuje przy użyciu atutu Wyzbycie się surowców, jeśli jest to tylko możliwe i przydatne. Wiele przygotowuje zaś z atutami Opóźnienie czaru i Unieruchomienie czaru.

Księga zaklęć: Larloch to czarodziej wywodzący się jeszcze z czasów Netherilu, ma zatem dostęp do ksiąg zaklęć zawierających wszystkie czary wtajemniczeń z *Podręcznika Gracza*, *Opisu Świata Zapomnianych Krain*, niniejszego podręcznika oraz każdego innego źródła, które uznasz za odpowiednie.

Dobytok: *amulet planów*, *pas ochrony przed wykryciem i lokalizacją* (jak amulet), *karwasz pancerza* +8, *plaszcz odporności* +5, dwie *reklamniczki-schowki*, *burzygan niszczenia* +1 (50% normalnego rozmiaru z ciągłym *pomniejszeniem*, używany jako kondensator czaru zniszczenie nieumarłego), *piersiń trzech żywcy*, *piersiń przesiąkającego spojrzenia*, *szata oczu*, *laska magów*, *potężniejsza kamizelka przemieszczenia* (jak plaszcz), *skrzydlate buty* (4 godziny na dzień). Kamienie Ioun: srebrnobiałe walec (jak *plaszcz eteryczności*, podwojony czas trwania), jasno-



ciąg dalszy na stronie 162

Najstarszy mnich w danym klasztorze to Ojciec Opat Ciemności lub Matka Przeorysza Ciemności. Zarządzają oni przybytkiem oraz sercami i duszami zakonu. Rozkazy otrzymują zaś bezpośrednio od Shar i nie podejmują się misji osobiście, chyba że bogini wyraźnie tak zleci. Zbierają się raz do roku w Świątyni Wieczystej Nocy, by spotkać się z wysokimi rangą kapłanami bogini.

MOTYWACJE I CELE

Mnisi Ciemnego Księżyca istnieją po to, by służyć Shar. Są bardziej fanatyczni niż duchowni tej religii. Starają się zawsze żyć zgodnie

z najważniejszymi dogmatami Shar. Pozbawieni nadziei i wyrzutów sumienia, spełnienie znajdują w byciu orężem Pani Nocy. Ich jedyny cel to dążenie do doskonałości zgodnie z przekonaniami religijnymi.

Praktycznie rzecz biorąc, mnisi Ciemnego Księżyca mają taki sam cel jak kościół Shar. Jednak ich metody są mniej oczywiste i bardziej wybiórcze. Podczas gdy kapłani mogą zaangażować się w długotrwały plan obalenia rządu w danym mieście, mnisi otrzymają zlecenie zakradnięcia się do najważniejszych budynków rządowych i zabicia lub porwania wyznaczonych osób. Ko-

ciąg dalszy ze strony 161

niebieski równoległoscian (jak *pierścień swobodnego działania*), ciemnoniebieski równoległoscian (Czułość), ciemnozielone jajo (premia ze szczęścia +5), ciemnopomarańczowy dwunastościan (odporność na czary 21), ciemnoczerwony trójkąt (jak *pierścień czarodziejstwa III*), ciemnoczerwony stożek (jak *pierścień czarodziejstwa IV*), ciemnoczerwony sześciąt (jak *medalion wykrywania myśli*), ciemnoczerwona kula (Zr +6), ciemnopomarańczowy równoległoscian (jak *brosza osłony*), ciemnoszkarlatny tetraedr (odbicie +5), ogniście niebieska kula (Rzt +6), 2 lawendowo zielone jaja (wchłaniają czary do 8. poziomu), szaroczarna kula (jak *pierścień kontroli* [normalnie przechowuje *dezintegrację*, *uchylania*, *niewidzialności* i *zawrócenia czaru*]), jasnozielony tetraedr (premia Z biegłości +5 do testów ataku, rzutów obronnych i testów), jasnoławnodowe jajo (wchłania czary do 5. poziomu), ogniście biała kula (przywołuje do pamięci trzy czary 9. poziomu jak *perła mocy*), brunatnoperłowe wrzeciono (jako *buty szybkości*, aktywacja to akcja darmowa), perłowoczarne wrzeciono (regeneracja nieumarłego 1 pw obrażeń/godzinę), ciemnozielona gwiazda (jak *kamień szczęścia* +5), szkarlatnoniebieska kula (Int +6), jasnoczarna spirala (jak *hełm teleportacji*), 2 wibrujące purpurowe tetraedry, (przechowują sześć poziomów czarów).

Majątek: Larloch w kryjówce przechowuje przedmioty magiczne i skarby warte dodatkowo przynajmniej 3 000 000 sz i zna ich wszystkie właściwości. Jeśli zostanie zaatakowany lub spodziewa się napaści, może uzbroić się w niemal każdy przedmiot niebędący artefaktem, jaki został kiedykolwiek stworzony. Ponadto ma do dyspozycji kilka artefaktów, których większości różni ignoranci nie znają lub uważają za zaginione czy zniszczone.

O Larlochu mówi się, że jest ostatnim żyjącym netheryjskim królem arkanistą, który władał przez wiele lat latającym miastem i porzucił je zanim Karsus popadł w szaleństwo. Teraz jest liczem i jedną z najstarszych niesmocznych istot w Faerunie. Zgromadził cały arsenał czarów, przedmiotów magicznych i slug. Na Wybrzeżu Mieczy znany jest jako Król Cieni i włada Kryptą Czarownika oraz jej mieszkańcami - liczami (wiele pochodzi z Netherilu), wampirami, upiorami i innymi słabszymi nieumarłymi.

Ciało Larlocha poddało się upływowi czasu i dawno się rozpadło, pozostawiając jedynie kości przystrojone piękną tkaniną. Puste oczodoly świecą punkcikami czerwonego światła, a wokół jego głowy wiruje około dwudziestu *kamieni Ioun*. Również jego umysł nie oparł się starości. Od czasu do czasu Larloch wariu-

je i rzuca losowo czary, choć innym razem jest całkowicie spokojny. W większości przypadków intruzów zabija natychmiast. Zabić i przejąć jego moc próbowało przynajmniej szesnastu potężnych Czerwonych Magów, lecz żadnemu się nie udało. Kiedyś sływał z rozmów z poszukiwaczami przygód zanim ich zabił. Krążyły też opowieści, jakoby wypuszczał niektórych w zamian za przysługę. Najczęściej chodziło o dostarczenie Larlochowi jakiegoś potężnego i dobrze strzeżonego przedmiotu magicznego. A na wypadek, gdyby pojmami postanowili zarzucić misję, rzucił na nich cały arsenał klątw oraz czar *geas*.

Krypta Czarodzieja znajduje się w zachodnich Trollowych Wzgórzach na Wybrzeżu Mieczy i składa się z kilku wież czarodziejów połączonych w duży, otoczony murem zamek. Na wewnętrznym dziedzińcu znajdują się zabudowania, w których mieszkają nieumarli z armii Larlocha. Wieże i ich wnętrza nie dziedzińce łączą mosty, wokół latają zaś kościoperze i inne dziwne istoty poszukujące żywych stworzeń. Te ostatnie trafiają do Larlocha, który przeprowadza na nich eksperymenty. Głupcy, którzy odważą się wejść na teren krypty, powinni unikać najwyższej wieży, jest to bowiem siedziba samego pana tego miejsca. W pozostałych mieszkają wampiry i liczowie, z których każdy kontroluje kilka poziomów i prowadzi własne złośliwe badania.

Zmuszony do walki (ewentualnie po prostu znudzony) Larloch raczej zniknie za sprawą *teleportacji*, *eteryczności* lub zwykłego czaru pozwalającego przechodzić przez mury zamiast toczyć bitwę. W jego wieży jest wiele tajemnych komnat, które bardzo szybko leczą ciała nieumarłych. On również spędza w tych miejscach dużo czasu. Zmuszony do walki (lub gdy akurat będzie w nastroju do niej), lubi stosować taki oto łańcuch zaklęć: *przyspieszenie*, *zatrzymanie czasu* i przyspieszone czary przytłaczające przeciwnika zanim ten ma szansę zareagować. W starciu z osobami posługującymi się potężną magią w każdej rundzie przygotowuje kontrczar w cząstkowej akcji uzyskanej dzięki *przyspieszeniu* zapewnianemu przez jeden z *kamieni Ioun*. Ewentualnie wykorzystuje *rozproszczenia magii* lub atut Sprawniejsze kontrczarowanie do zanegowania zaklęć ofensywnych przeciwnika. Ma takie wyposażenie, że jest wysoce nieprawdopodobne, by zaskoczyć go nieprzygotowanego, a nawet jeśli zostałby nagle przytłoczony atakiem wrogów, zabezpiecza się czarem *ewentualności*, który teleportuje go do jednego z bezpiecznych pomieszczeń, gdyby kiedykolwiek stracił ponad połowę posiadanych punktów wytrzymałości. Ponieważ ma już ponad dwa tysiące lat, wymyślił wiele sposobów radzenia sobie w niemal każdej sytuacji, a przy intelekcie istnego geniusza może układać plany niemal perfekcyjnie pasujące do wydarzeń, na które się nie przygotował.

mórka wyznawców Shar może sponsorować gildię złodziejską, by podkopać społeczny porządek miasta i skłonić mieszkańców do odwrócenia się od dobrych bóstw na rzecz Shar. Z kolei oddział mnichów Ciemnego Księżyca zorganizuje zasadzkę na lokalnego kapłana Selune i zamorduje go, a ciało pozostawi krukowi na pożarcie.

REKRUTACJA

Klasztory mnichów są bardzo baczne i przedkładają jakość ponad ilość. Kandydaci muszą spełnić kryteria ustanowione dla pierwszych nowicjuszy przez Niosącego Zagładę. Mnisi Ciemnego Księżyca boją się infiltracji nawet bardziej niż kościół Selune, jednak sama trudność szkoleń, spotęgowana przez standardowe praktyki kultu Shar, niemal zawsze odsiewa wszelkich nieodpowiednich aspirantów.

SOJUSZNICY

Sojusznicy Shar są także sojusznikami mnichów. Dekrety bóstwa motywują tych ostatnich i kierują nimi. Nie szukają sprzymierzeńców ani wrogów - poza sytuacjami, gdy tego właśnie chce Pani Utraty. Niemniej nawet wówczas sojusze mają na celu tylko i wyłącznie rozkwit zła. Jednak ani Opaci, ani Przeorysze Ciemności nie pochwalają celowego izolowania się od zwykłych mieszkańców klasztorów okolic. Zadania Ciemnego Księżyca najlepiej wykonuje się pod osłoną tajemnicy, a oczywiście złe traktowanie plebsu przyciąga prawych i niosących dobro, którzy nieuchronnie muszą zostać wyeliminowani, ponieważ zagrażają tajności klasztoru. Niektóre twierdze Ciemnego Księżyca czynią wszystko, by przekonać okoliczne społeczności, że w klasztorach murach żyją spokojni asceci. Pielęgnowanie przyjaznych stosunków z rdzennymi mieszkańcami danego regionu często zapewnia dodatkowy kamuflaż, którego nie można osiągnąć nawet magicznymi sposobami.

WROGOWIE

Wrogowie Shar są wrogami mnichów. Bracia i siostry Ciemności atakują na rozkaz bogini i nie roztrząsają aspektów moralnych czy etycznych, niepasujących do dogmatów Pani Utraty. Żywią oni natomiast szczególną nienawiść dla wyznawców siostry Shar. Dyscyplina mnichów zabrania im poddawania się pokusie osobistej zemsty czy każdej innej działalności nieuwzględnionej w planach misji.

spotkania

Mnisi Ciemnego Księżyca bez rozkazu nie przerywają klasztornej szkolenia. Wszelkie spotkania, w których biorą udział, będą w jakiś sposób związane z misją lub zleceniem, które wykonują na rozkaz przełożonych. W typowym spotkaniu z samotnym członkiem zakonu bierze udział mnich/zaklinacz 2./1. poziomu. Wszyscy zaklinacze Ciemnego Księżyca używają Cienistego Spłotu. Najczęściej w spotkaniu z małą grupą bierze udział przywódca mnich/zaklinacz przynajmniej 3./2. poziomu oraz kilku towarzyszących mu mnichów/zaklinaczy.

Mnisi Mrocznego Księżyca, którzy są wieloklasowcami zaklinaczami odpowiedniego poziomu, poznają czar *słabszą cienista maska* oraz *potężniejszą cienista maska* (patrz dodatek). Te zaklęcia mają w zasadzie działanie obronne, chociaż mogą również zostać użyte do zatrzymania celu na chwilę przed zabiciem go.

Największą siłą zakonu jest jedność w dążeniu do celu. Odanie Shar sprawia, że mnisi są bardziej fanatyczni niż najwier-

niejsi kapłani Pani Nocy. Członkowie zakonu czerpią siłę ze znaczenia, jakie Shar nadaje ich życiu, a to z kolei sprawia, że są zdolni zmusić ciało i umysł do rzeczy niezwykłych, dzięki czemu są w stanie wypełnić najtrudniejsze ze zleconych zadań. Dla każdego mężczyzny i kobiety, którzy przyjęli mroczne dogmaty, zdrada zakonu lub Shar jest nie do pomyślenia. Schwytani znoszą tortury i kary, pewni, że również po śmierci będą służyć Pani Utraty. Wiedzą, że wykorzysta ona ich ciała i dusze, nawet jeśli opuszczą plan żywych.

Jeśli mnisi mają jakąś słabość, jest nią zależność od bóstwa w kwestii wszystkich informacji i wskazówek. W konsekwencji, jeśli warunki misji nagle się zmieniają lub jeżeli staną wobec niespodziewanego problemu, mogą bardzo wolno zaadaptować się do nowej sytuacji czy groźby. Również ich klasztorny tryb życia czasem może działać przeciwko nim. Wiedzą niewiele o świecie zewnętrznym, a zatem z braku wiedzy lokalnej ich przebrania czasem nie są doskonałe. Bohater, który ma powody podejrzewać, że w pobliżu znajduje się agent zakonu, będzie wypatrywał kogoś, kto wygląda jak miejscowy, lecz nie ma lokalnych nawyków. Oczywiście mnisi są na straconej pozycji w starciu z przeciwnikami władającymi magią czy świętą bronią. Ponadto cechująca ich praworządność sprawia, że są też podatni na siły chaosu.

Opaci i Przeorysze Ciemności osobiście przygotowują braci i siostry do misji, nakazując jak mają zachowywać się podczas walki. Przywódcy zakonu szczerze starają się ostrzegać mnichów przed typowymi nawykami, taktykami i strategiami wrogów, aby byli oni możliwie najlepiej przygotowani na wszelkie niebezpieczeństwa. Wielu mnichów Ciemnego Księżyca specjalizuje się w czymś - zasadzkach, podpaleniach, otruwaniu, walce z wrogami na wierzchołkach i tak dalej. Oczywiście do misji wybiera się tych z nich, którzy posiadają stosowne do misji zdolności. Mnisi Ciemnego Księżyca wolą walczyć w dobrze przeciwieństwony sposób. Polegają na sobie nawzajem oraz na przećwiczonych niezliczoną liczbę razy manewrach. Mnisi wypełniający misję są całkowicie skoncentrowani na celu: wszystko pozostałe to sprawy drugorzędne - wliczając w to powodzenie sojuszników lub współpracowników. Dopóki mnich pozostaje przy życiu, dopóty będzie się starał wypełnić rozkazy i będzie gotowy poświęcić samego siebie.

Spotkanie z mnichem Ciemnego Księżyca (PS 3): 1 mnich Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch2/Zak1).

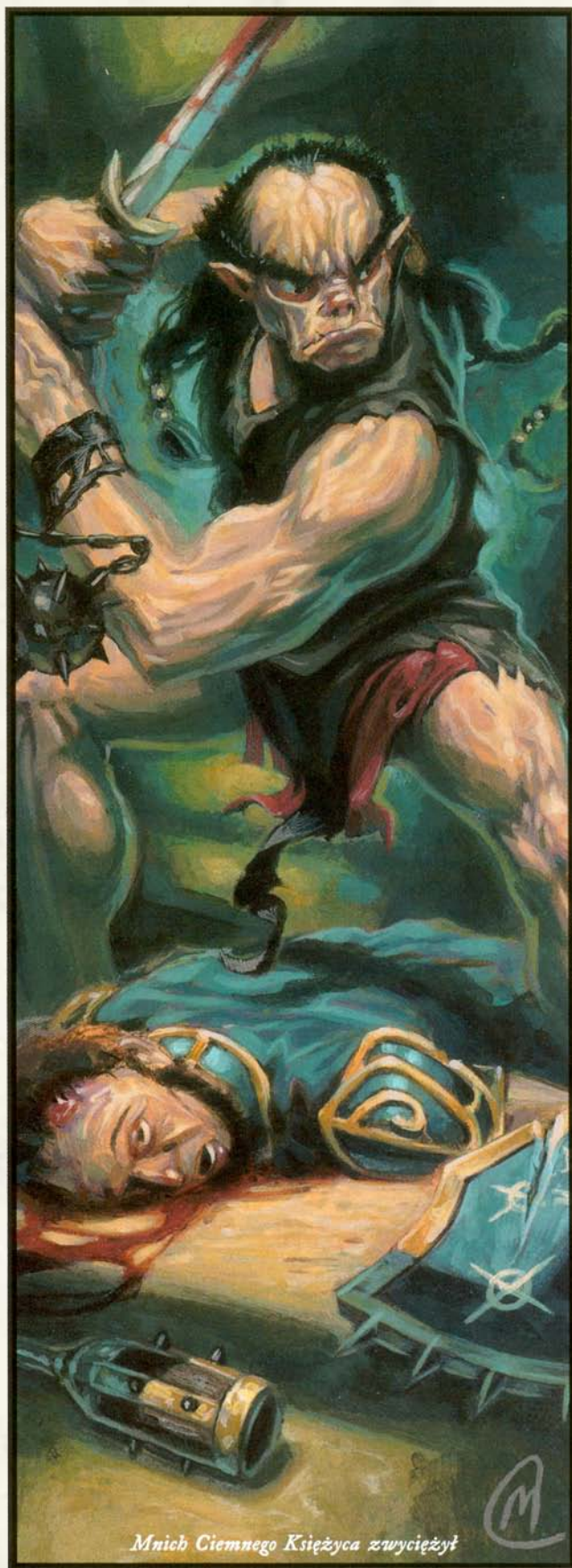
Spotkanie z mnichem Ciemnego Księżyca (PS 5): 1 mnich Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch3/Zak2).

Spotkanie z mnichem Ciemnego Księżyca (PS 7): 1 mnich Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch4/Zak3).

Spotkanie z grupą mnichów Ciemnego Księżyca (PS 6): 1 przywódca mnich Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch3/Zak2), 2 młodszych mnichów Ciemnego Księżyca (PZ ludzie Mch1).

Spotkanie z grupą mnichów Ciemnego Księżyca (PS 8): 1 przywódca mnich Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch4/Zak3), 1 pomocnik mnich Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch2/Zak1), 2 młodszych mnichów Ciemnego Księżyca (PZ ludzie Mch1).

Tharag Oddany: mężczyzna półork Mch4/Zak3; SW 7; średni humanoid; KW 4k8+4 plus 3k4+3; pw 35; Inic +3; Szyb 12 m; KP 16 (dotyk 14, nieprzygotowany 12); Atk +7 wręcz (1k6+3, pięść) lub +8 wręcz (1k6+4, *nunchaku* +1); SA grad ciosów, oszalamiający atak 4/dzień; SC korzyści z chowańca,



Mnich Ciemnego Księżyca zwyciężył

Ryc. Matt Cavotta

widzenie w ciemnościach 18 m, uchylanie, szybkie poruszanie, powolny upadek (6 m), spokojny umysł; Char PZ; MRO Wytrw +6, Ref +6, Wola +7; S 16, Zr 16, Bd 13, Int 8, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +10, Czarostwo +2, Nasłuchiwanie +3, Równowaga +6, Upadanie +7, Wspinaczka +6, Wyzwalanie się +6; Magia Cienistego Splotu, Skradanie, Unikanie.

Korzyści z chowańca: Czujność (kiedy przebywa w promieniu 1,5 m); wspólne czary z panem; więź empatyczna z panem.

Znane czary zaklinacza (5/3; bazowa ST = 10 + poziom czaruru): 0 - czytanie magii, widmowy odgłos**, oszłomienie**, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 — promień osłabienia*, przekształcenie siebie**, uspienie**.

**ST rzutu obronnego = 11 + poziom czaruru dla zaklęć ze szkół iluzja, nekromancja i zaklinanie oraz dla czarów ciemności.

Dobytek: nunchaku +1, karwasz pancerza +2, kotwiczka, 15 m liny, eliksir kociej gracji, eliksir leczenia średnich ran, różdżka nawały cieni.

Chowaniec nietoperz: KW 3; pw 17; KP 18; SC poprawione uchylanie, może przenosić ataki dotykowe; Int 7; patrz dodatek I w Księdze Potworów.

kaplica ciemnego księżyca

Miejsce, w którym mnisi Ciemnego Księżyca odpowiadają religijne rytuały, jest ściśle chronione przed wścibskimi oczami - w przeciwieństwie do typowej mnisiej kaplicy lub świątyni, na którą składają się budynki z drewna lub kamienia skonstruowane tak, by tworzyć obóz odcięty od świata zewnętrznego murem. Ta konkretna kaplica jest zlokalizowana pod ziemią, pod północno-zachodnimi pogórzami Gór Miecza (na Północy Wybrzeża Mieczy), w odległości 30 kilometrów od Jeziora Martwych Ludzi. Tutaj w wyznaczone dni spotykają się mnisi zakonu, którzy działają w Waterdeep i Luksan, by odprowadzać rytuały ku czci Shar i rozpocząć szkolenie przyszłych nowicjuszy.

Do kaplicy dociera się przez jaskinię zlokalizowaną w głębokiej dolinie, leżącą w cieniu rozpościerających się ponad nią gór.

1. Wejście do tunelu

Dno zewnętrznych jaskiń gwałtownie się obniża, kończąc się krętą klatką schodową ze stopniami z czarnego marmuru. Wybudowali ją mnisi. Klatka schodzi 45 metrów poniżej poziomu jaskiń, kończąc się wykutym w kamieniu tunelem, który prowadzi do kaplicy. Tę część wejścia pokazano na mapie - znajduje się 11 metrów od końca klatki schodowej.

2. Pokój strażników

Kiedy mnisi zbierają się tu, by czcić boginię, kilku szeregowym członkom zakonu zlecają pilnowanie w tej komnacie, przez co intruzi ani wrogowie nie zbezczeszczą uroczystości.

Stworzenia: 3 Mnichów Ciemnego Księżyca (PZ człowiek Mch2/Zak1).

Taktyka: intruzi spotykają się z natychmiastowym zbrojnym oporem. Dwaj z trzech mnichów atakują ich (niechciani goście nie mają żadnej szansy na ostrzeżenie lub odwrót), podczas gdy trzeci biegnie po posiłki.

Mnisi Ciemnego Księżyca

3. Pułapka

Kiedy w kompleksie przebywają mnisi, jeden z członków zakonu rzucających zaklęcia wtajemniczeń każdego ranka umieszcza na tym obszarze *alarm*, zazwyczaj w centrum tunelu. Wielokrotne rzucając tego samego czaru sprawiło, że miejsce to zawsze jest wyczulone na obecność intruzów podczas obecności mnichów. Przewodzący mieszkańcom kompleksu każdego dnia wybiera nowe hasło, które przechodzący przez ten obszar wypowiadają, by uniknąć uruchomienia pułapki. Stworzenia, które nie podadzą hasła, uruchamiają efekt czaru (słyszalny alarm).

4. Komnata utraconej nadziei

Duże pomieszczenie wypełnione silną wonią starej krwi. Jest to coś więcej niż wystawa groteskowych fresków, które ozdabiają jej ściany. W tej komnacie odbywają się też przedmiotowe lekcje poświęcone wartości wyznawanych przez czcicieli Shar. Samo miejsce ma wywołać w przybyłych uczucie beznadziei właściwe szczeremu kultowi Pani Utraty. Mnisi Ciemnego Księżyca spotykają się w tej komnacie, by kontemplować pod znajdującymi się tutaj dziełami sztuki i medytować nad znaczeniem beznadziejności oraz jej rolę w ich religii. Jest to pierwszy przystanek nowicjuszy w drodze do świata mnichów.

5. Fresk rozpacz

Freski przedstawiają sceny przypominające patrzącemu, że życie to tylko bezsensowna droga ku śmierci. W malowidła na każdym fresku wkomponowano trwale działający *symbol rozpacz* (z wątkiem fresku bólu, patrz dalej), uruchamiany za każdym razem, gdy patrzące nań stworzenie nie wypowie hasła („boleść”), które znają jedynie pełnoprawni członkowie zakonu. A zatem nowicju-

sze pierwszy raz odwiedzający to miejsce doświadczają pełnego uderzenia nauk Shar.

6. Ostrze cierpienia

Po wystarczająco długim kłęczeniu mnisi przesuwiają się do przodu i przeciągają dłonią nad cienkim, pionowym ostrzem przyczepionym do ściany w centrum fresku, co powoduje 1k4+1 obrażeń. Ostrze ma właściwości *broni ranienia*. Mnisi, którzy zranią tu dłoń, przechodzą do fresku najdalej na prawo.

7. Fresk bólu

Fresk niegdyś zdobiący tę część ściany jest całkowicie niewidoczny pod warstwą wyschniętej, rozmazanej krwi, która go pokrywa. Po rytualnym rozcięciu dłoni o ostrze cierpienia, mnisi przyciskają krwawiące dłonie do szorstkiej powierzchni pokrytego krwią fresku, mieszając świeżą krew ze starą i zadając sobie dotkliwy ból.

8. Sala katechizmu

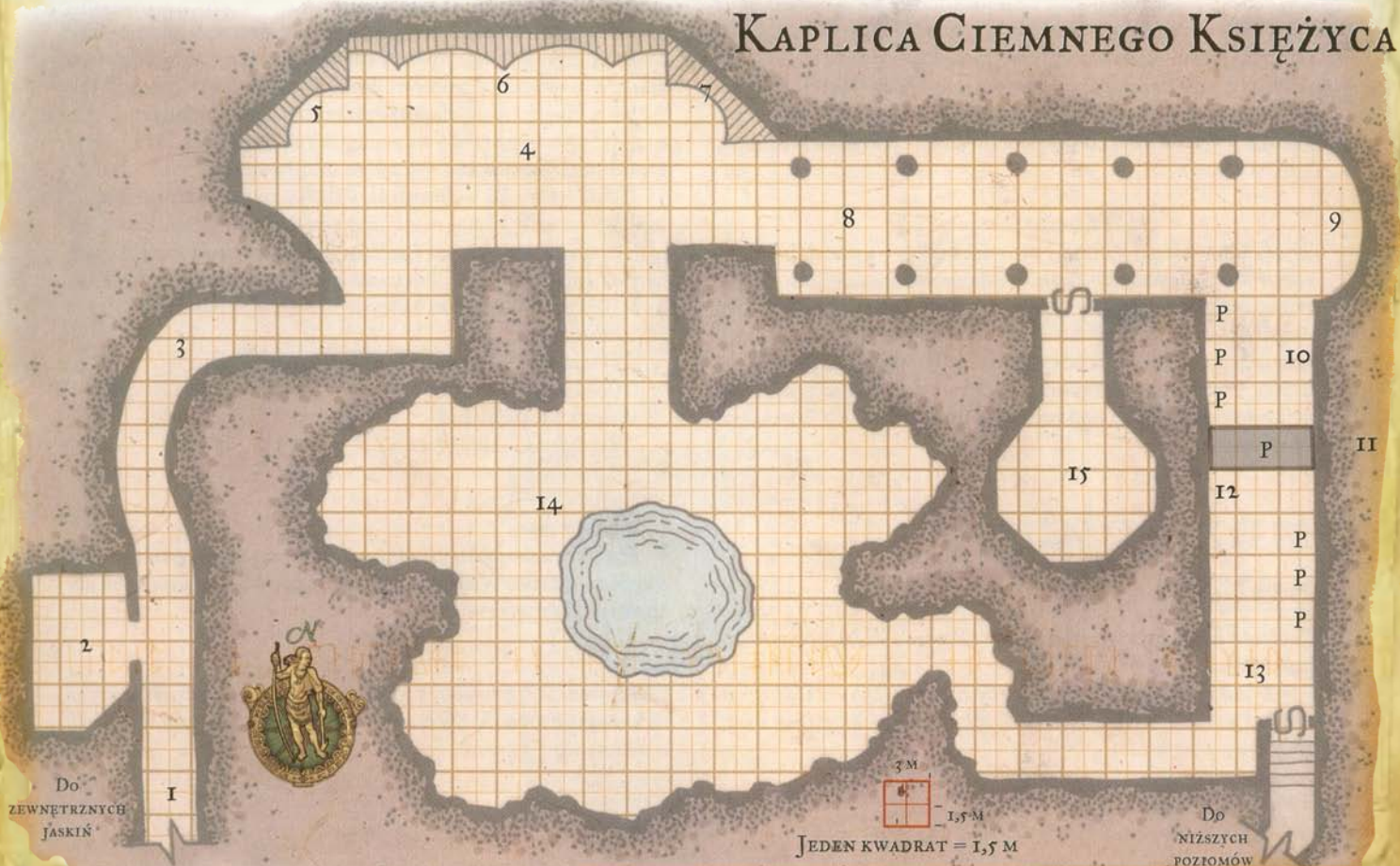
W tej szerokiej na sześć metrów sali zbierają się mnisi (po odbyciu rytuałów w komnacie utraconej nadziei), by recytować katechizm Shar i dokonywać rytualnych ofiar, których wymaga bogini.

9. Łuk zapomnienia

Zakrzywiona część ściany w końcu sali katechizmu ozdobiona dużym symbolem Shar o Średnicy 3 metrów. Powyżej znajduje się działający trwale symbol obłędu, również chroniony hasłem („umysł”).

10. Wilczy dół

Pułapka stworzona w celu chwywania intruzów, którzy zdołali dotrzeć tak daleko w głąb kaplicy. Każda jest głęboka na 12 metrów.



Pułapka: (SW 2). Test ataku niepotrzebny (4k6). Uniknięcie po udanym rzucie obronnym na Refleks (ST 20); Przeszukiwanie (ST 20), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

11. Wilczy dół z palami

Pułapka umiejscowiona pomiędzy dwoma innymi. Ma za zadanie zadać możliwie dużo obrażeń. Głębokość dołu to 6 metrów.

Pułapka: (SW 4) Test ataku niepotrzebny (2k6), +10 wręcz (1k4 pale, każdy po 1k4+5 obrażeń po udanym ataku. Uniknięcie po udanym rzucie obronnym na Refleks (ST 20); Przeszukiwanie (ST 20), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

12. Wilczy dół

Pułapka analogiczna to tej po przeciwnej stronie korytarza. Ma 12 metrów głębokości. Jej zadanie to chwycić intruzów.

Pułapka: (SW 2). Test ataku niepotrzebny (4k6). Uniknięcie po udanym rzucie obronnym na Refleks (ST 20); Przeszukiwanie (ST 20), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

13. Sekretne schody

Test Przeszukiwania (ST 20) pozwala zlokalizować sekretne drzwi wbudowane w ścianę korytarza. Za wejściem znajdują się kamienne schody, które prowadzą w dół, na niższe poziomy kaplicy. Poniżej znajdują się sypialne cele mnichów, cele więzienne oraz przestrzenie magazynowe najedzenie i inne przedmioty codziennego użytku.

14. Studnia sekretów

Mnisi Ciemnego Księżyca wybrali tę lokację na kaplicę bogini Z powodu właśnie tego miejsca. Ściany i podłóżę tej naturalnej jaskini ociekają bogatą w minerały wodą, która zbiera się w zagłębieniu dna pośrodku, skąd wsiąka w ziemię przez drobne szczeliny. Efekt to zawsze pełna, ciemna studnia. Mnisi uważają tę część kaplicy za najświętszą i właśnie tutaj modlą się oraz medytują. Duchowni Shar, którzy odwiedzają kaplicę, odkryli, że czary wieszczenia, takie jak *przepowiednia* i *obcowanie* działają nadzwyczaj dobrze, jeśli rzuci się je w pobliżu ciemnej wody (podwójny efekt, albo jeśli chodzi o czas trwania, albo o liczbę pytań, jakie można zadać).

15. Komnata tajnej rady

Do tej ośmiokątnej komnaty prowadzą sekretne drzwi (ST Przeszukiwania 20) znajdujące się w ścianie sali katechizmu. W pomieszczeniu znajduje się długi stół oraz osiem pasujących do niego krzeseł wykonanych z czarnodrzewu i wypolerowanych do lustrzanego połysku. Na powierzchni stołu wyryta jest mapa Wybrzeża Mieczy, przedstawiająca obszar od Waterdeep do Doliny Lodowego Wichru i od zachodniego wybrzeża do Wiecznych Wrzosowisk.

Mnisi Długiej Śmierci

Kapłanka Eilistrace uśmiechnęła się i zbliżyła do skulonych żebraków wędrujących drogą.

— Witajcie podróżnicy. Czy dobrze się czujecie? Czy potrzeba nam jedzenia? Ja i moi przyjaciele z radością zaspokoimy nasze potrzeby. Żebracy stanęli.

— *Musimy cię zabić — przemówił jeden z nich.*

— *Co? — zapytała kapłanka, marszcząc brwi.*

— *Musimy cię zabić, lecz najpierw zadamy ci potworny ból — żebrak zdykt ubranie i odsłonił gibkie, muskularne ciało z dużym tatuażem w kształcie czaszki na piersi. Pozostali żebracy postąpili tak samo i natarli na kapłankę.*

Mnisi Długiej Śmierci to członkowie starego zakonu poświęconego koncepcji śmierci i mistrzowie stosowania naturalnych środków do zadawania śmierci innym. Niewiele obchodzi ich to, które bóstwo aktualnie włada dziedziną śmierci. Na krótko przed Kelemvorem służyli Cyricowi, Myrkulowi przed Cyrikiem i Jergalowi na długo przed Myrkulem.

zarys historyczny

Zakon Długiej Śmierci istnieje od wczesnych dni Calimshanu, wyzwolonego spod panowania džinni. Powstał z myślą, aby niewolnicy tychże mieli jakiś sposób na rozwinięcie umiejętności bronięcia się i atakowania władców. Niemniej w miarę upływu czasu mnichów ogarnęła obsesja zabijania i śmierci daleko wykraczająca poza ów pierwotny cel. Od momentu wygnania z Calimshanu byli kilka razy przepędzani z miejsc, w których osiadali. Jednak zawsze znajdowali region, w którym mogli zapaść korzenie. Klasztor w okolicach Jeziora Pary, umiejscowiony w górach Ognistego Stopnia, na południowy-zachód od Innarlith, ma ponad sto lat. Założył go oddany wyznawca Myrkula, nic zatem dziwnego, że w środku znajduje się wiele symboli tego bóstwa.

organizacja

Klasztor mógłby zostać uznany za oazę spokoju, gdyby nie praktykowanie walk. Mnisi Długiej Śmierci poza ćwiczeniami medytują i zachowują niezwykle spokój. Przełożony klasztoru zostaje wyłoniony podczas jedynej rytualnej walki w roku. Zwycięzca prowadzi zgromadzeniu przez następne dwanaście miesięcy. Często jest to walka na śmierć i życie, chociaż czasem zwycięzca zadaje przegranemu bardzo bolesną ranę - na pamiątkę i jako nauczkę. Tylko w tym czasie mnisi mają prawo walczyć ze sobą na śmierć.

Plotka głosi, że w Faerunie istnieją trzy klasztory Długiej Śmierci — każdy mniej więcej tego samego rozmiaru i o tej samej liczbie mieszkańców (podane dalej statystyki dotyczą jednego z nich). Oprócz klasztorów jest prawdopodobnie kilka mniejszych komórek, do których należą wędrowni mnisi oraz ich uczniowie.

Kwatera: góry Ognistego Stopnia, Jezioro Pary

Członkowie: 100

Hierarchia: militarna

Przywódca: Chłodna Lenet

Religia: różna

Charakter: PZ, PN

Tajność: niska

Symbol: mnisi preferują wyobrażenia czaszek, często z czarnym rombem na czole. Wielu przyozdabia swoje ciała tatuażami lub bliznami o takim wzorze.

HIERARCHIA

Klasztorem zarządzają trzy ważne osoby. Pozostali mieszkańcy są traktowani na równi, chociaż młodszy uczniowie walczą o miejsce w nieformalnej hierarchii.

Chłodna Lenet (PZ kobieta człowiek Mch7/Wjk4) to przełożona klasztoru. Jest kobietą w średnim wieku, z oczami niczym lód. Piastuje pozycję przywódcy już od siedmiu lat. Jest skuteczną maszyną do zadawania śmierci i zawsze działa całkowicie pozbawiona jakichkolwiek emocji.

Tohkis (PN mężczyzna człowiek Mch5/Wjk3) to główny nauczyciel nowicjuszy i młodych uczniów. Ma talent do zmuszania kandydatów - drogą zadawania bólu i wywoływania agresji - do osiągnięcia pełni potencjału. Większość uczniów szczerze nienawidzi Tohkisa, choć wszyscy szanują jego potęgę.

Idim (PZ kobieta człowiek Mch8) ciągle gromadzi wiedzę na temat sztuki wojennej, ludzkiej anatomii i cienkiej linii pomiędzy życiem, bólem i śmiercią. Jest mentorką wszystkich uczniów, którzy w pełni akceptują filozofię zakonu.

MOTYWACJE I CELE

Mnisi pragną zrozumieć śmierć. Mają nadzieję na osiągnięcie śmierci doskonałej, choć nikt nie jest do końca pewny co to tak naprawdę znaczy. Niemniej mnisi wierzą, że poprzez zadawanie bólu i zgonu gołymi rękami zyskają rozumienie tego, co muszą uczynić, by samemu osiągnąć śmierć doskonałą.

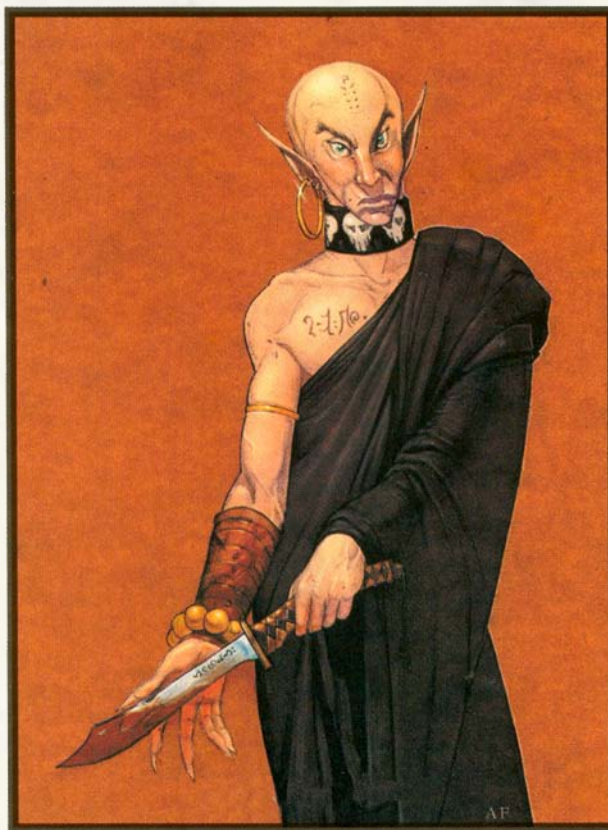
Mnisi wędrują przez krainy, zaczepiając pięściami i nogami mieszkańców każdego zakątka Faerunu. Odkryli, że udawanie żebraków zapewnia im na dużą dozę anonimowości i swobodę przemieszczania się. Jak na ironię, wielu Faeruńczyków bierze ich za Złamanych (mnichów Ilmater), co oburza wyznawców Rozpaczającego Boga.

REKRUTACJA

Do każdego klasztoru co roku przyjmowanych jest zaledwie około dziesięciu nowych uczniów praworządni neutralni lub praworządni źli. Kandydaci muszą przejść podstawowe testy fizyczne. Klasztory przyjmują również starszych uczniów, zazwyczaj wojowników zainteresowanych śmiercią lub rozczarowanych mnichów z innych zakonów. Szczególną radość członkom organizacji sprawia nauczanie wyznawców Loviatar, że ból jest zaledwie o krok od śmierci, a wyznawców Ilmater, że cierpienie to tylko klucz do zrozumienia śmiertelności.

SOJUSZNICY

Niektórzy mnisi zakonni znają wyznawców Cyrica i Kelemvora, a to z powodu przeszłych związków z religią Myrkula. Inni doświadczyli gesty przyjaźni od kapłanów Velsharoon, który pragnie zwabić mnichów Długiej Śmierci na swoją służbę.



Mnich Długiej Śmierci

WROGOWIE

Mnichom sprzeciwiają się dobre bóstwa życia, takie jak Chauntea i Lathander. Są oni wrogami kościoła Ilmater, który koncentruje się tylko na bólu, a śmierć postrzega jako zaledwie odrobinę mniej odpychającą niż umiłowanie Loviatar dla kar. Kelemvor, Władca Umarłych, wolalby, żeby mnisi nie ćwiczyli umiejętności na niewinnych celach i zachęca swoich wyznawców do usuwania mnichów lub przekonywania ich do walki z nieumarłymi.

spotkania

Mnisi Długiej Śmierci walczą bez broni i wolą atakować stworzenia humanoidalne. Jeżeli muszą zezrzeć się z niehumanoidami, sięgają po oręż, zwłaszcza gdy ataki bez broni nie są zbyt skuteczne. W takich przypadkach zazwyczaj wybierają kamę. Jeśli powalą wroga na ziemię, używają pozostałych ataków by go zabić, a nawet - gdy sytuacja pozwala - przeprowadzają coup de grace.

Lud czarnej krwi

"Nadszedł czas łowów".

— Totoruan, dzikolak z Puszczy Chondal

Na Lud Czarnej Krwi składa się kilka plemion likantropów czczących Malara, zamieszkujących lasy całego Faerunu. Stworzy te pławią się w swej zwierzęcej naturze, atakując każdego kto naruszy ich terytorium i zabawiając znęcaniem nad tymi, którzy ślepi są na wszystkie, nawet najdrobniejsze, aspekty natury. Lud Czarnej Krwi budzi strach zwłaszcza ze względu na Główne Łowy, podczas których porywa inteligentne istoty, uwalnia je w lesie, a następnie poluje na nią, tak jak na zwierzynę. Kapłani Malara wzywają do Głównych Łowów jedynie raz w roku, jednak Lud Czarnej Krwi wybiera ofiary nie rzadziej niż raz na miesiąc.

zarys historyczny

Bardzo trudno jest wysledzić początki Ludu Czarnej Krwi, biorąc pod uwagę fakt, że członkowie organizacji żyją na całym kontynencie i mają ze sobą niewielki kontakt. Według wszelkiego prawdopodobieństwa Malar zdecydował się zgromadzić pierwsze plemię po tym, jak jego wyznawców pokonała grupa zmiennokształtnych Selune. Bóg, znając zalety polowania w stadzie, stworzył pierwsze plemię, by zabiło jakąś konkretną ofiarę. Od tamtego czasu grupa dzieliła się i reformowała, samotni członkowie rekrutowali innych, a niektórzy dołączali się do Ludu Czarnej Krwi z boskiej inspiracji samego Malara.

organizacja

Niniejsze statystyki odnoszą się do konkretnego plemienia Ludu Czarnej Krwi. w większości dużych lasów prawdopodobnie żyje przy najmniej jeden taki szczep, a całkowitą populację tych wyznawców Malara szacuje się na najmniej 3000 osobników.

Kwaterna: żadna

Członkowie: 50-100

Hierarchia: luźna

Przywódca: wódz krwi (najsilniejszy członek grupy)

Religia: Malar

Charakter: CZ, NZ, N

Tajność: żadna, chociaż przedstawiciele Ludu Czarnej Krwi rzadko wyjawiają swą komuś spoza grupy.

Symbol: każde plemię ma swój własny symbol lub znak (często w postaci zapachu zamiast formy wizualnej). Każda grupa zazwyczaj używa również jakiejś odmiany symbolu, który oznacza Lud Czarnej Krwi dla świata zewnętrznego - abstrakcyjnego humanoidalnego torsu z dużą, pazurzastą łapą wyrastającą w miejscu głowy. Powiązania ze świętym symbolem Malara są oczywiste. Dolna część znaku może odnosić się do krwi lub być zwyczajnym kijem służącym do wbijania symbolu pionowo w ziemię.

Plemię Ludu Czarnej Krwi funkcjonuje jak stado zwierząt. Mają niewielki kontakt z innymi szczepami, chyba że wezwie ich do tego ważniejszy przywódca lub otrzymają wiadomość od Malara. Każde plemię strzeże swojego terytorium i stosownie reaguje na zagrożenia zewnętrzne.

HIERARCHIA

Każde plemię ma trochę inną hierarchię, opartą na zwierzęcej formie lokalnego wódza krwi. Ogólnie rzecz ujmując, dominuje jeden osobnik lub para, a wszyscy pozostali wykonują rozkazy przywódcy (czy przywódców) i nieustannie rywalizują między sobą o status. Kiedy w plemienu są różni członkowie (różne formy likantropii), wyższy status mają z reguły ci posiadający tę samą formę zwierzęcą co wódz.

Oto opis najsłynniejszych przywódców różnych plemion.

Heskert z Wysokiego Lasu (N mężczyzna człowiek nietoperzolak Wjk5). Domeną jego plemienia są drzewa. Członkowie tego szczepu walczą zazwyczaj w formie hybrydy (humanoida rozmiarów człowieka z nietoperzowymi skrzydłami), często unosząc ofiary w powietrze i zrzucając je na ziemię.

Narona z Wysokiego Lasu (CZ kobieta człowiek wilkołak Ltr6) jest krępką, młodą wilczycą o dużym apetycie na ludzkie mięso. Jej imię dobrze znają mieszkańcy Wysokiego Lasu, a zarządzane przez nią Główne Łowy mają bardzo wielu uczestników - przyłączają się do nich nawet likantropy z innych klanów.

Totoruan z Puszczy Chondal (N mężczyzna tarczowy krasnolud dzikołak Bbr4) to jednooki, brzydki stwór. Niegdyś był podróżnikiem tarczowym krasnoludem, potem jednak zaraził się likantropią. Srebrne nitki, które nosi wplecione we włosy i brodzie, są widoczne również w formie dzika, a jego kły i zęby wydają się zamieniać w stal.

Vakennis z Cormanthoru (N kobieta człowiek rosomakolak Drd8) to naturalna likantropka, córka poprzedniego wódza krwi swego plemienia. Zabila ojca, gdy tylko poczuła się wystarczająco silna. Od czterech lat rządzi silną ręką, pełna determinacji.

Jarthon z Lasu Księżycowego (NZ mężczyzna księżycowy półelf borsukolak Trp5) był kiedyś półelfem polującym na likantropy i ochraniającym Silvermoonczyków. W czasie ataku na borsukolaka uległ zarażeniu. Po przemianie w likantropa z pomocą myśliwskich zdolności został wodzem lokalnego plemienia. Jarthon stał się cierniem w sercu mieszkańców Srebrnych Marchii.

Mainu z Chult (N kobieta człowiek tygrysolak Kpn4) została uprowadzona z rodzinnej wioski i zarażona przez kapłana Malara, który pragnął ją poślubić, doceniając niezwykłą urodę kobiety. Zaskoczyła go, rozszarpując mu gardło w noc poślubną. Mainu żyła potem samotnie przez kilka lat i próbowała zrozumieć zmianę, jaka zaszła w jej ciele. Następnie przejęła plemię kapłana. Mainu organizuje Główne Łowy jedynie na tych, którzy próbują eksploatować jej rodzinną dżunglę.

MOTYWACJE I CELE

Lud Czarnej Krwi chce, by zostawić go samemu sobie, pozwolić chronić swoje terytorium, potomstwo i sposób życia. Okazyjne porwania i polowania na niewinne osoby tym likantropom wydają się naturalne. Po prostu uważają one każdego, kto nie czci Malara lub mieszka w mieście za słabeusza zasługującego jedynie na to, by być ich ofiarą. Do Głównych Łowów starają się wybierać osoby, których nieobecność nie zostanie zauważona (by nie zwracać na siebie uwagi) lub wręcz przeciwnie (na przykład zamożny przywódca gildii drwali, odpowiedzialny za wkroczenie tychże na terytorium plemienia).

Lud to w zasadzie lokalna groźba. Po prostu likantropy bardzo często jedynie wyganiają intruza i na tym poprzestają. Jednak ci, którzy wejdą im w drogę, muszą zmierzyć się z grupą doświadczonych myśliwych o zwierzęcych instynktach i intelektem cywilizowanego stworzenia.

REKRUTACJA

Lud nie jest zainteresowany rekrutacją, chyba że spada liczebność plemienia. Jeśli w danym roku nastąpiło zbyt dużo zgonów albo zbyt mało narodzin, po prostu porywają dzieci z pobliskich osad i zarażają je, po czym - po zakończeniu transformacji w likantropa - wychowują jak swoje.

SOJUSZNICY

Sojusznikiem Ludu jest naturalnie kościół Malara, chociaż często uznaje on swych nielikantropicznych sprzymierzeńców za słabych i skażonych ograniczeniami cywilizacji. Słyszano, że przyjmowali zlecenia od grup takich jak Zhentarimowie, drowy i inne organizacje, które przechodzą przez ich terytorium, nie przywłaszczając go sobie. Niemniej zawsze owe sojusze były krótkotrwałe. Wspomniane grupy wynagradzają Lud Czarnej Krwi zapłatą w rzadkich zwierzętach, przedmiotach magicznych, które plemię jest w stanie wykorzystać oraz małych dzieciach, które mogą zostać pożarte lub zarażone likantropią.

WROGOWIE

Lud Czarnej Krwi ma tych samych wrogów co kościół Malara. Zaliczają się do nich ci, którzy niszczą ich terytoria łowieckie. Przeciwnikiem jest każdy, kto reprezentuje sobą cywilizację czy opowiada się za pokojem (na przykład kapłani Eldath). Za wrogów te likantropy uznają też dobre bóstwa natury oraz



wyznawców Selune, której Malar nienawidzi za to, iż władza ona księżycem.

spotkania

Lud Czarnej Krwi stosuje zwierzęce taktyki wzbogacone o ludzki intelekt. Powszechna strategia polega na zasadzkach i szybkich pościgach, wpędzaniu ofiar w ślepe zaułki. Likantropy dążą też do przytłoczenia wroga liczebnością i prowadzenia zwarcia „kilku na jednego”, jeśli tylko ten jest odpowiednio osłabiony.

Ponieważ w zwierzęcych formach likantropy mają problemy z używaniem przedmiotów magicznych, bardzo dokładnie wybierają posiadane wyposażenie. Jedynie te rzeczy, które zwierzę z łatwością może nosić i stosować, trafiają poza legowisko. Elikiry to wyposażenie dość popularne, jednak nie są przechowywane w butelkach, a w miękkich buklakach wykonanych z pęcherzy lub zwitków dobrze chłonących, roślinnych włókien, ponieważ można je zjeść lub wysać nawet w formie zwierzęcej.

Kyrran Szary Pan: mężczyzna człowiek (tygrysolak) Trp2/Wjk6/Ryw5 Malara: SW 17; średni zmiennokształtny; KW 2k10+4 plus 6k10+12 plus 5k10+10; pw 118; Inic +3; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 16, nieprzygotowany 15); Atk +16/+11/+6 wręcz (1k4+6/17-20, *smocze pazury* +1), +16/+11 (1k4+4/17-20, *smocze pazury* +1) lub +17 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SC boski gniew (+3 do ataków, obrażeń i rzutów obronnych na 2 rundy), ulubiony wróg (ludzie +1), nakładanie rąk (7 pw na dzień), likantropiczna empatia (tygrysy), uświęcona obrona +2, ugodzenie niewiernego 1/dzień (+2 do trafienia, +5 do obrażeń); Char NZ; MRO Wytrw +10, Ref +5, Wola +6; S 16, Zr 16, Bd 14, Int 10, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +5, Leczenie +6, Nasłuchiwanie +10, Plywanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +2, Przeszukiwanie +6, Skakanie +38, Tajniki dziczy +4, Ukrywanie +8, Wiedza (natura) +2, Wiedza (religia) +5, Wspinaczka +12, Wyczucie kierunku +5, Zauważanie +12; Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (smocze pazury), Czujność, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawiona kontrola kształtu, Poprawione trafienie krytyczne (smocze pazury), Potężny atak, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (smocze pazury), Tropienie, Uniki, Zogniskowanie broni (smocze pazury), Żelazna wola.

Postać hybrydy/zwierzęcia: średni/duży zmiennokształtny; KW 2k10+10 plus 6k10+30 plus 5k10+25; pw 157; Inic +5; Szyb 12 m; KP 25 (dotyk 18, nieprzygotowany 20) jako hybryda, 22 (dotyk 17, nieprzygotowany 17) jako zwierzę; Atk +22/+17/+12 wręcz (1k4+12/17-20, *smocze pazury* +1), +22/+11 wręcz (1k4+7/17-20, *smocze pazury* +1) lub +19 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza) lub +21 wręcz (1k8+9, 2 pazury), +10 wręcz (1k8+4, ugryzienie) jako tygrys; SA kłtwa likantropii, poprawione łapanie, skok do walki, rozszarpanie 1k8+3; SC redukcja obrażeń 15/srebro, boski gniew (+3 do ataków, obrażeń i rzutów obronnych na 2 rundy), ulubiony wróg (ludzie +1), nakładanie rąk (7 pw na dzień), likantropiczna empatia (tygrysy), uświęcona obrona +2, ugodzenie niewiernego 1/dzień (+2 do trafienia, +5 do obrażeń); Char NZ; MRO Wytrw +13, Ref +7, Wola +6; S 28, Zr 20, Bd 20, Int 10, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +7, Leczenie +6, Nasłuchiwanie +14, Plywanie +11, Postępowanie ze zwierzętami +2,



Dzikotaki z Ludu Czarnej Krwi na polowaniu

Przeszukiwanie +10, Równowaga +9, Skakanie +44, Tajniki dzicy +4, Ukrywanie +10, Wiedza (natura) +2, Wiedza (religia) +5, Wspinaczka +18, Wycucie kierunku +5, Zauważanie +16; Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (smocze pazury), Czułość, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawiona kontrola kształtu, Poprawione trafienie krytyczne (smocze pazury), Potężny atak, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (smocze pazury), Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Wielokrotny atak, Zogniskowanie broni (smocze pazury), Żelazna wola.

Dobytek: 2 *smocze pazury* +1, mistrzowska lekka kusza, 10 *beltów* +2, 10 *beltów*, *piersiń ochronny* +3 (we wszystkich formach), *piersiń skakania* (we wszystkich formach), *karwasze pancerza* +2 (w formie człowieka i hybrydy), *pojemna torba* (typ 1), *brosza osłony* (40 punktów, noszona jako amulet), *eliksir leczenia poważnych ran*, *eliksir niewidzialności*, 190 sz.

Kyrran urodził się z czarnymi i siwymi włosami rodzicom o włosach koloru blond. Z powodu czupryny wydaje się mieć powyżej trzydziestu lat. Jest naturalnym likantropem, a jego zwierzęcą formą to czarny tygrys z szarymi pasami. Kapłani Malara uznali jego niezwykle ubarwienie za znak i wyszkolili go zgodnie z naukami Władcy Bestii. Teraz Kyrran to sługa boga, który przekazuje swemu agentowi rozkazy bezpośrednio. Nie pozostaje na dłużej z żadnym ze stad, a jednocześnie akceptują go wszystkie. Wędruje po Wysokim Lesie, przekazując informacje i upewniając się, że każde plemię wypełnia wolę Malara. Jeśli wódz krwi danego stada przestał być użyteczny lub zawrócił ze ścieżki myślowego, Kyrran wyzywa przywódcę, zabija go i wybiera nowego spośród członków stada.

Tocząc walkę, Kyrran lubi przybierać formę hybrydy, korzystając zarówno ze zwiększonej siły, jak i wszystkich przedmiotów magicznych. Niemniej nie stosuje tej taktyki w starciu z wodzami krwi. Na cywilizowanych obszarach nigdy nie przybiera formy zwierzęcej, chyba że jest całkowicie pewien, że nie dostrzeże go żaden przedstawiciel Ludu Czarnej Krwi. W postaci człowieka jest osobą średniego wzrostu, silną, acz ociężałą. Oczy ma szare, twarz zniszczoną, a włosy zazwyczaj potargane i zebrane do tyłu palcami. Wokół niego unosi się niemal wyczuwalne napięcie, co sprawia, że osoby, które z nim rozmawiają, mają wrażenie, że jest bardzo niebezpieczny.

Rundeen

Sudeik był zadowolony. Statek płynął szybko, a ładunek składowany się z calimshańskich jedwabów wkrótce będzie daleko w drodze na Północ Wybrzeża Mieczy, do Waterdeep.

- *Statek na horyzoncie! — krzyknęło z gniazda.*
- *Inni kupcy? — Sudeik zapytał majtkę.*
- *Prawdopodobnie piraci — odparł bezżelbny starszy.*
- *Gorzej niż piraci — powiedział pierwszy oficer, zamykając lunetę. — To statek Rundeen. Przekleśły Artak nie dołączył do nich, kiedy miał szansę.*
- *Rundeen naprawdę jest taki zły?*
- *Ten piracki statek prowadzi następne. Jeśli planują nas zatopić, nie mamy żadnych szans.*

Rundeen jest potężnym konsorcjum handlowym i niewolniczym, które kontroluje handel w Chulcie, Tashalar-

rze i części Calimshanu, a próbuje zapanować nad Tethyrem, Amn i innymi krainami północy. Karawany organizacji chronią dobrze uzbrojeni strażnicy. Konsorcjum wykorzystuje też bandytów i piratów, by atakowali rywali.

zarys historyczny

Rundeen było na początku tashalarską kupiecką organizacją, która zjednoczyła się z Rycerzami Tarczy, po czym nagle rozszerzyła wpływ na północ. Upadek imperium Shoon doprowadził do podziału na wspomniane dwie grupy. Niemniej Rundeen zachowało kontrolę nad interesami w Calimshanie.

Ostatnio rozwój Rundeen znacznie wstrzymali Harfiarze oraz władcy Calimshanu. Mimo to organizacja stara się utrzymać coraz bardziej fragmentaryczne posiadłości we wspomnianym kraju i ustanowić kontakty z Amn i Tethyrem.

organizacja

Rundeen jest dość niezwykłą organizacją przestępczą. Jej członkowie proponują prosperującym kupcom zachęcające warunki przyłączenia się do nich. Większa część organizacji funkcjonuje jako legalna sieć kupiecka, prowadząca jednakże silne praktyki monopolistyczne. Niemniej wówczas, gdy plany Rundeen zostaną pokrzyżowane lub gdy jego członkowie widzą zagrożenie dla swoich interesów, bezlitośnie atakują rywali.

Niniejsze statystyki odnoszą się do Rundeen jako całości.

Kwtera: kilka rezydencji w Calimshanie i Tashalar.

Członkowie: tysiące, w tym wielu kupców, bandytów i piratów związanych lub zatrudnianych przez Rundeen. Podstawowy trzon organizacji liczy około 3000 osób.

Hierarchia: segmentowa

Przywódcy: Wielcy Yrshalem (pięć osób).

Religia: Waukeen, każda

Charakter: PN, N, PZ, NZ

Tajność: średnia

Symbol: symbol Rundeen to przebita gwoździem moneta. Nawiązuje on do oryginalnego znaczenia nazwy - „Bezpieczna moneta”. Członkowie organizacji używają również kodu znakowego, dzięki któremu się rozpoznają: krzyżują nadgarstki na piersi, a dłoń nie zaciskają w pięści.

HIERARCHIA

Na czele organizacji stoi pięć osób, zwanych razem Wielkimi Yrshalem. Każdy z nich kontroluje inną część przedsiębiorstwa. Niżej w hierarchii stoi piętnastu Pierwszych Yrshalem (po trzech służących każdemu z Wielkich Yrshalem), którzy pilnują kwestii finansowych, personelu i aktywów. Kontrolują oni również Mitalibbar - grupę komórek agentów działających w każdym mieście, która kontaktuje się z kupcami, zajmuje wypłatami i obserwuje rywali. Niewielu członków Rundeen widuje kogoś stojącego wyżej w hierarchii niż Mitalibbar.

MOTYWACJE I CELE

Członkowie Rundeen przed wszystkim pragną zysków. Kupcy, którzy okazują się kompetentni, są zapraszani do wstąpienia do organizacji, co oznacza oddawanie części miesięcznego utargu



w zamian za ochronę przed piratami i bandytami. Wiąże się to natomiast z obniżeniem kosztów zakupu sprzętu od Rundeena oraz preferencyjne traktowanie w kontrolowanych przez konsorcjum miastach. Ci, którzy nie uiszczą opłat, nagle odkrywają, że organizacja stała się właścicielem połowy ich przedsiębiorstwa.

Wrogowie Rundeena narażają się na spotkanie z bandytami i piratami zatrudnionymi przez konsorcjum, którzy poinformowani zostali o lokalizacji i celu podróży karawany czy statku. Mają oni za zadanie zniszczyć, naruszyć lub uszkodzić ładunek oraz obsługę - ma to być rzecz jasna ostrzeżenie dla rywali organizacji. Konsorcjum prowadzi też ekspedycje w Chulcie, Tashalar i Thindol w poszukiwaniu niewolników oraz napada na konkurencyjne statki z niewolnikami na dalekich morzach. Rundeennajmuje również drużyny poszukiwaczy przygód, by tropili Harfiarzy oraz bandytów rabujących karawany organizacji.

REKRUTACJA

Rundeennajmuje tylko tych kupców, którzy są przebiegli, skuteczni i odnieśli sukces oraz takich, którzy posiadają wystarczająco duże przedsiębiorstwo, by zasłużyć na zainteresowanie organizacji. Od zatrudnianych bandytów i piratów konsorcjum oczekuje lojalności, dyscypliny i wykonywania rozkazów oraz nieprzekraczania wyznaczonych granic. A zatem, na przykład, okręt piracki, który otrzymał polecenie podrzączyć kupiecki okręt rywali, nie powinien go zająć. Podobnie korsarze mający przejąć statek, nie powinni go zatapiać. Rundeennajest zainteresowany agentami, którzy nie potrafią się kontrolować lub mogą przez niedbałość zaszkodzić wizerunkowi organizacji.

SOJUSZNICY

Rundeennajest organizacją wystarczająco dużą, by nie potrzebować czegoś, czego sama nie jest sobie w stanie zapewnić. Konsorcjum nadal ma powiązania z Rycerzami Tarczy, których zresztą zamierza wykorzystać, by zwiększyć swe wpływy na północ od Amn. Rundeennazawarł sojusz z plemieniem yuan-ti w Tashalar. W kontrolowanych przez siebie miastach umieszcza agentów yuan-ti czystej krwi. Dodatkowo organizacja odniosła pierwsze sukcesy w układach z ogrowymi magami, przywódcami armii humanoidów, które kontrolują południowy Amn. Wszystko dzięki ofercie blokady Murann, przez co amnijskie okręty wojenne nie zdołały odbić upadłego miasta.

WROGOWIE

Niewielu wrogów Rundeennajest na tyle ważnych, by warto ich wymienić. Większość osób nie przepadających za tą organizacją to drobni kupcy, którzy konkurują ze sprzymierzeńcami konsorcjum.

Mówi się, że Żelazny Tron ma coś przeciw Rundeenn - przede wszystkim dlatego, że obie organizacje pragną kontrolować handel w zachodniej części Faerunu.

Praktykom Rundeennaprzeciwstawiają się Harfiarze, zwłaszcza jeśli chodzi o wypływanie niewolników. W efekcie dobra organizacja stanowi stałe utrapienie dla konsorcjum.

spotkania

Agenci Rundeennajest rozproszeni na południu i nie przechodzą jednakowego szkolenia. Jedyną charakterystyczną cechą jest ich ekwipunek - zazwyczaj bardzo dobrej jakości, zakupiony ze zniżką u kupców konsorcjum.

cieniści złodzieje

Krawiec Melcer przyglądał się małej grupie oczekujących klientów, mając nadzieję, że zauważy tego jednego, który odróżnia się na ich tle. Była tam lady Alcedine, żonowa pragnąca poprawić balową suknię swojej córki (czy ta dziewczyna nigdy nie przestanie przybierać na wadze?). Tuż obok stali dwaj bliźniacy, synowie lorda Kamnisteego, którzy zapewne zamówią kostiumy na organizowany przez ich ojca bal maskowy z okazji początku Obfitych Płonów (założę się, że będą chcieli być parą rycerzy — mruknął krawiec sam do siebie). Pozostali nie znał, ale zdawali się zwyyczajni. Nagle wzdygnął się: może się pomylił to wcale nie będzie dzisiaj?

Mimo wszystko się nie pomylił, choć kurier i tak umknął jego wysiłkom. Właśnie skończył pomagać młodej kobiecie, która przedstawiła się jako Serria, dobrać nowy krój do starej sukni. Zostawiła odzież na warsztacie, tuż obok niego. Podniósł suknię, a wewnątrz znajdowała się mała sakiewka złotych monet, które były jego miesięcznym wynagrodzeniem. Przez chwilę się zastanawiał, co właśnie zgodził się ukryć i po raz setny pomyślał, czy nie powinien zejść na dół i zobaczyć co to jest. A jeśli to coś nielegalnego?

Pokreślił głową, by odpędzić złe myśli. Nie — powiedział do siebie — ostrzegali mnie, bym nigdy tam nie schodził. Nie chcę wiedzieć, co to takiego. Mogę ich tak łatwo zdenerwować. Cicho nucąc pod nosem, krawiec upchnął wypełnioną złotem sakiewkę za pazuchą i wrócił do codziennych zajęć.

Organizacja nosząca miano Cienistych Złodziei jest największą i najlepiej prosperującą gildią złodziejską w Faerunie. Jej sukces opiera się na systemie wzajemnie zależnych cechów, z których każdy poświęca się bliźniaczym celom gromadzenia zysków i władzy. Tych kilka grup kontrolowanych jest z twierdzy organizacji w Amn, one zaś odpowiadają za zdecydowaną większość przestępczej działalności na całym Wybrzeżu Mieczy oraz daleko poza tym obszarem, w wielu innych częściach Faerunu.

Wysokie tajna natura samej organizacji oraz jej operacji sprawia, że wszyscy członkowie mają ograniczoną wiedzę na temat działalności oraz współpracowników. Siły prawa i porządku próbowały już przebić się przez mur milczenia, który otacza Cienistych Złodziei, na próżno jednak. Pomimo chwilowych sukcesów i eliminacji kilku cechów, organizacja z roku na rok zdaje się być coraz potężniejsza.

zarys historyczny

Organizację Cienistych Złodziei mniej więcej przed stu laty założyli pięciu ambitnych przestępców. Początkowo baza ich operacji znajdowała się w Waterdeep, gdzie działali w zasadzie tak samo jak każda inna gildia złodziejska, acz z jedną bardzo istotną różnicą: tu władza zależała od pokrewieństwa z jednym z pięciu założycieli. Organizacja funkcjonowała aktywnie w Mieście Wspaniałości aż do roku 1298 RD, kiedy wypędziła ją drużyna poszukiwaczy przygód dowodzonych przez Lhestyn Arunsun, „zamaskowaną panią” Waterdeep (i daleką krewną arcymaga Khelbena).

Jedyny pozostały przy życiu założyciel gildii, pokonany i pozbawiony środków do życia, wraz z przetrzebionymi członkami uciekł do Amn i przegrupował siły w mieście Athkatla. Ocalali twórca organizacji, Carzakh „Głęboki Cień” Halandir, przypisał, że już nigdy więcej nie dopuści do tak wstydlivej porażki oraz, że zemści się na Waterdeep i jego możnowładcach. Głęboki

Cień powoli odbudowywał gildię, zachęcając do większej różnorodności w jej szeregach, a także rekrutując innych profesjonalistów oprócz zwyczajowych lotrzyków. W zaledwie trzy lata po upokarzającym wygnaniu z Waterdeep, Cieniści Złodzieje ponownie urosli w siłę. Do roku 1321 RD organizacja kontrolowała niemalże cały półświat w Amn, a dwadzieścia lat później stała się poważną kandydatką do kontrolowania działalności przestępczej w regionie całego Wybrzeża Mieczy.

Głęboki Cień zginął w Czasach Kłopotów, co odczuła cała gildia. Na szczęście dla Cienistych Złodziei jego następca, Wielki Mistrz Cieni, okazał się jeszcze zdolniejszy od poprzednika. Uzupełnił on strukturę administracyjną gildii o kolejne poziomy tajemności i przebudował jej hierarchię tak, by stworzyć ząbniąjący się system. Poprawiając początkowe założenia Głębokiego Cienia, zdołał przemienić i tak już ogromną władzę gildii w coś monumentalnego.

organizacja

Kwatera: gildia ma w Athkatli fałszywą kwaterę, znaną jako Dom Cieni. To zmyłka, mająca służyć za osłonę dla prawdziwej bazy wszystkich operacji, którą jest duży, dobrze chroniony, podziemny kompleks rozciągający się pod cieszącym się złą sławą domem uciech Pozłacana Róża, położonym po drugiej stronie miasta.

Członkowie: liczba nie jest pewna, ale prawdopodobnie w danym momencie dla gildii pracuje ponad 3000 współpracowników.

Hierarchia: sieć

Przywódca: Cienista Rada

Religia: większość członków gildii rzekomo oddaje cześć Mase, wielu również uznaje go za bóstwo opiekuńcze. Pozostali wierzą w wiele złych bóstw, w tym Bane'a, Cyrica, Loviatara, Shar i Talonę.

Charakter: PZ, NZ, CZ, CN

Tajność: wysoka

Symbol: każdy w Amn i wielu na Wybrzeżu Mieczy zna symbol Cienistych Złodziei - czarną, aksamitną maskę na oczy założoną na szyję. W rzeczywistości symbol ten jest jeszcze jedną przynętą, za pomocą której organizacja myli wrogów i rywali. Członków najniższej i średniej rangi ostrzega się przed stosowaniem tego znaku w każdych okolicznościach, chyba że otrzymają taki rozkaz. Członek gildii, który użyje tego symbolu bez wyraźnych instrukcji, zostanie zabity za narażenie Cienistych Złodziei i sprzeciwienie się władzom. Ciało zazwyczaj znajduje się następnego dnia... a tkwi na nim czarna, aksamitna maska, przytwierdzona doń sztyłem.

Cienista Rada ma wręcz fanatyczne poglądy na temat tajemności kryjącej organizację. Jedynie członkowie rady pojmują złożoność systemu i znają wszystkie jego szczegóły. Ponadto tylko oni doceniają przytłaczający wręcz rozmach i zasięg przestępczego ogromu.

Tajność jest kluczem do fenomenalnego sukcesu gildii. Poszczególne składające się na Cienistych Złodziei cechy są starannie obsadzone i zorganizowane tak, aby każdy członek znał Z imienia i widzenia jedynie kilku pozostałych (zazwyczaj dziecięciu lub mniej). Współpracują oni tylko ze sobą, zatem gdy jeden z nich zostanie schwytany i zdecyduje się wyznać wszystko,

ryzyko dla organizacji jako takiej jest minimalne. Jedynie członkowie Cienistej Rady posiadają kompletną wiedzę na temat wszystkich operacji i agentów. Jednak nawet przy takiej ochronie możliwe jest, by jakiś renegat lub wtyczka przyczyniła się do kłopotów gildii.

Co ważniejsze, ci, którzy nie potrafią dotrzymać tajemnic, zazwyczaj kosztują organizację pieniądze, czego nie można tak po prostu tolerować. A zatem dla żadnego członka gildii nie jest zaskoczeniem, że kara za zdradę sekretów to śmierć. Z kolei osoba, która dochowa tajemnicy w obliczu zagrożenia, uwięzienia lub schwytania, zyskuje specjalne uznanie. Wszyscy członkowie mogą czerpać pocieszenie z faktu, że w razie gdyby stało się najgorsze, ich rodzinami ktoś się zajmie. Polityka ta przyczyniła się do wzrostu niemal rodzinnego zaufania w wewnętrznych kręgach organizacji. Działające (w tajemnicy) w imieniu Cienistych Złodziei cechy na obrzeżach organizacji oferują członkom rekompensatę w razie schwytania i ukarania. Zamożniejsze lokalne grupy zapewniają utrzymanie rodzinom pojmanych, również wówczas, gdy ich życie dobiegnie końca.

HIERARCHIA

Grupa, która macza swoje palce w niemal każdym przestępczym czynie od Amn po Wrota Baldura, wymaga dużej liczby współpracowników. Tylko dzięki nim wszystko może iść zgodnie z planem. Gildia zorganizowana jest na zasadzie warstw, niczym budowa cebuli. W centrum znajduje się Cienista Rada, dowodzona przez Wielkiego Mistrza Cieni. Poniżej stoją Mistrzowie Skrytości - starsi administratorzy, przekazujący dalej polecenia rady. Nieco dalej od centrum znajdują się Mistrzowie Gildii, a potem Sylwetki. Zewnętrzną powłokę stanowią zaś szeregowi działacze, którzy wykonują większość zadań zwykłych członków organizacji.

Cienista Rada

Pięciu mężczyzn i jedna kobieta dzielą między siebie rozległe terytorium organizacji. Każda z tych osób odpowiada za działania gildii na podległym jej obszarze. Wszyscy członkowie Cienistej Rady mają przynajmniej trzy fałszywe tożsamości i są zawsze gotowi do podróży (w interesach lub by się ratować) w jednym z przebrań.

Rhinnom Dannihyr (NZ mężczyzna człowiek Ltr15/Skr5), Wielki Mistrz Cieni. Przewodzi Cienistym Złodziejom, jest też członkiem Rady Sześciu - ciała zarządzającego narodem Amn. Kontrolował wszystkie ostatnie działania gildii na wschodzie Wybrzeża Mieczy.

Rheax Bormul (CZ mężczyzna człowiek Ltr9/Zlg4) kontroluje działania gildii w Amn. Ten wydziedziczony wyrzutek z pomniejszej amnijskiej rodziny szlacheckiej zemścił się na dawnych panach tak wpływając na sytuację, by znaczna ich część zaciągnęła u niego długi.

Darlan Mortem (CZ mężczyzna półelf Czar10/Aci7) jest złośliwym mistrzem Cienistego Splotu, który używa swej pozycji do pomnożenia osobistych skarbów, zwłaszcza rzadkich przedmiotów magicznych. Kontroluje działalność gildii na ziemiach pomiędzy Amn a Wrotami Baldura.

Orniiv „Zaćmienie” Fandarfall (CZ mężczyzna człowiek Kpn13 Maski) zachowuje się jak wyrachowany i nieprzenikniona



ny profesjonalista. Przezwisko zawdzięcza tatuażowi na lewym policzku, przedstawiającemu częściowe zaćmienie. Jest odpowiedzialny za działania organizacji we Wrotach Baldura.

Nulara „Srebrna Pieśń” Hafet (CZ kobieta człowiek Brd14) ma duszę mrocznej poetki, a umysł przestępczego geniusza. Dowodzi ostatnimi wypadami gildii na Północ Wybrzeża Mieczy. Pochodzi z odległego Mulhorandu, jednak odmawia rozmów na temat swojej ojczyzny.

Otelo „Grubas” Resson (NZ mężczyzna człowiek Ltr7/Zlg5) przeszedł ciężką drogę przez wszystkie szczeble organizacji, zaczynając edukację w gildii od bardzo mocnych kopniaków. Odpowiada za działalność organizacji w Tethyrze, gdzie słynie jako odnoszący sukcesy kupiec.

Mistrzowie Skrytości

Każdemu członkowi Cienistej Rady służy dwóch Mistrzów Skrytości, a zatem na każdym z sześciu terytoriów jest po dwóch przybocznych czy adiutantów. Żaden z dwunastu Mistrzów Skrytości nie zna odpowiedników działających w innym regionie. Nie wiedzą również, jakie rozkazy otrzymują ich przełożeni. Komunikują się jedynie z tym członkiem rady, któremu służą oraz ze współpracownikami stojącymi na niższym szczeblu hierarchii, którzy z kolei wykonują ich rozkazy.

Mistrzowie Gildii

Każdy Mistrz Skrytości wybiera dziesięciu Mistrzów Gildii, którzy zarządzają wszystkimi codziennymi zadaniami na danym terytorium. Dowodzą oni kilkoma oddzielnymi, indywidualnymi cechami działającymi na danym obszarze. Każda z takich grup ma ten sam obszar działalności. A zatem na danym terytorium * jeden Mistrz Gildii odpowiedzialny jest za cały przemysł, kolejny za wymuszenia i szantaże, inny zaś za włamania i kradzieże itd.

Sylwetki

Organizacji służą dziesiątki Sylwetek, na które to stanowisko przyjmuje się chętnych w miarę potrzeb. Każda z takich osób to rodzaj fałszywego tropu. Rzekomo są „mistrzami gildii”, jednak w rzeczywistości nie kontrolują niczego i nie mają żadnej władzy. Mają za zadanie tylko i wyłącznie wyglądać jakby kontrolowali działania cechu, tak aby wrogowie organizacji szpiegowali ich i dręczyli, zamiast zidentyfikować prawdziwych współpracowników Cienistych Złodziei. W mieście, w którym gildia działa, może funkcjonować dowolna liczba Sylwetek, a każda będzie w pocie czoła pracować nad odwróceniem uwagi od prawdziwej działalności grupy. Czasem organizacja aranżuje nawet „schwywanie” takiej żywej przykrywki, aby przeciwnicy pozostali nieświadomi prawdziwego stanu rzeczy. Sylwetki podlegają Mistrzom Gildii.

Działacze szeregowi

Najliczniejszymi członkami gildii są „typowi” Cieniści Złodzieje. Pochodzą oni dosłownie z każdego środowiska i należą do każdej rasy. W niemal każdym przypadku nie zdają sobie sprawy z tego, że pracują dla Cienistych Złodziei. Każdy z tych opryszków, podpalaczy, przemytników, złodziei, kuglarzy należy do jednego z wielu małych cechów. Podlegają „mistrzom gildii”, wykonują obowiązki i popełniają zbrodnie, nie przypuszczając, że są częścią większej organizacji. Czasem szczególnie uzdolniony i wykwalifikowany członek tego poziomu ma okazję do awansu i zostaje przekazany pod rozkazy Sylwetki lub Mistrza Gildii.

Niemniej większość przeżywa całe życie całkowicie nieświadoma swojej roli w większej całości.

MOTYWACJE I CELE

Cieniści Złodzieje są zainteresowani przede wszystkim dwoma celami: zwiększaniem bogactwa i rozrostem władzy. Cienistą Radę cechują również zakrojone na większą skalę cele polityczne i osobiste, jednak nie wiążą się one z szeregowymi członkami.

Oprócz ambicji posiadania bogactw i władzy, członkowie Cienistej Rady chcą zemścić się na Waterdeep za wygnanie Cienistych Złodziei. Najbardziej wskazaną i satysfakcjonującą formą odwetu byłoby oczywiście odbudowanie działań gildii tuż pod nosem Lordów Waterdeep i właśnie nad tym ciężko pracowano przez ostatnie pięć lat. Agenci organizacji przeniknęli do Miasta Wspaniałości z oszalamiającym sukcesem, być może dlatego, że uwaga władców skupiona jest na innych, palących problemach. Jedyny niemiły aspekt zemsty Cienistej Rady to fakt, że jeszcze nie może się ona podzielić triumfem z uczciwymi obywatelami Waterdeep. Oczywiście zapewne nadejdzie taki dzień, gdy gildia stanie się tak potężna, że ujawni swą prawdziwą tożsamość całkowicie bezkarnie i zagra lordom na nosie... Cienista Rada wie, że na taki dzień warto czekać.

Wszyscy pozostali Cieniści Złodzieje - od Mistrzów Skrytości do żebraków próbujących wyludzić srebrną monetę na ulicach Tethyru - cenią ponad wszystko zysk i potęgę. Osoby bez pieniędzy i władzy są dla członka gildii bezużyteczne, a zatem zbędne.

REKRUTACJA

Cieniści Złodzieje bez przerwy rekrutują nieograniczoną liczbę członków na poziomie szeregowym. Koniec końców rotacja w ich szeregach jest dość wysoka, a to z powodu z natury chaotycznej i przelotnej postawy elementu przestępczego. Obiecujących osobników się obserwuje i wyznacza im coraz odpowiedzialniejsze zadania na poziomie lokalnego cechu. Mistrzowie Gildii mają prawo promować członków swej grupy według swojego uznania, ponieważ wszyscy są szeregowymi działaczami poszczególnych warstw organizacji. Niemniej to przełożeni odpowiadają za swoich agentów. Nieświadome promowanie zdrajcy lub osoby niekompetentnej jest karygodnym błędem i może opóźnić awans danego członka o kilka lat (a nawet całkowicie go zatrzymać).

SOJUSZNICY

Z powodu fanatycznego poświęcenia tajemnicy stawianej ponad wszystko, Cieniści Złodzieje wolą manipulować i wykorzystywać niczego nieświadome pionki, niż otwarcie sprzymierzać się z jakąś grupą. Nie przepadają za otwartymi sojuszami, ponieważ umowy takie zbyt często gwarantują korzyści organizacjom, które w przyszłości mogą stać się wrogami gildii. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest Rada Sześciu - ciało złożone z anonimowych rządców Amn. Potęga gildii w tym narodzie jest tak silna, że członkowie Rady Sześciu nie mogą nie być tego świadomi, co wywołało ostatnio nawet dyskusje wśród nich. Radny Rhinnom Dannihyr przedstawił rządcom Amn opcję politycznego przewrotu na korzyść gildii - zanim Cieniści Złodzieje zdecydują się poczęstować władzę rady za jej zgodą lub bez niej. Propozycję aktualnie dyskutują pozostali członkowie rady, nieświadomi faktu, że złożył im ją przywódca Cienistych Złodziei we własnej osobie.

Pojedynczy agenci organizacji mogą prowadzić takie interesy, jakie chcą, współpracując z dowolną liczbą osób - pod warunkiem, że przy okazji w żaden sposób nie naruszają bezpieczeństwa gildii. W ostatnich miesiącach Cieniści Złodzieje zawarli umowy z mieszkańcami mrocznego Skullportu, ciągnącego się głęboko pod ulicami Waterdeep, przygotowując się w ten sposób na przybycie Sylwetki.

WROGOWIE

Jako najbardziej rozprzestrzeniona zorganizowana grupa przestępców w całym Faerunie, Cieniści Złodzieje mogą się pochwalić sporą liczbą wrogów. Każdy, kogo kiedykolwiek gildia skrzywdziła lub kto padł ofiarą jednej z jej niezliczonych operacji, prawdopodobnie chowa urazę (choć taka osoba miałaby duże trudności ze znalezieniem celu, na którym mogłaby wyrzucić zemstę).

Z oczywistych powodów Lordowie Waterdeep są odwiecznymi wrogami gildii, przynajmniej z historycznego punktu widzenia. Jeśli Cienista Rada byłaby przekonana, że może, zachowując tajemność wymierzyć powalający cios tym zadufanym w siebie, zamaskowanym władcom, uczyniłaby to bez chwili wahania. Pewnego dnia, już niedługo, organizacja będzie na powrót mocno osadzona w Mieście Wspaniałości i zacznie niepokoić lordów w bardziej bezpośredni sposób. Na razie jednak owa przyjemność musi poczekać na bardziej sprzyjający czas. Pragnienie Cienistej Rady, by urazić dumę Waterdeep jest silne, jednak nie na tyle, by przekonać wszystkich jej członków do zaryzykowania wszystkiego, co osiągnęli w ostatnich latach, w zamian za szansę zemsty.

Bardziej aktualną troskę Cienistej Rady wywołuje Syl-Pasza el Pesarkhal, aktualny władca Calimshanu. Przez kilka lat gildia starała się wywalczyć sobie trwale miejsce w tamtejszym półświatku, jednak wydarzenia wciąż obracają się przeciwko Cienistym Złodziejom. Agenci bez przerwy przepadają lub giną z rąk skrytobójców z Calimporu, a żadne działania nie przynoszą takich zysków, jakie organizacja spodziewała się osiągnąć (głównie z powodu konkurencji istniejących w mieście przestępczych cechów). Cienista Rada obwinia za swoje kłopoty Syl-Paszę, przekonana, że to ten przebiegły intrygant aranżuje jej niepowodzenia. Jej członkowie wierzą, że nieodwołalne będzie utworzenie jeszcze jednego miejsca przy jej stole i zlecenie temu osobnikowi zadania urzeczywistnienia calimshyckich ambicji.

spotkania

Działania gildii są tak rozległe, a mania tajemności tak silna, że żadnego spotkania z Cienistymi Złodziejami nie można nazwać „typowym”. Postacie graczy, które spotkają się z gildią, najprawdopodobniej będą celami przestępczej działalności lub wystąpią w roli przyszłych pracowników. Niemal każdy osobnik zaangażowany w półświatku na Wybrzeżu Mieczy może być członkiem rzeczonoj organizacji, czego BG nie będzie w stanie odgadnąć z łatwością - chyba że gildia zdecyduje, iż nadszedł czas, aby kolejna przynęta odciągnęła uwagę od czegoś naprawdę ważnego dziejącego się w pobliżu.

Najmocniejszą stroną Cienistych Złodziei jest ich tajemność, a zaraz za nią rozmiar organizacji. Kombinacja tych czynników naprawdę bardzo utrudnia wysledzenie i wykrycie jej członków. Przekonanie, że organizacja ukarze lub zniszczy każdego, kto wyjawia jej sekrety, jest wśród należących do niej osób tak silne, że przypadki zdrady zdarzają się niezwykle rzadko. Znacznie częściej to, co zdaje się być niełojalnością, okazuje się starannie zaaranżowanym przedstawie-

niem, mającym za zadanie zmylić tych, którzy mogliby wyprowadzić cios wprost w Cienistych Złodziei. Niejeden nadgorliwy poszukiwacz przygód wszedł prosto w tak zastawioną pułapkę, zwabiony rzekomym „wyznaniem”.

Niemniej tę obsesję tajemności i zależność od rutynowych procedur można wykorzystać przeciwko Cienistym Złodziejom. Sylwetki często nie wiedzą jak mają zareagować na groźby wykraczające poza niebezpieczeństwa, jakich nauczono ich się spodziewać. Podobnie Mistrzowie Gildii i Skrytości mają zwyczaj stosować tę samą miarę do każdego, kto postanowił zaszkodzić gildii. Niemniej stosowanie zawsze takiej samej taktyki źle się kończy, gdy pojawiają się osoby „niegrające zgodnie z zasadami”.

Pomimo sukcesu organizacji, członkowie Cienistej Rady nie mają zbyt wielu smykałki do opracowywania taktyk wykraczających poza tajne operacje grupy. Zdolali ustanowić kilka rodzajów procedur dla podwładnych w odpowiedzi na pewne problemy (takie jak polityczne przeszkody ze strony lokalnych rządów, otoczenie terytorium gildii przez konkurencyjne organizacje i inne częste przypadki), jednak niewiele zastanawiali się nad tym, jak pojedyncze jednostki powinny walczyć. W związku z tym biorący udział w starciach Cieniści Złodzieje nie stosują żadnych standardowych stylów czy procedur.

Jednak w każdej jednostce przeważają dwa rodzaje taktyki. Przede wszystkim jest to preferowanie spotkań na małą skalę na terenie kontrolowanym przez organizację. W takim przypadku Cieniści Złodzieje prawdopodobnie zaatakują Z zasadzki, używając czarów do zmylenia oraz rozproszenia wrogich sił i jednocześnie zajmując najlepsze pozycje bojowe. Działalność gildii zapewnia dostęp do różnorodnych przedmiotów magicznych, zatem członkowie noszą przy sobie zazwyczaj kilka eliksirów i różnego rodzaju wyposażenie ochronne. Druga strategia to żelazne poostanowienie niepozostawienia żywych członków organizacji w rękach wrogów. Jeśli operacja lub spotkanie obróci się przeciwko gildii, ocaleli będą się starali zrobić co w ich mocy, by zabić każdego z towarzyszy schwytanych przez przeciwnika. I użyją w tym celu wszystkich możliwych środków. Niepowodzenie w zastosowaniu tej taktyki może oznaczać śmierć, co stanowi niezłą motywację.

Idriane Nethis, Sylwetka z Beregotu: kobieta człowiek 1tr5/ Zak3; SW 8; średni humanoid; KW 5k6+5 plus 3k4+3; pw 32; Init +3; Szyb 9 m; KP 1S (dotyk 13, nieprzygotowana 12); Atk +8 wręcz (1k6+3/19-20, *krótki miecz* +1) lub +8 dystansowy (1k4/19-20, mistrzowska kusza ręczna); SA ukradkowy atak +3k6; SC korzyści z chowańca, uniki, znajdowanie pułapek, nieświadomy unik, Char PZ; MRO Wytrw +3, Ref +8, Wola +5; S 14, Zr 17, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +9, Ciche poruszanie +11, Czarostwo +8, Czytanie z warg +6, Dyplomacja +13, Koncentracja +4, Nasłuchiwanie +9, Odcyfrowywanie zapisów +8, Półśłówka +9, Przeszukiwanie +7, Szacowanie +10, Stosowanie magicznych urządzeń +7, Wiedza (tajemna) +8, Wycucie pobudek +9, Zastraszanie +8, Zbieranie informacji +7, Zauważanie +9; Czujność, Finiezja w broni (krótki miecz), Uniki, Warzenie eliksirów.

Korzyści z chowańca: Czujność (kiedy przebywa w promieniu 1,5 m); wspólne czary z panem; więź empatyczna z panem.

Znane czary zaklinacza: (6/6; bazowa ST = 11 + poziom czaruj): 0 — czytanie magii, widmowy odgłos, odporność, oszłomienie, wykrycie magii, 1 — magiczny pocisk, niewidoczny służący, zaurczenie osoby.



Omiv Fandarfall, Cienisty Złodziej

Dobytek: krótki miecz +1, mistrzowska ręczna kusza, kamusze pancerza +2, eliksir charyzmy.

Chowaniec sowa: KW 3; pw 16; Atk +4 wręcz; KP19; SC poprawione uchylanie, może przenosić ataki dotykowe; Int 7; patrz do-datek I w *Księdze Potworów*.

Idriane Nethis to wysoka, szczupła kobieta o błyszczących czar-nych włosach i równie błyszczących oczach sroki, obdarzona nadto łagodnym głosem. Jej Chowaniec, sowa, to popielato-brą-zowy ptak, którego nazywa Xynn. Zwierzak niemal zawsze sie-dzi jej na ramieniu lub w pobliżu na dogodnym nadprożu drzwi. Idriane to córka chłopca uprawiającego rzepę na peryferiach So-orenar. W młodym wieku rozpoczęła karierę drobnej, acz prze-biegłej złodziejki. Zanim skończyła 13 lat, została przywódczynią dziecięcego gangu. Pewnego jesienno dnia wraz z podwładnymi zastoso-wała jeden ze swych ulubionych kantów na człowieka, którego uważała za tłustego, głupiego kupca. Tak oto skrzyżo-wała miecze z Mistrzem Skrytości przerażających Cienistych Złodziei. Jednak członek gildii - zamiast Idriane wyeliminować - wolał wziąć ją pod opiekę i pozwolić stać się użytecznym na-bytkiem organizacji.

Większość przestępców w mieście uważają za główną przed-stawicielkę Cienistych Złodziei w Beregoście. Nie zdają sobie oni sprawy z tego, że Idriane ma za zadanie sprawić takie właśnie wrażenie. Rozumie, że jest jedynie przynętą, jednak jej lojalność do gildii pozostaje niepodważalna. Ma nadzieję, że plany organi-zacji nie uwzględnią rzucenia jej na pożarcie wrogom, akceptuje

jednak związane z pracą ryzyko. Woli pokonywać wrogów, myląc ich i odwracając ich uwagę, nie zaś w otwartym starciu.

kryjówka cienistych złodziei

Opis pasujący dla dziesiątek - a być może setek - tajnych kryjówek, które gildia posiada na całym obszarze działania. Goście i przechod-nie widzą jedynie legalny interes (rzeczywiście tak jest). Niemniej to miejsce ma za zadanie zapewnić schronienie i zasoby dla każdego członka gildii w nagłej potrzebie, czyli ściganego lub stojącego przed koniecznością zapadnięcia się pod ziemię. Właściciel przyjmuje opła-tę w złocie od nieznanego wysłannika (zazwyczaj Sylwetki lub kogoś zatrudnionego przez Mistrza Gildii) w zamian za zgodę na kilka zmian w jednym z pomieszczeń sklepu lub warsztatu. Otrzymuje także comiesięczną zapłatę, również w złocie, by odwracał wzrok, gdy do pomieszczenia wchodzi inne osoby.

Opisana dalej kryjówka to „Doskonała Odzież od Melcera” - zakład krawiecki na ruchliwej i bogatej ulicy w portowym mieście Wrota Baldura. Warsztat jest otwarty w ciągu normalnych godzin pracy w mieście, zazwyczaj od rana do wieczora, chociaż dla kon-kretnych klientów mogą być wyznaczone inne godziny przyjęć. Członkowie Cienistych Złodziei, którzy chcą wejść do zakładu, muszą to zrobić w czasie godzin pracy, niezależnie od nagłości potrzeby (muszą wszak znaleźć się w środku, będąc w przebraniu legalnego klienta). Koniec końców osoba złapana na próbie wła-maniania się do kryjówki nie przysłużyłaby się gildii.

PARTER

Drzwi wejściowe chroni przeciętny zamek (ST Otwierania zamków 25). Wszystkie okna na tym poziomie są zamknięte na okiennice (ST Wylamania 24).

Zakład

Klienci wchodzą do czystego, małego, zbudowanego z cegły przed-sionka. Wpierw przechodzą przez jednoskrzydłowe drzwi od fron-tu, po czym schodzą niską klatką schodową. Następnie trafiają na poziom zakładu i sklepu, które oddziela niska drewniana ścianka. Ponad nią dobrze widać obsługę sklepu, jak oznacza bele materiału, tnie tkaniny, szyje odzież i mierzy klientów.

Melcer Wattling (PN mężczyzna człowiek Fach5) - tęg, ale krzepki mężczyzna zbliżający się do czterdziestki - lubi osobiście witać klientów. Zdecydowana większość osób, które odwiedzają jego sklep w celu zrobienia zakupów, to całkowicie normalni kon-sumentci, jednak raz w miesiącu zachodzi tu osoba, która jest kimś więcej niż się zdaje. Przybywa z odzieżą do przeróbki lub naprawy, nigdy nie dając znać, by w jej prośbie było coś nadzwyczajnego. Jed-nak w ubraniu, które zostawia u Melcera, jest sprytnie ukryta jego miesięczna opłata - wdzięczność ze strony nieznanych współników. Krawiec zawsze próbuje wypatrzeć kuriera, jednak zorientował się już, że nikt nigdy nie przyszedł do niego dwa razy. Podejrzewa, że większość posłańców z opłatami wie tak samo mało co i on.

PIĘTRO

Biuro

Zwykle biuro właściciela zakładu. Znajdują się tu biurka, krzesła i długi stół z ośmioma krzesłami. Kiedy Melcer pracuje do późna w nocy, pomieszczenia rozświetla duża liczba świec. Komnata ma

tylko jeden sekret, a jest nim butelka doskonałej brandy, którą Mel- cer ukrył w dolnej szufladzie biurka dla „celów medycznych”. Nig- dy nie trzyma tutaj pieniędzy - woli po zamknięciu zakładu zabrać kasę ze sobą na noc do domu.

Magazyn

W tym pomieszczeniu przechowywane są bele materiału, nożyce, igły, nici, centymetry i tym podobne przedmioty, a także zapasy ma- teriałów biurowych. Drzwi chroni bardzo prosty zamek (ST Otwie- rania zamków 20).

Kwatera mistrza

W pokoju znajduje się proste, ale wygodne łóżko, małe biurko, krze- sło i miednica. Melcer czasem wykrada się tutaj na krótką popoł- dniową drzemkę, jeśli ruch jest mniejszy.

Pokój gościnny

Lata doświadczeń nauczyły krawca, że urządzenie dodatkowego po- koju dla niespodziewanych gości - nawet w zakładzie - to słuszną decyzja. Znajduje się tu proste łóżko, miednica i krzesło.

Jadalnia

Melcer, gdy jest najbardziej zajęty (zamożni klienci potrzebują nowych strojów na święta i bale), zatrudnia kucharza, który przygotowuje posił- ki - dzięki temu krawiec i jego pracownicy nie marnują czasu na prze- rwy obiadowe. W jadalni znajduje się okrągły, drewniany stół i krzesła.

Kuchnia

W małej kuchni znajduje się niewielki piec, dwie miednice, sztucce, nakrycia dla sześciu osób oraz spiżarnia. Poza najbardziej zajętymi okresami w roku pomieszczenia nikt nie używa.

PARTER



PIĘTRO



KRYJÓWKA CENISTYCH ZŁODZIEI



JEDEN
KWADRAT = 1,5 M

Na końcu korytarza na piętrze znajduje się pomieszczenie, które aktualnie nie jest używane. Drzwi nie są zamknięte na zamek, a wewnątrz znajdują się przedmioty, które nie zmieściłyby się w magazynie, w tym dwie zbyt duże bele materiału oraz zapasowa drewniana ława. Jednak w rogu pokoju wbudowano klapę (ST Przeszukiwania 30). Naciśnięcie właściwej części narożnika otwierają na zewnątrz i odsłania bardzo wąskie, niskie przejście. Można się nim tylko czolgać, ale da się zamknąć za sobą drzwi (w efekcie w tunelu zapadną ciemności). Miejsca wystarczy na jedną osobę. Wąski tunel (ze szczelami ułatwiającymi wchodzenie i schodzenie) prowadzi wprost do piwnicy zakładu.

Tajna komnata (piwnica)

Niegdyśjsza piwnica zakładu została odcięta od reszty budynku. Pozbuto się również oryginalnej klatki schodowej, a otwór po niej zamurowano. Jedyne wejście to teraz kłapa w nieużywanym pomieszczeniu na piętrze. W tajnej komnacie nie ma zbyt wielu rzeczy. Podłoga to klepisko, a ściany są z gołego kamienia. Pomieszczenie ma zaledwie 2 metry wysokości. Sufit to spodnia część podłogi warsztatu u góry. Jeśli ktoś przypadkiem natknie się na to miejsce, Melcer powie, że je zamurował, ponieważ szczury przechodziły z piwnicy do warsztatu.

W piwnicy nie ma nic interesującego, a przynajmniej tak się zdaje na pierwszy rzut oka. Na jednej ze ścian znajdują się małe drzwi (ST Zauważania 20), o powierzchni pół metra kwadratowego, pomalowane na kolor przypominający okoliczny kamień. Łatwo unoszą się nad ścianę i odsłaniają schowek wysoki na półtora metra i długi na trzy metry. Znajduje się w nim skrzynia z zestawem mistrzowskich wytrychów w ładnym, drewnianym pudelku, racje żywieniowe na tydzień, zapieczętowana beczka wina, mistrzowska lekka kusza i kolczan z 20 beltami, ciemny, welniany płaszcz z kapturem, zestaw uzdrowiciela, zestaw do przebiegania oraz cztery eliksiry leczenia poważnych ran.

POKRĘTNY RUN

Młodego paladyna Ilmatery wiać nawiedzał ten sam sen. Widział w nim cały Calimshan, a w każdym mieście głony najbardziej prominentnych rodzin. Z ponad połowy tych osób wystawały wąskie nici. Niektóre wiązały ich z innymi rodami, kolejne z nieznanymi mu osobami, a jeszcze inne zwijały się w kłęby. Spojrzał w górę i ujrzał, że wszystkie z nich wznoszą się ku gigantycznej, kościstej dłoni ozdobionej starożytnymi pierścieniami. Poza dłoń widział tylko ciemność... oraz dwoje gnijących, czerwonych oczu, patrzących nań złowieszczo. Podrwał się ze snu i poczuł, że jego święty symbol jest tak rozpalaony, iż niemal parzy mu skórę. Wiedział, że była to oznaka woli Rozpaczającego Boga. Nie wiedział tylko co wia oznacza.

Pokrętny Run to koteria nieumarłych czarowników, którzy manipulują i modyfikują różne szczelby władz Calimshanu dla zabawy. Te stworzenia mają nieograniczoną ilość czasu i dość dużą moc do dyspozycji, a sterowanie życiem mizernych śmiertelników zachwyca je bezgranicznie. Chowając się za kolejnymi warstwami tajności i agentów, swoje istnienie ujawniają jedynie nielicznym

i jedynie nieliczni podwładni są świadomi, z jakimi przywódcami mają do czynienia.

zarys historyczny

Pokrętny Run w roku 864 RD stworzył Rysellan Mroczny - starzejący się czarodziej z Calimshanu. W założeniu miało to być tajne bractwo czarodziejów sprawujących realną władzę za plecami wszystkich rządców Ziem Intryg. W wyniku konfliktów wewnętrznych Rysellan uległ zniszczeniu, podobnie jak później kolejny mistrz run. Niemniej członkowie grupy wybierali na to stanowisko innych i współpracowali ze sobą we względnej harmonii, by utrzymać kontrolę nad większością wydarzeń politycznych na wybranych ziemiach.

organizacja

Kwatera: kilka sekretnych lokalizacji w Calimshanie

Członkowie: 30

Hierarchia: sieć

Przywódca: Runiczna Rada (dziewięć osób)

Religia: żadna

Charakter: CZ, PZ, NZ

Tajność: wysoka

Symbol: symbolem organizacji jest poskręcana pieczęć mocy, przypominająca podwójną cyfrę „3” z końcówkami skierowanymi do dołu niczym pazury - te z lewej są dłuższe niż te po prawej. Znak używany jest rzadko, głównie przez mistrzów run, by mogli się rozpoznać w przebraniu. Bardzo prawdopodobne jest również to, że stanowi on klucz do jednego z kontrolowanych przez organizację portali (należy go wyrysować w powietrzu lub wyrzeźbić na przedmiocie).

Powodzenie działań Pokrętnego Runu zależy tylko i wyłącznie od tajności. Mniej niż jedna trzecia najlepszych agentów wie, że w ogóle pracuje dla tej organizacji. Tak znaczna tajność sprawia, że zniszczenie przez dobre osoby przywódców grupy jest niemożliwe. Pokrętny Run nawet słyszał Z tego, że zatrudniał dobrych poszukiwaczy przygód, którzy wypełniali jego plany, nigdy nie odkrywając prawdziwego źródła finansowania.

HIERARCHIA

Tu wymieniono siedmiu znanych mistrzów run, czyli wewnętrzny krąg Pokrętnego Runu.

Jymahna (NZ kobieta człowiek liczb Zak19) była konkubina Shangelara (patrz dalej), który przemienił ją w licza. Nosi na twarzy srebrną, magiczną maskę o nieznanych właściwościach. Powiązania z wieloma karawanami czynią ją ważnym źródłem informacji o odległych ziemiach.

Kartak Czarowidzący (CZ mężczyzna człowiek liczb Nek20/Acm5/Ep6) został zniszczony ponad 200 lat temu, ale odtworzono go w tym stuleciu za pomocą precyzyjnie sformułowanego czaru *żywienia*. Jego nowe ciało nie uległo jeszcze większemu zepsuciu i pozostaje on jednym z najprzystojniejszych mistrzów run.

Priamon „Mroźna Runa” Rakesk (CZ mężczyzna człowiek liczb Czar20/Acm4/Ep3) to były



czarodziej z Waterdeep, wygnany z miasta za praktykowanie czarnej magii. Wykradł on Halasterowi sekrety budowy *portali* i jest teraz głównym ich budowniczym, rzecz jasna na potrzeby organizacji. Wszystkie skonstruowane przez niego portale mają sekretne sposoby uruchomienia, które zna tylko on. Dzięki temu może pieczętować je jednym słowem oraz przenosić korzystające z nich osoby w różne wybrane przez siebie miejsca.

Rhangaun (NZ mężczyzna człowiek liczb Czar20/Acm5/Ep8) jest najstarszym członkiem Pokrętnego Runu. Rysellan zmusił go do przystąpienia do organizacji, zdobywając relikwiarz liczb i przejmując nad nim kontrolę po śmierci. Martwy od ponad tysiąca lat Rhangaun jest niczym więcej jak szkieletem ze świecącymi oczami. Posiada *laskę magów*.

Sapphiraktar Błękitny (PZ samiec antyczny błękitny drań kolicz) został przemieniony w drakolicha ponad 300 lat temu. Smocza duma nakazuje mu utrzymywać wygląd z pomocą magii i dlatego niemal nie sposób odróżnić go od żywego błękitnego gada. Powoli naucza smoczej magii Rhangauna, a w międzyczasie planuje zniszczyć Jymahnę, której sieć szpiegów przerasta jego własną.

Shangalar Czarny (PZ mężczyzna diabeł liczb Czar20/Acm5/Ep2) urodził się jako syn cambiona, wezyra Calimshanu. Zabił ojca i rządził krajem wraz z przyjacielem z dzieciństwa, który został później zamordowany. Nosi czarny płaszcz wykonany z pancerza czarnego smoka, jednego z pary, którą zabił, zanim uległ odniesionym ranom i stał się liczem.

Shyressa (NZ kobieta człowiek wampir Czar20/Acm3) zabiła wampira, który ją stworzył, i zaczęła studiować magię. Miejsce w gronie mistrzów run uzyskała zaledwie dziesięć lat temu. Uwielbia bawić się w kotka i myszkę z osobami, które zwrócą jej uwagę. Stworzyła wiele czarów ognia, które wytwarzają mroczne płomienie - dzięki temu stała się subtelniejszą nocą, gdy jest aktywna.

Tożsamość dwóch pozostałych mistrzów run jest nieznana, ale Z pewnością są oni potężnymi nieumarłymi, na przykład faerimami, beholderami magami, a może nawet alhoon?

Niewielka garstka żywych agentów zatrudniana jest w celu załatwiania zadań takich jak rekrutacja poszukiwaczy przygód i kontakty z podmiotami złych kłótni organizacji. Agenci zmieniają się od czasu do czasu, w miarę jak są zabijani lub przemieniani

galeria BN: sememmon

Sememmon, niegdyś będący jednym z najlepszych uczniów Manshoona, to potężny czarodziej, przebiegły taktyk i siła, która utrzymała Zhentarimów razem, pomimo bogobójstwa, waśni między przywódcami i zniszczenia większości twierdz Czarnej Sieci (patrz *Opis Świata Zapomnianych Krain*, gdzie znajdziesz statystyki tej postaci oraz inne dotyczące jej informacje). Kiedy Sememmon i jego towarzyszka, Ashemmi (PZ kobieta księżycowy elf Czar11), znikli z Mrocznej Twierdzy, niektórzy przypuszczali, że oboje zabił Fzoula Chembryla, który zawsze nienawidził wspomnianego czarodzieja za cichą dezaprobatę dla jego planów. W rzeczywistości Sememmon uznał wyniesienie Fzoula do godności wybrańca Bane'a i przywódcy Zhentarimów za znak; że jego kariera w tej organizacji dobiegła końca. Wraz z Ashemmi zdecydowali się opuścić Mroczną Twierdzę zanim Chembryl zdążył ich zaatakować.

Od czasu opuszczenia Mrocznej Twierdzy Sememmon starał się nie zwracać na siebie uwagi. Nie jest zainteresowany powrotem do Zhentarimów, niezależnie od tego, czy Fzoul pozostanie ich przywódcą, czy też nie. Teraz cały Faerun stoi przed nim otworem, chociaż nie ma zamiaru czynić z siebie łatwego celu dla odwetu Czarnej Sieci.

Sememmon wie niemal wszystko co można o Zhentarimach, począwszy od rozkładu poszczególnych oddziałów, skończywszy na trasach handlowych. To, co zamierza uczynić z tymi informacjami, pozostaje przedmiotem debaty między osobami zainteresowanymi działaniami najpotężniejszych Faerunczyków. Jeśli spróbuje wykorzystać je dla siebie lub jako kartę przetargową w negocjacjach z innymi grupami, Zhentarimowie z pewnością odpowiedzą ze śmiertelną dokładnością. Sememmon zdaje sobie z tego sprawę i chociaż jest potężny, ledwie mógłby mieć nadzieję na pokonanie zarówno Fzoula, jak i swego byłego mistrza Manshoona. Może natomiast działać powoli i krok po kroku niweczyć niektóre plany Fzoula, zawsze pozostając ukryty za przeróżnymi zasłonami tajności. Może również wspierać poszukiwaczy przygód walczących z Zhenta-

rimami lub w tajemnicy przekazywać informacje osobom już to czyniącym.

Sememmon jest metodyczny i każdą sytuację studiuje bardzo dokładnie, zanim podejmie jakiekolwiek działanie. Biorąc pod uwagę posiadaną przezeń magię, jego wiedzę o Zhentarimach i wrodzony geniusz, może on stać się można złą potęgą w Faerunie. Zna się na dowodzeniu i byłby Z pewnością w stanie zgromadzić armię, pomaszerować na dowolną fortecę czy miasto, jakie zechce podbić, stworzyć własną Mroczną Twierdzę. Może również sprzymierzyć się z ogrowymi magami rządzącymi południową częścią Amn, wprowadzając w ich oddziałach tak bardzo potrzebną dyscyplinę oraz magicznie wyposażając i wzmacniając defensywę tej grupy. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by zdołał pozyskać lojalność agentów i żołnierzy Zhentarimów, powodując kolejną schizmę wśród, zdawałoby się ustabilizowanej, Czarnej Sieci - podobną do tej, jaką spowodował Khelben Arunsun, odchodząc od Harfii i tworząc Księżycowe Gwiazdy. Ewentualnie mógłby wybrać miejsce z dala od kontroli Zhentarimów, takie jak Amn, Chessenta lub Thesk i spróbować stworzyć własną gildię. Albo też spróbuje skontaktować się z Czerwonymi Magami, pragnąc wymienić się z nimi czarami i informacjami. W każdym razie Sememmon na pewno pozostanie przez jakiś czas w ukryciu, przynajmniej do momentu, gdy Fzoul zacznie się interesować innymi sprawami.

Sememmon stał się świadomy potęgi Cienistego Splotu, jednak w tej chwili jest nieufny wobec ceny, jaką Shar każe płacić za jego użycie.

Jeśli używasz Sememmona w swojej kampanii, pamiętaj, że korzysta on ze swego geniuszu oraz lat doświadczeń w przewo-
dzeniu potężnej, złej organizacji. Zatrudnia tylko tych, którym ufa. Z powodu problemów z Fzoulem i Manshoonem ma opory przed sprzymierzaniem się z istotami, które posiadają moc równą lub większą niż jego - ze strachu przed zaskakującym, zmasowanym atakiem.



Rhangaun, Sapphiraktar i Shyressa — członkowie Pokrętnego Runu

w nieumarłych służących, zanim nadarzy się okazja, by zdradzili Pokrętny Run.

MOTYWACJE I CELE

Pokrętny Run kontroluje prestiżowe rodziny Calimshanu niczym władca marionetek, dowodząc swej dominacji w jakiejś dziwnej megalomańskiej grze. W niemal pięćset lat po powstaniu organizacja mogłaby przejąć całkowitą władzę nad krajem, pozwala jednak, by prawie połowa potężnych rodów pozostawała poza jej kontrolą. To przedłuża grę i zapewnia, że zarówno rozgrywka, jak i wynik nigdy nie są pewne.

Pokrętny Run wpięrow działa poprzez wiadomości rozsyłane przez posłańców - przynajmniej do chwili nawiązania kontaktu z właściwą osobą i przekonania jej do stosownego działania. Członkowie Pokrętnego Runu ufają, że ich agenci potrafią odpowiednio pokierować sytuacją. Bezpośrednio włączają się do pracy, jeśli coś naprawdę wyjątkowo wymknęło się spod kontroli, a i tak czynią to bardzo rzadko - wolą bowiem sprawdzić, ile czasu zajmie agentom wydostanie się z nieprzyjemnej sytuacji na własną rękę. Kiedy mistrzowie run się spotykają, wybierają w tym celu jedno z drugorzędnych schronień i przenoszą się tam za pomocą magii teleportacyjnej lub jednego z portali stworzonych przez Priamona.

REKRUTACJA

Runa z chęcią zatrudnią tymczasowo niemal każdego, kto odpowiadają jej celom - nawet tych o odmiennym etosie. Osoby, które okazały się użyteczne, mają szansę zostać z organizacją dłuższy czas. Niemniej jedynie te o naprawdę rzadkich umiejętnościach mogą pozostać w grupie na tyle długo, by stać się mistrzami run.

SOJUSZNICY

Najlepszymi sojusznikami mistrzów run są inni mistrzowie run. Ponieważ schronienia tych osobników są ze sobą połączone, jeśli któryś z nich zostanie zaatakowany lub czuje się zagrożony, może z łatwością uciec do legowiska sojusznika i bardzo szybko uzyskać pomoc.

WROGOWIE

Ponieważ organizację skrywają liczne warstwy tajemnic i kłamstw, niewiele wie o jej istnieniu. A nawet gdyby ktoś to odkrył, nie będzie wiedział, gdzie szukać członków Pokrętnego Runu.

Spośród osób świadomych istnienia grupy szczególnie nienawidzi jej Halaster z Waterdeep, a to z racji ataków na swoją osobę oraz wykradzenia wiedzy na temat portali. Pragnie on zemścić się za tę zniewagę. Kościoły Lathandera, Kelemvora i Ilmateru planują wykorzenienie Pokrętnego Runu, przy czym wyznawcy Zalamanego Boga są w to najbardziej zaangażowani, ponieważ niniejsza organizacja aktywnie działa na ziemiach, na których jest on powszechnie czczony.

spotkania

Agenci Pokrętnego Runu nie poznają żadnych standardowych taktyk, ponieważ w większości są nieświadomi istnienia jakichś innych członków organizacji. Mistrzowie run to z kolei byty posługujące się potężnymi czarami, które miały całe wieki na doskonalenie umiejętności, poznawanie własnych mocy i przygotowanie reakcji na wszelkiego rodzaju ataki.

DODATEK

PARZĘDZIA

CIEMNOŚCI



Mistrza Podziemi pod tytułem Przedmioty magiczne.

specjalne zdolności broni

Ta specjalna zdolność broni dostępna jest oprócz specjalnych zdolności wymienionych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* oraz innych źródłach.

Dym: na słowo rozkazu broń obdarzona tą mocą wypełnia obszar wokół dzierzącego (kwadrat o boku 1,5 m) nieprzyjemnym dymem analogicznym z tym powstałym za sprawą czaru *śmierdzącej chmury*. Opar wpływa na każde stworzenie, które wejdzie na dany obszar (na przykład w celu wykonania ataku zwarcia). Z kolei władający bronią zyskuje 1/2 ukrycia. Dzierżący nie znajduje się pod wpływem powodującego wymioty oparu i widzi normalnie. Jeśli opuści zadymiony obszar, natychmiast się on rozwiewa i tworzy w miejscu, w którym dzierżący kończy swój ruch.

Stworzenie mające front przekraczający wymiar 1,5 metra na 1,5 metra i wykorzystujące niniejszy oręż powoła do istnienia dym tylko na jednym polu. Szansie chybień podlegają wyłącznie ataki, które wkraczają na lub przecinają wypełniony dymem obszar.

Poziom czarujący: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *śmierdząca chmura*; **cena rynkowa:** premia +1.

ściśle określona broń

Opisany dalej oręż ma ściśle określone moce. Rzadko kiedy twórcy obdarzają go inną magią niż tą przedstawioną w opisach.

Hebanowy bicz: Broń stworzona przez Czerwonych Magów. Wykonali ją z myślą o sobie samych oraz o swych podwładnych. Każde

stworzenie trafione tym *biczem* +1 nim musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 10) - nieudany oznacza oszłomienie na 1 rundę, analogicznie do działania czaru *oszołomienia* (oprócz normalnych obrażeń spowodowanych przez bicz). Raz na dzień właściciel może skorzystać z zaklęcia *zauroczenia osoby*.

Poziom czarujący: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dominacja nad osobą*, *oszołomienie*; **cena rynkowa:** 4526 sz; **koszt stworzenia:** 2413sz + 169 PD.

Miecz Bane'a: Te *długie miecze prawa* +1 trafiają do rąk oddanych wyznawców Bane'a w dużej liczbie. Ponieważ jednak ich ostrza oraz rękojeści zdobią symbole Czarnej Dłoni, więc dobre istoty wahają się przed ich używaniem, gdy już wyjmą je z rąk zabitych wyznawców Mrocznego Władcy. Przedmioty te po raz pierwszy pojawiły się w *Magii Faerunu*.

Poziom czarujący: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *gniew porządku*, twórca musi być praworządny; **cena rynkowa:** 18 315 sz; **koszt stworzenia:** 9315sz + 720 PD.

Ostrze czaszki: ostrza i rękojeści tych *splugawionych długich mieczy* +1 zdobią symbole Cyrica. Wyznawcy Księcia Kłamstw podróżując incognito owijają zazwyczaj gardę, by je ukryć, lecz znak na ostrzu pozostawiają na widoku.

Poziom czarujący: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przeklęta plaga*, twórca musi być zły; **cena rynkowa:** 18 315 sz; **koszt stworzenia:** 9315sz + 720 PD.

Ostrze nocy: Czerwoni Magowie tworzą te *sztylety* +1 Z myślą o swych szpiegach i służbie kontrwywiadowczej. Użyte przeciwko wrogom o dobrym charakterze zyskują premię z usprawnienia +2. Ponadto dobra istota trafiona *ostrzem nocy* musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 16) - nieudany oznacza tymczasowe obniżenie jej losowego atrybutu o 1. Przedmiot ten pojawił się po raz pierwszy w *Magii Faerunu*.

Poziom czarujący: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyczerpanie*; **cena rynkowa:** 8702 sz; **koszt stworzenia:** 4502sz + 336 PD.

Artefakty

Berło Magusa: to berło wieńczy pokryta złotem czaszka króla Thorndaera od Złotego Helmu. Wykonano je z drewna cieni i ozdobiono ciemnoczerwonym jedwabistym klejnotem - lekko połyskującą, włóknistą odmianą tygrysich oczek. Berło służy do kreacji wszelkich nekromantycznych run. Stworzył je Myntharana Magus, dworzanin

Imperium Shoon, który w 452 RD zasiadł na tronie Wrót Zachodu. Przedmiot wiele zawdzięcza pomysłom powstałym jeszcze w Nethe⁷ rilu. Wydobyl go Orbakh z sekretnego miejsca w skarbcu pod królewskim pałacem, gdzie leżał w zapomnieniu od czasów ostatniego śmiertelnika, który je dzierżył, a był nim król Blaervaer Lorndessar.

Ten *ciężki buzdygan* +3 nakłada na trafioną nim istotę jeden negatywny poziom za każdym razem, gdy zada obrażenia. Dzień po otrzymaniu ciosu ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 23) na każdy posiadany negatywny poziom - nieudany oznacza utratę poziomu postaci. Poza tym za każdym razem, gdy *berło Magusa* powoduje obrażenia, ukrywa w sobie odrobinę wykradzionej życiowej energii. Dzierżący artefakt może sięgnąć po tę zgromadzoną energię w każdej chwili, jeśli tylko ma fizyczny kontakt z przedmiotem. Z jego pamięci nie znikają wszelkie czary wtajemniczeń, jakie rzuci, czerpiąc z energii przechowywanej w *berle Magusa*. W ten sposób można rzucić jedno zaklęcie na każdym negatywny poziom, jaki broń nałożyła w ciągu ostatnich 24 godzin. Nie ma limitu liczby negatywnych poziomów, jakie oręż może w ciągu określonego czasu spowodować.

Burzowa gwiazda: prawdopodobnie jedyne dwa egzemplarze tej starożytnej broni, wykutej w złotym wieku Netheril, znajdują się w mieście Pomrok. Zazwyczaj dzierżyć ją mogą jedynie członkowie szlacheckich rodzin oraz oficerowie, którzy zyskali szacunek arcyksięcia. Ten *morgensztern nyladowania* +3 był ulubioną bronią kleru Targusa. Nieużywany wygląda na zwyczajny morgensztern, lecz wzięty do ręki strzela wspaniałymi lukami wyladowań elektrycznych. Nie ranią one dłoni osoby, która go dzierży. Dodatkowo broń pozwala właścicielowi trzy razy na dzień rzucać czar błyskawica i raz na dzień *przyzwanie błyskawicy*.

Chardalyn: chardalyny to naturalnie występujące czarne skały zawierające jeden czar, odkryte po raz pierwszy 4000 lat temu w netherilskiej kopalni. Zaklęcie uwalnia się po ciśnięciu kamieniem w cel. Skała jest bardzo krucha i w chwili uderzenia w trwały przedmiot rozpada się na proch. Netherijscy rzemieślnicy napelniali zazwyczaj chardalany czarami ofensywnymi, takimi jak kula ognista.

Możesz cisnąć *chardalynem* na odległość 30 metrów, z przyrostem zasięgu 6 metrów. Trafienie w zamierzony cel następuje po udanym ataku dotykowym na dystans. Przechowywane w *chardalynie* zaklęcie ulega rzuceniu w chwili, gdy skała uderzy w twardą powierzchnię. Czar ma taki sam efekt, jakby rzucił go twórca niniejszego artefaktu.

Rzucenie *chardalynem* liczy się jako atak. Możesz na raz rzucić tylko jednym takim artefaktem, chyba że posiadasz kilka ataków, wówczas bowiem masz prawo do większej liczby rzutów.

Tarcza Ukrytego Lorda: pochodzenie tego wspaniałego przedmiotu pozostaje tajemnicą, chociaż świadomi jego istnienia mędrcy i mistrzowie wiedzy podejrzewają, że być może po raz pierwszy użyto go w bitwie na Polach Umarłych. Tarcza wykonana jest z czy-

stego mithrilu i wysadzana niezliczonymi drobnymi diamentami, szmaragdami, rubinami i szafirami, które tworzą obraz szczerzącego się, bestialskiego pyska. Jest to *duża stalowa tarcza* +4, która obdarza właściciela dodatkowymi zdolnościami.

Dzierżący tarczę zyskuje odporność na broń dystansową, jakby był pod wpływem czaru *odporność na strzały*, rzuconego przez zaklinacza 10. poziomu. Właściciel jest także w stanie zrozumieć wszystkie języki, jakby działało na niego zaklęcie języki również rzucone przez zaklinacza 10. poziomu.

Niestety, oprócz użytecznych funkcji, artefakt ten posiada również wady.

Gargauth może się komunikować poprzez tarczę z każdym, kto znajduje się w zasięgu słuchu od przedmiotu. Kiedy to robi, używa okrutnego, warczącego głosu. Ponadto Gargauth słyszy każde słowo wypowiedziane w pobliżu tarczy, w zasięgu słuchu.

W czasie fizycznego kontaktu z tarczą właściciel jest podatny na podszepty Ukrytego Lorda. Na każdą runę, przez którą pozostaje w kontakcie z przedmiotem, musi wykonywać rzut obronny na Wolę (ST 30) - niepowodzenie sprawia, że w ciągu następnych 24 godzin zostaje zmuszony do okrutnych działań lub zdrady.

pierścienie

Faerun słynie z magicznych pierścieni, z których część stworzyli legendarni magowie.

Pierścień odtruwania: ten pierścień posiada 25 ładunków czaru *neutralizacji trucizny*. Aktywowany jest słowem rozkazu.

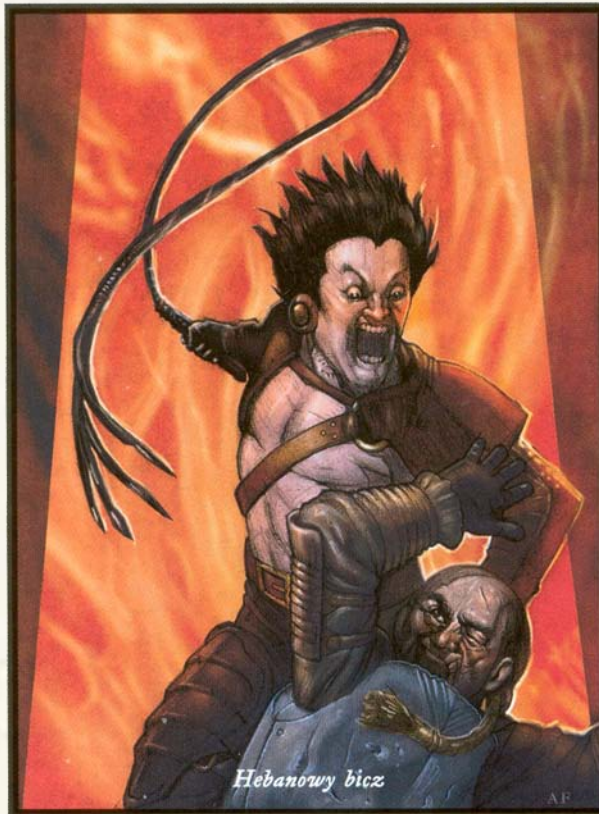
Poziom czarującego: 5; wymaganie: Wykucie pierścienia, *neutralizacja trucizny, cena rynkowa:* 6750 sz.

cudowne przedmioty

Wszystkie z wymienionych cudownych przedmiotów można znaleźć na obszarze Faerunu, podobnie do tych opisanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* oraz innych źródłach.

Insygnium domu drowów: Metalowy talizman zazwyczaj noszony na łańcuszku lub w sakiewce zawieszony na szyi. Zajmuje on to samo miejsce co naszyjnik. Każde insygnium zwykle zdobi symbol szlacheckiego domu danego miasta drowów. Użycie tego przedmiotu wymaga wypowiedzenia słowa rozkazu. Insygnium zwykle posiada jakąś pomniejszą magiczną zdolność, którą można, wykorzystać raz dziennie. Zazwyczaj jest to czar 1., 2. lub 3. poziomu. Te należące do potężnych drowów często posiadają wiele zdolności o różnych poziomach mocy. Typowe czary insygniów domu to *czytanie magii, kocia gracja, lewitacja, niewidoczny służący, oddychanie pod wodą, pajęcza wspinaczka, płaszcz mrocznej mocy, rozrzucenie, rozumienie języków, skok, spadanie jak piórko, tarcza oraz zamrażanie*.

Insygnia różnią się od siebie, nawet jeśli są związane z tym samym domem szlacheckim. A zatem osoby świadome unikatowego



kształtu jakiegoś talizmanu tego rodzaju mogą za pomocą magii znaleźć osobę, która go posiada.

Poziom czarujący: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, odpowiedni czar; **Cena rynkowa:** 360 sz (1-poziomowa zdolność), 2.160 (2-poziomowa zdolność) lub 5400 (3-poziomowa zdolność); **Waga:** —.

Klejnot żywiołaka ognia: W tym czerwonym lub pomarańczowym klejnocie zawarto czar przyzywania związany z Planem Żywiołu Ognia. Skruszenie, zmiżdżenie lub zniszczenie kamienia (akcja standardowa) sprowadza żywiołaka ognia (małego, średniego, dużego, wielkiego, większego lub starszego), analogicznie do zaklęcia *węzwanie potwora*. Ży-
wiołak znajduje się pod kontrolą stworzenia, które skruszyło klejnot.

Poziom czarujący: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *węzwanie potwora* III (mały), V (średni), VI (duży), VII (wielki), VIII (większy), IX (starszy); **Cena rynkowa:** 750 sz (mały), 2250 sz (średni), 3300 sz (duży), 4550 sz (wielki), 6000 sz (większy), 7650 sz (starszy); **Waga:** —.

Potężniejsze piwafwi: *Potężniejsze piwafwi* ma ciemny kolor i posiada wszystkie cechy *plaszczu elfów*, a ponadto zapewnia korzyści zaklęcia *wytrzymałość żywiołowa* (ogień), negując pierwsze 5 obrażeń od ognia w każdej rundzie. *Słabsze piwafwi* to po prostu zwykłe *plaszczu elfów*.

Poziom czarujący: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *niewidzialność*, *wytrzymałość żywiołowa*, twórca musi być drowem; **Cena rynkowa:** 6100 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Narkotyki w faerunie

Wiele dziwnych, zdradzieckich i niebezpiecznych substancji jest plagą Faerunu, rzeką rozpacz, śmierci i złota, płynącą przez królestwa i miasta Zapomnianych Krain. Niektóre z nich przynoszą korzyści, wyostwiają zmysły, refleks lub siłę fizyczną na krótki czas i kosztem pomniejszych efektów ubocznych. Innych są niebezpieczne, a nawet zabójcze. Ci, którzy są na tyle głupi (lub nieszczęśliwi), by zażywać te mroczne substancje, mogą na chwilę uciec od fizycznego bólu, znudzenia lub ciężkich warunków codziennego życia, lecz ryzykują poważne efekty uboczne, a w nielicznych przypadkach również śmiertelne uzależnienie. Niektóre narkotyki to skomplikowane trucizny, pozostawiające uzależnionych bezradnymi lub podatnymi na najdrobniejsze sugestie. Podaje się je niewolnikom, stosują je również porywacze i inni plugawcy, by wymusić posłuszeństwo u pojmanych ofiar.

Narkotyki w kampanii

Wpływające na wyobraźnię narkotyki mogą odgrywać ważną rolę w kampaniach do gier fabularnych. Niektórzy złoczyńcy mogą wykorzystywać środki wywołujące ośpienie lub osłabiające wolę bohaterów. Handel wyniszczającymi narkotykami to część zła społecznego, z którym śmiarkowie mogą walczyć, podobnie do niewolnictwa czy pobliskiego kultu złego bóstwa.

przemysł

Większość cywilizowanych krain nie zezwala na sprzedaż lub transport niebezpiecznych narkotyków w swoich granicach - nie różni się to od zapobiegania niewolnictwu. Nie oznacza to jednak, że zaniknął popyt na substancje odurzające. Zawsze będą osoby gotowe zapłacić za zakazaną rzecz oraz przemysłnicy chętni wzbogacić się na jej dostarczaniu.

Przemysłnicy osiągają zysk ze sprzedaży rzeczy normalnie niedostępnych na danym obszarze, ponieważ są one obwarowane wieloma ograniczeniami, wysoko opodatkowane lub po prostu nielegalne. Wielu szmuglerów ukrywa kontrabandę pośród innych towarów w karawanie lub na statku. Na przykład, handlarz winem z Tashalar może trans-

portować wiele skrzyń z butelkami przedniego trunku, a pod fałszywym dnem ukrywać butelczki z egzotyczną trucizną. Inni przemysłnicy skupiają się tylko i wyłącznie na specjalnym towarze i zmuszeni są przewozić go w małych ilościach, ponieważ nie posiadają żadnej przykrywk w postaci innych produktów. W świecie magii przemysłnicy mają bardzo dużą przewagę i mogą się okazać niezwykle kreatywni, używać portali lub teleportacji do przekraczania granic, a czarów ze szkoły zaklinania do przekonywania inspektorów i urzędników. Mogą też ukrywać towary wewnątrz zombie z koni, w rę-
kawiczkach-schowkach czy pojemnych torbach.

lista narkotyków

W mechanice gry każdy narkotyk traktuje się jak truciznę, co oznacza, iż użytkownik ma prawo do początkowego i drugorzędnego rzutu obronnego pozwalającego oprzeć się efektom. *Opóźnienie trucizny*, *neutralizacja trucizny* oraz podobne efekty negują lub kończą działanie substancji, lecz nie negują utraty punktów *wytrzymałości*, wartości atrybutów

lub innych krzywd spowodowanych przez substancję.

Stworzenie, które z własnej woli zażywa narkotyk, traci prawo do obu rzutów obronnych. Nie jest możliwe, by zdecydować się na porażkę w pierwszym rzucie obronnym, a mimo to wykonać drugi - i odwrotnie. Na wypadek sytuacji, w których postać poddana jest działaniu narkotyku wbrew swojej woli, podano ST rzutów obronnych.

Narkotyki opisano w następujący sposób:

Nazwa

W tym miejscu podano również nazwę potoczną, jeśli taka istnieje. W tej samej linii określono magiczny charakter narkotyku (jeśli substancja jest magiczna, jego efekt przestaje działać w polu antymagii).

Opis: informacje o wyglądzie narkotyku, pochodzeniu i efektach.

Rodzaj: kontakt, połknięcie, wdychanie lub zranienie, wraz z ST rzutu obronnego na *Wytrwałość*, tak jak podano w opisie trucizn w Rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Zranienie obejmuje również metody takie jak wlanie narkotyku do rany lub zaaplikowanie go jako maści.

Początkowy efekt: efekt następujący w przypadku niepowodzenia pierwszego rzutu obronnego.

Drugorzędny efekt: efekt następujący w przypadku niepowodzenia drugiego rzutu obronnego.



Dymiący miecz

Cena: koszt jednej dawki przy założeniu, że narkotyk jest powszechnie dostępny. Jeśli substancja została zakazana, cena bywa zazwyczaj od dwóch do pięciu razy wyższa.

Efekty uboczne: jeśli takie mają miejsce.

Przedawkowanie: kiedy zachodzi przedawkowanie i jakie są jego efekty.

Uzależnienie: poziom uzależnienia od narkotyku (patrz dalej, Efekty uzależnienia). „Żadne” oznacza, że narkotyk nie powoduje uzależnienia.

Haunspeir

Opis: nazwany imieniem czarodzieja z Neverwinter, a sprzedawany w formie mazi podobnej do tytoniu lub czasem jako wysuszone i sprasowane pigułki. Używany jest przez czarodziejów i wszystkich, którzy potrzebują szybko podnieść Intelpekt.

Rodzaj: polknięcie, ST 12.

Początkowy efekt: 1k4 obrażenia.

Drugorzędny efekt: premia z usprawnienia 1k4+1 do wartości Intelpektu na 1k10 + 15 minut, plus efekty uboczne.

Cena: 50 sz.

Efekty uboczne: w czasie działania narkotyku wszystkie ataki klute i ciete wymierzone w cel powodują dodatkowy punkt obrażeń.

Przedawkowanie: jeśli w ciągu 24 godzin zostanie zażyta więcej niż jedna dawka, ofiara otrzymuje natychmiast 2k4 obrażenia (bez prawa do rzutów obronnych), a następnie efekt uboczny ulega podwojeniu.

Uzależnienie: słabe.

Jhuuld ("zniewalające wino")

Opis: ciemny, czerwony napar wyrabiany w Thesk z konkretnych gatunków winogron, owoców i ziół, które rosną w pobliżu Moczarów Sur. Właściciele niewolników i nadzorcy używają go do wzmacniania jeńców zajmujących się ciężką pracą, a zarazem osłabiania ich umysłów i woli.

Rodzaj: polknięcie, ST 15.

Początkowy efekt: 1 punkt tymczasowego obniżenia Roztropności.

Drugorzędny efekt: pijący zyskuje premię alchemiczną +2 do Siły na 1k3 godziny.

Cena: 6 sz.

Efekty uboczne: stworzenie pod wpływem jhuildu jest wystraszone i skrajnie podatne na sugestie. Będący pod wpływem narkotyku jest wstrząśnięty, a ST testów Zastraszania przeciwko niemu maleje do 0 + jego Kości Wytrzymałości.

Przedawkowanie: żadne.

Uzależnienie: żadne.

Kammarth (magiczny)

Opis: sprzedawany jako proszek lub galaretki koloru beżowego, a wytwarzany z połączenia rzadkiego leśnego korzenia i grzybów z Podmroku. Powoduje tymczasowy wzrost szybkości i czasu reakcji.

Rodzaj: kontakt, ST 10; polknięcie, ST 13.

Początkowy efekt: przez 1k4 + 1 minuty od zażycia istota znajduje się jakby pod wpływem *szybkiego odwrotu*.

Drugorzędny efekt: premia alchemiczna +2 do wartości Zręczności na czas działania narkotyku.

Cena: 80 sz.

Efekty uboczne: kammarth to potężny symulant, który daje użytkownikowi poczucie nieograniczonej energii i dobrego samopoczucia.

Przedawkowanie: jeśli w ciągu 8 godzin zostanie zażyta więcej niż jedna dawka, dana osoba otrzymuje 1k4 obrażenia i jest sparaliżo-

wana na 2k4 minuty. Użycie częstsze niż 3 razy w ciągu 24 godzin powoduje 4k4 obrażenia i paraliżuje na 2k4 godziny.

Uzależnienie: średnie.

Katakuda („smocza skóra”) (magiczny)

Opis: importowany z odległego Kara-Tur, a stworzony przez mnichów z wojowniczego zakonu. Jest to brązowa maź, która utwardza skórę zażywającego. Z powodu efektów ubocznych rzadko używa się tej substancji podczas treningów. Mnisi używają jej wówczas, gdy spodziewają się bitwy.

Rodzaj: kontakt, ST 18.

Początkowy efekt: żaden.

Drugorzędny efekt: zażywający zyskuje na 30 minut premię z naturalnego pancerza +3.

Cena: 100 sz.

Efekty uboczne: kiedy kończy się efekt drugorzędny, zażywający cierpi z powodu przeszywającego bólu i spazmów, które powodują 1k4 + 1 punktów tymczasowego obniżenia Zręczności.

Przedawkowanie: druga dawka zażyta w ciągu dekadnia od pierwszej zapewnia premię z naturalnego pancerza tylko +2.

Uzależnienie: żadne.

Korzeń sezarad

Opis: roślina sezarad jest szerokim, żywotnym kwiatem o krótkim, kruchym korzeniu. W trakcie żucia rozpada się na miękkie kawałki podobnie do marchewki. Wzmacnia żywotność.

Rodzaj: polknięcie, ST 14

Początkowy efekt: użytkownik zyskuje 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Drugorzędny efekt: zażywający zyskuje 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości. Efekt nakłada się, a nie kumuluje ze wszystkimi innymi tymczasowymi punktami wytrzymałości pochodzącymi z korzenia sezarad. Wszystkie tymczasowe punkty wytrzymałości znikają po 10 minutach od zażycia.

Cena: 75 sz.

Efekty uboczne: 1k4 punkty tymczasowego obniżenia Roztropności.

Przedawkowanie: żadne.

Uzależnienie: słabe.

Liście czerwonego kwiatu

Opis: pokruszone liście małego, czerwonego kwiatu bagiennego rosnącego w Cormyrze, Sembii i na Smoczym Wybrzeżu. Słyną z poprawiania koordynacji ruchowo-wzrokowej.

Rodzaj: polknięcie, ST 10.

Początkowy efekt: żaden.

Drugorzędny efekt: w akcji będącej odpowiednikiem ruchu zażywający może skoncentrować swoją uwagę na konkretnym stworzeniu. Jeśli po tej akcji wyprowadzi atak w tak wybrany cel, zyskuje premię z usprawnienia +4 do testu ataku. Zdolność ta utrzymuje się przez 10 minut.

Cena: 300 sz.

Efekty uboczne: żadne.

Przedawkowanie: zażycie drugiej dawki zanim minie efekt pierwszej powoduje nudności trwające 1k4 x 10 minut.

Uzależnienie: słabe.

Opar mordaynu („senna mgła")

Opis: tworzony z grubo zmielonych liści rzadkiego zioła rosnącego w południowych lasach. Substancja jest tak mocna, że zażywa się jej, zaparzywszy niewielką ilość w gorącej wodzie, a następnie wdy-

chając opary powstałego w ten sposób naparu. Surowy proszek mor-daynu oraz zmieszana z nim woda to śmiertelne trucizny. Zażycie proszku tak po prostu lub wypicie wody powoduje natychmiastowe przedawkowanie. Senna mgła jest ceniona za piękne wizje, które wywołuje oraz za śmiertelne niebezpieczeństwo jej złowieszczonego uścisku.

Rodzaj: wdychany, ST 17.

Początkowy efekt: niezwykle, przepiękne wizje powodują zauroczenie zażywającego przez 1k20+10 minut. W tym czasie ma on szansę 50% na niepowodzenie każdej akcji, jakiej się podejmuje, tak jak opisano to w czarze *obłożenie klatwą*.

Drugorzędny efekt: 1k4 punkty tymczasowego obniżenia Budowy oraz 1k4 punkty tymczasowego obniżenia Roztropności.

Cena: 200 sz.

Efekty uboczne: wizje, jakich doświadcza zażywający senną mgłę, są niezwykle piękne i przejmujące. W porównaniu z nimi jego normalne życie zdaje się bezużyteczne i szare, w związku z tym pożąda ponownego doświadczenia niespotykanego piękna narkotycznych snów. Kiedy działanie dawki ustaje, zażywający musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 17) - niepowodzenie oznacza, iż czuje się przymuszony zrobić wszystko co w jego mocy, by ponownie zażyć dawkę sennej mgły (przymus podobny do efektu czaru sugestii, trwający 1k4 godziny, po czym ustępuje).

Przedawkowanie: jeśli w ciągu godziny dana osoba zażyje dwie dawki lub polknie surowy mordayn czy napar, narkotyk działa jak śmiertelna trucizna (polknięcie, ST 17, 1k10 Bd/1k10 Bd). Uzależnieni od sennej mgły często wyrzucają napar, gdy tylko nawdy-chają się oparów. Upewniają się też, że pod ręką mają tylko jedną dawkę, aby uniknąć przedawkowania tego śmiertelnego narkotyku.

Uzależnienie: silne.

Oruighen („widmowy pył”)

Opis: narkotyk produkowany w procesie rafinacji rzadkiego kaktusa, rosnącego na zasadowych piaskach Azulduth, Jeziora Soli. Jest to szary, drobno zmielony proszek, trzymany zazwyczaj w małych, papierowych kopertach. Może on tymczasowo oślepić i okaleczyć każdego na tyle nieszczęśliwego, by zażyć szczyptę. Popularny wśród lotrzyków i skrytobójców chcących szybko zniechęcić tych, którzy chcieliby przeszkodzić im w pracy.

Widmowym pyłem zazwyczaj ciska się w twarz przeciwnika — wystarczy szczypta proszku. Taką operację należy traktować jak akcję standardową i atak dotykowy wręcz. Jeśli atak się powiedzie, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość - niepowodzenie oznacza, iż cierpi od efektów działania narkotyku. Jeśli atak chybi, dawka nieszkodliwie się rozprasza.

Kilka dawek oruighenu nie ma żadnych dodatkowych efektów aż do chwili, gdy minie działanie pierwszej.

Rodzaj: wdychany, ST 14.

Początkowy efekt: ofiara jest oślepiona na 2k4 minuty i cierpi z powodu bardzo bolesnego klucia w nozdrzach oraz oczach. Efektem bólu jest kara -2 do testów ataku, testów umiejętności oraz rzutów obronnych (to dodatek do kar spowodowanych przez ślepotę).

Drugorzędny efekt: żaden.

Cena: 20 sz.

Efekty uboczne: żadne.

Przedawkowanie: żadne.

Uzależnienie: żadne.

Panaeolo (magiczny)

Opis: zioło bardzo dobrze znane w czasach Netherilu, lecz jego sekret zaginął wraz z upadkiem imperium. Po powrocie miasta Pomrok

spadkobiercy dawnego państwa opowiedzieli Czerwony Magom o potężde zioła. Thayczycy zaś zdołali uratować niewielkie ilości rośliny z oaz na pustyni Anauroch i zaczęli sprzedawać narkotyk w bardzo małych ilościach. Liście panaeolo mają posmak skóry. Dostrajają one zażywającego do Splotu i zwiększają potęgę czarów wtajemniczeń.

Rodzaj: polknięcie, ST 8.

Początkowy efekt: żaden.

Drugorzędny efekt: przez 1k4 godziny od zażycia ST rzutów obronnych na wszystkie czary wtajemniczeń rzucane przez korzystającego z zioła wzrasta o +2.

Cena: 150 sz.

Efekty uboczne: 1k6 punktów tymczasowego obniżenia Charyzmy.

Przedawkowanie: jeśli dana osoba zażyje drugą dawkę panaeolo w ciągu godziny od zażycia pierwszej, ST rzutów obronnych na czary wtajemniczeń wzrośnie +3. Natomiast Charyzma korzystającego z narkotyku ulegnie tymczasowemu obniżeniu o 2k8. Dodatkowe dawki zażywane w ciągu godziny nie zwiększają dodatkowo ST, lecz powodują dalsze obniżenie wspomnianego atrybutu.

Uzależnienie: słabe.

Rhul ("wino bitewne")

Opis: korzenny, czerwony płyn o gorzkim posmaku. Zwiększa sprawność fizyczną i agresję kosztem ostrożności i zwinności.

Rodzaj: polknięcie, ST 15.

Początkowy efekt: zażywający zyskuje premię alchemiczną +4 do Siły oraz Budowy, lecz podlega karze -2 do KP. Efekt utrzymuje się 1 minutę.

Drugorzędny efekt: użytkownik jest zmęczony. Zażycie kolejnej dawki rhulu powoduje, że zmęczenie znika na minutę (oprócz normalnego działania narkotyku). Dwie lub więcej dawek rhulu powodujących zmęczenie sprawiają, że zażywający jest wyczerpany.

Cena: 50 sz.

Efekty uboczne: w związku z pobudzeniem zmysłów węchu i dotyku, podczas działania efektu początkowego, zażywający preferuje angażowanie się w bliską walkę. Jeśli ma do wyboru atak wręcz lub dystansowy, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 16) - niepowodzenie oznacza, że wybiera atak wręcz.

Przedawkowanie: jeśli istota w ciągu godziny zażyje więcej niż jedną dawkę rhulu, to podlega tymczasowemu obniżeniu Intelaktu i Roztropności o 1k4 punkty.

Uzależnienie: średnie.

Sakrash ("zmierzch umysłu") (magiczny)

Opis: słodka, oleista mieszanka wina, żywicy rzadkich drzew i pewnych ziół. Powstaje jedynie w Thay i Mulhorandzie. Chroni umysł i myśli zażywającego.

Rodzaj: polknięcie, ST 11.

Początkowy efekt: zażywający jest przez 1 minutę olniony.

Drugorzędny efekt: zażywającego nie sposób wykryć za pomocą czytania lub modyfikowania myśli (efekty takie jak *nykrycie myśli*, *sfera prawdy* oraz *modyfikacja pamięci*) czy emocji (takie jak *emocja* lub *strach*). Trwa to 1k4 godziny.

Cena: 700 sz.

Efekty uboczne: ponieważ myśli zażywającego nie można odczytać, próby mentalnej komunikacji z nim (na przykład za pomocą *telepatycznej więzi* Rary'ego lub telepatycznej więzi między chowańcem a jego panem) zawodzą, nawet jeśli ów chce się skontaktować.

Przedawkowanie: żadne.

Uzależnienie: żadne.

Tekkil -

Opis: gruby, czerwony liść tej soczystej rośliny bagiennej w czasie żucia wydziela mleczny sok. Substancja działa przeciwbólowo i dlatego korzystają z niej osoby cierpiące na przewlekłe lub chroniczne bóle. Uzależnieni, którzy pragną otepić swoje zmysły i zanurzyć się w narkotycznym odrętwieniu, zażywają go w większych dawkach.

Rodzaj: polknięcie, ST 9.

Początkowy efekt: żaden.

Drugorzędny efekt: użytkownik staje się przez 1k4 godziny niewrażliwy na ból. Wszystkie ataki, rzuty obronne lub kary do testów umiejętności spowodowane przez ogromny ból (jak choćby w wyniku działania *symbolu bólu*) maleją o 1. Zażywający zyskuje również redukcję obrażeń 1 / -, choć wyłącznie przeciwko stłuczeniom.

Cena: 5 sz.

Efekty uboczne: tekkil powoduje zmęczenie i letarg. W czasie działania narkotyku zażywający podlega karze -2 do testów inicjatywy.

Przedawkowanie: druga dawka zażyta w czasie działania pierwszej powoduje całkowite otepienie na 2k4 godziny. Zażywający zachowuje się jak pod wpływem czaru *spowolnienia* do chwili ustąpienia otepienia.

Uzależnienie: średnie.

Ziran („szybka krew”)

Opis: gorzki, biały proszek, zazwyczaj sprasowany tak, by przypominał pigułkę. Rafinowany przez drowy z kilku grzybów rosnących w Podmroku. Jego sekret dotarł na powierzchnię i niektórzy alchemicy zakładają już hodowle odpowiednich grzybów.

Rodzaj: polknięcie, ST 17.

Początkowy efekt: użytkownik jest przez 1 rundę oszołomiony.

Drugorzędny efekt: użytkownik zyskuje na 1k3 godziny alchemiczną premię +2 do Zręczności.

Cena: 100 sz.

Efekty uboczne: kiedy kończy się efekt drugorzędny, użytkownik podlega tymczasowemu obniżeniu Budowy o 2 punkty. Zażywający ziran opisują to jako uczucie odłączenia się od własnego ciała, wrzenie obserwowania samego siebie z odległości.

Przedawkowanie: jeśli w ciągu 24 godzin dana osoba zażyje drugą dawkę, to podlega dodatkowemu tymczasowemu obniżeniu Budowy o 2 punkty.

Uzależnienie: silne.

efektu uzależnienia

Jedną z podstawowych wad narkotyków jest uzależnianie, które powodują. Są osoby, które w pewnym momencie mają pewność, iż do dalszego normalnego funkcjonowania potrzebują substancji odurzającej, a wówczas sprzedają wszystko co posiadają (czasem również to, co należy do innych członków rodziny), byle tylko zdobyć potrzebną im używkę.

Uzależnienie od narkotyków pod wieloma względami działa podobnie do chorób opisanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. W chwili pierwszego kontaktu (zawsze, gdy postać wypija lub zażywa narkotyk z uzależnieniem opisanym inaczej niż „żadne”), śmiełek musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość - niepowodzenie oznacza, iż staje się uzależniony, co z kolei pokazano w pobliskiej tabeli. Uzależnienie postępuje tak samo jak choroba - w jego czasie każdego dnia postać podlega tymczasowemu obniżeniu atrybutów, jeśli nie powiedzie się jej rzut obronny na Wytrwałość przeciwko podanej ST.

Uzależnienie	ST	Zaspokojenie	Obrażenia
słabe	6	10 dni	1k2 Rzt
średnie	10	5 dni	1k2 Zr + 1k3 Rzt
silne	14	2 dni	1k2 Zr + 1k3 Rzt + 1k2 Bd

Zaspokojenie: za każdym razem, gdy postać zażywa narkotyk, od którego jest uzależniona, następuje zaspokojenie i powstrzymanie symptomów osłabienia na podany w tabeli okres. Po upływie tego czasu, ST rzutu obronnego na oparcie się efektem uzależnienia wzrasta o +5. Dawkę, po której postać staje się uzależniona, należy traktować jak zaspokojenie. Na przykład, czarodziej, który będzie miał nieszczęście uzależnić się od haunspeiru (słabe uzależnienie), już w momencie pierwszego zażycia musi każdego dnia wykonać rzut obronny na Wytrwałość - nieudany oznacza tymczasowe obniżenie Roztropności o 1k2 punkty. Dopóki będzie zażywał haunspeir co 10 dni, ST jego rzutu obronnego pozostanie równa 6. Jeśli nie zażyje haunspeiru przez więcej niż 10 dni, ST rzutu obronnego wzrośnie do 11. Jeżeli ponownie zacznie go zażywać, spadnie znów do 6.

Obrażenia: uzależnienie powoduje podane obniżenie wartości atrybutów każdego dnia, chyba że postaci powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość. Obniżenie wartości atrybutów jest tymczasowe i postać w naturalny sposób dziennie leczy 1 punkt wartości każdego atrybutu.

Wyleczenie: jeśli niezaspokojonej postaci powiedą się dwa rzuty obronne z rzędu, oznacza to zwalczenie uzależnienia i wyleczenie z niego - co za tym idzie, nie podlega dalej obniżeniu wartości atrybutów. Oczywiście w każdej chwili może się ponownie uzależnić, zażywając dawkę narkotyku i ponosząc porażkę przy rzucie obronnym na Wytrwałość.

Czar *odnowienie* lub *mniejsze odnowienie* jest w stanie zanegować część, a nawet całość obniżenia wartości atrybutów spowodowanych przez uzależnienie. Niemniej następnego dnia ofiara może ulec jeszcze większemu obniżeniu wartości atrybutów, jeśli nadal będzie ponosić porażki w rzutach obronnych na Wytrwałość. *Usunięcie choroby* powoduje natychmiastowe wyleczenie się z uzależnienia, lecz nie przywraca utraconych punktów wartości atrybutów. Większe odnowienie lub uzdrowienie powoduje wyleczenie i przywraca punkty wartości atrybutów stracone w wyniku uzależnienia.

czary

Zaklęcia opisano dokładnie tak jak w *Podręczniku Gracza*.

BITEWNY ZRYW

Transmutacja

Poziom: Kpn 5 (Xvim/Bane)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m+ 1,5 m/2poziomy)

Cele: Ty oraz do jednej istoty/poziom, z których żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden oraz Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Kradniesz innym energię, spowalniając innych, a zwiększając swoją moc. Ofiary czaru - lecz nie ty - podlegają karze z okoliczności -2 do rzutów obronnych, testów ataków oraz obrażeń. Dopóki przynajmniej jeden wróg jest objęty działaniem tego zaklęcia, otrzymujesz w każdej rundzie dodatkową akcję cząstkową. Jeżeli wszyscy objęci przeciwnicy

uwolnią się spod wpływu zaklęcia (czy to poprzez śmierć, wejście w *pole antymagii*, udane *rozpraszanie magii* i tak dalej), wówczas dobiega ono końca. Uzyskana dzięki temu czarowi akcja cząstkowa nie kumuluje się z cząstkową akcją otrzymaną dzięki efektowi przyspieszenia.

Niniejszy czar po raz pierwszy pojawił się w *Magii Faerunu*.

CIENISTE SKLEPIENIE

Wywoływanie [Ciemność]

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, m

Czas rzucania: 1 pełna runda

Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: kopuła wysoka na 7,7 metra, o średnicy 30 m + 15 m/poziom

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje lub brak (przedmiot)

Odporność na czary: tak lub nie (przedmiot)

Powołujesz do istnienia kopułę cieni. Zewnętrzna strona jest nieprzenikalna dla normalnego wzroku oraz widzenia w ciemnościach - zapewnia 100% ukrycie istotom i przedmiotom na obszarze czaru. Stworzenie pod wpływem efektu *czarnego światła* nie jest w stanie dostrzec przez kopułę niczego. Wnętrze kopuły rzuca głęboki cień na wszystko, co znajduje się w środku, ograniczając normalne pole widzenia do 1,5 metra. Stworzenia widzące w ciemnościach normalnie mogą korzystać z tej zdolności. Przez kopułę nie może się przebić światło, w tym światło słoneczne. Stworzenia, na które słońce normalnie źle wpływa, takie jak pomroki czy wampiry, w kopule funkcjonują zupełnie normalnie.

Nie masz prawa rzucić tego czaru na punkt w przestrzeni lub ruchliwy przedmiot.

We wszystkich wyprawach Pomrocznych mających za zadanie odzyskanie przedmiotów z terenów dawnego Netherilu bierze udział przynajmniej jeden czarodziej potrafiący rzucić ten ochronny czar.

Cieniste sklepienie kontruje i rozprasza każdy czar światła poziomu równego lub niższego. Zaklęcia światła tego samego poziomu nie mają wpływu na *cieniste sklepienie*, lecz te wyższego poziomu je rozpraszają.

Komponent materialny: garść pyłu węglowego i wysuszona galka oczna dowolnego stworzenia o dziennym trybie życia.

CZASZKA TAJEMNIC

Iluzja (Cień)

Poziom: Kpn 4 (Cyric)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 pełna runda

Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: nienamacalna czaszka

Czas trwania: ciągle aż do wykorzystania

Rzut obronny: Refleks społawia (patrz opis)

Odporność na czary: tak

Tworzysz nienamacalny obraz unoszącej się w powietrzu czaszki, która pozostawia za sobą czarne płomienie. Czaszka i płomienie to łatwo wykrywalne iluzje, niepowodujące obrażeń. Czaszki nie mogą uszkodzić żadne ataki. Lata ona z szybkością 12 metrów (doskonała zwrotność), ale nie może znaleźć się dalej niż 6 metrów od punktu początkowego zaklęcia. Porusza się ona w dostępnym zasięgu bez konkretnego celu, ale wygląda groźnie.

Określasz dwa warunki uruchomienia. Pierwszy z nich aktywuje wiadomość, jakby czaszka była *magicznymi ustami*. Drugi sprawia,

aż wypływa ona z jezora płomieni szeroki na 1,7 metra i długi na 3 metry, zadający stworzeniu (i innym istotom na jego drodze), które uruchomiło ów efekt, 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksimum 7k8). Ofiary mogą wykonać rzut obronny na Refleks - udany zmniejszenia o połowę liczbę ran.

Warunki uruchamiające mogą być takie same dla objętych efektów. W takiej sytuacji czaszka w tym samym czasie plunie płomieniami oraz wygłosi wiadomość. Po spełnieniu warunków uruchomienia znika. Czaszka każdy z efektów może spowodować tylko raz, więc jeżeli wypowiedziała już wiadomość, nie powie jej ponownie, nawet jeżeli znów dojdzie do odpowiedniego wydarzenia.

Czar ten pojawił się po raz pierwszy w *Magii Faerunu*.

KAMIENNA WĘDRÓWKA

Transmutacja [Teleportacja]

Poziom: Kpn 6 (Bane)

Komponenty: W, S, M (patrz opis)

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: dotyk

Cel: dotknięty kamień

Czas trwania: ciągle lub do wyczerpania

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: tak (przedmiot)

Magicznie łączysz ze sobą dwa miejsca, dzięki czemu ty lub inna osoba, wymówiwszy słowo rozkazu w jednej lokacji, zostaje teleportowana do drugiej.

Przed rzuceniem czaru przygotowujesz oba „końce” połączenia - muszą to być kamienne kwadratowe obszary o boku 1,5 metra. Zajmuje ci to godzinę. Dopóki kamienie pozostają nieuszkodzone, możesz je ponownie umagicznic za pomocą tego czaru.

W chwili rzucenia zaklęcia kamienie dostrajają się do wyznaczonych przez ciebie słów rozkazu. Każde stworzenie, które stojąc na jednym z nich wymówi owo słowo rozkazu, zostaje natychmiast bezbłędnie teleportowane na drugi. Kamienie działają raz na każde cztery poziomy czarującego. Za każdym razem mogą przenieść naraz do 27 kilogramów na poziom czarującego. Stworzenia, które przekraczają ten limit wagowy, nie są teleportowane, ale owa próba wykorzystuje jedno z użyc.

Komponent materialny. Przygotowanie każdego z końców połączenia wymaga papki stworzonej z rubinów oraz bursztynów wartych 2500 sz. Rzucenie czaru wymaga diamentu wartego 2700 sz. Po rzuceniu zaklęcia aktywacja dowolnego z połączonych kamieni nie wymaga żadnego komponentu materialnego.

Niniejszy czar po raz pierwszy pojawił się w *Magii Faerunu*.

KIEŁ NA DŁONI

Nekromancja [Zło]

Poziom: Czar/Zak 3, Kpn 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: dotyk

Cel: dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks społawia (patrz dalej)

Odporność na czary: nie

Na wewnętrznej stronie twojej dłoni powstają wypełnione klami, gryzące usta. Kiedy kładziesz dłoń na stworzeniu, powodują one 1k8 obrażeń. Jeśli ofiara wykona udany rzut obronny na Refleks, otrzymuje tylko połowę ran.

Jeśli ofierze nie powiedzie się rzut obronny na Refleks, możesz w akcji darmowej rozpocząć zwarcie nie prowokując ataku okazyjnego. Jeśli uda ci się doprowadzić do trzymania, usta zatapiają zęby w ciele nieszczęśnika i gryzą go, zadając kolejne 1k6 obrażeń na każdą rundę - aż do chwili przerwania trzymania lub zakończenia działania zaklęcia.

KLON W SPOCZYNKU

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 8

Działa tak jak *klon*, z tą jednak różnicą, że jeśli oryginał wciąż żyje, sklonowane ciało natychmiast zapada w stan spoczynku i nie gnije. Jeśli później pierwowzór umrze, dusza przenosi się do *klona w spoczynku*, który natychmiast się wybudza i zaczyna funkcjonować jak normalny klon.

Jeżeli istnieje kilka *klonów* w spoczynku tego samego stworzenia, w chwili śmierci dusza przenosi się do najwcześniej wykreowanego.

MISTYCZNY BICZ

Wywoływanie [Elektryczność, Zło]

Poziom: Kpn 3 (Bane)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 0 m

Efekt: Bicz z elektryczności

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz długi bicz z niematerialnej czerwonej energii, który emanuje z twojej dłoni i nigdy cię nie rani. Władasz nim, jakby był to prawdziwy bicz, a ty bylbys biegły w posługiwaniu się nim. Ataki tym orężem to ataki dotykowe na dystans. *Mistyczny bicz* zadaje 1k8 obrażeń od elektryczności +1 na dwa poziomy czarującego (maksimum +5). Ponieważ oręż jest niematerialny, więc do zadawanych obrażeń nie dodajesz modyfikatora

ze swojej Sily. Trafione stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość - nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Jeżeli bicz trafi, wówczas możesz wypuścić go z dłoni, a on wtedy będzie automatycznie kontynuował atakowanie tego samego celu, a ty uwolnisz dłoń. Oręż atakuje w twoim momencie inicjatywy, z twoją bazową premią do ataku, niemniej w tej sytuacji może wykonać tylko jeden atak w rundzie. Jeśli ofiara takich ataków padnie nieprzytomna, umrze lub ulegnie zniszczeniu, wówczas bicz powraca do ciebie w swojej następnej akcji. Jeżeli nie chwycisz go w rundzie, w której powrócił, wówczas znika. Niemniej w pozostałych przypadkach możesz go użyć przeciwko innemu stworzeniu, rozpoczynając cykl od nowa.

Niniejszy czar po raz pierwszy pojawił się w *Magii Faerunu*.

MROCZNY OGIEŃ

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Kpn 3 (panteon drowów)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 0 m

Efekt: Płomień na twojej dłoni

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Na twojej dłoni pojawiają się mroczne płomienie, którymi możesz ciskać lub dotykać wrogów. Obejmują one otwartą dłoń, lecz nie ranią ciebie i nie niszczą twojego ekwipunku. Nie emitują światła, ale dostarczają tyle samo ciepła, co normalny ogień.

Wykonując udany atak dotykowy wręcz zadajesz przeciwnikom obrażenia od ognia w wysokości 1k4 +1 na dwa poziomy czarującego (maksimum +10). Ewentualnie możesz ciskać płomieniami na dystans do 36 metrów jak bronią rzucającą. W tym przypadku wykonujesz atak dotykowy na dystans (bez przyrostu zasięgu) i zadajesz takie same obrażenia jak przy ataku wręcz. Nie możesz cisnąć płomieni ponownie zanim na twojej dłoni nie pojawią się kolejne.

Normalny wzrok nie pozwala dostrzec *mrocznego ognia*, ale już

widzenie w ciemnościach to umożliwiałoby (analogicznie do obserwowania za jego pomocą normalnego płomienia). Oznacza to, że można tego czaru użyć do dawania sygnałów czy oznaczania punktów orientacyjnych dla stworzeń widzących w ciemnościach.

Ten czar nie działa pod wodą.

Niniejszy czar po raz pierwszy pojawił się w *Magii Faerunu*.

MROCZNY SZTYCH

Nekromancja

Poziom: Kpn 4 (Cyrlic)

Komponenty: W, s

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: promień

Czas trwania: chwilowy (patrz opis)

Rzut obronny: Wolą spolać (patrz opis)

Odporność na czary: tak

Wystrzelisz czarny promień negatywnej energii, mierząc nim w jeden cel, który trafiasz, gdy powiedzie ci się atak dotykowy na dystans. Stworzenie trafione przez promień otrzymuje 3k8 obrażeń +1 punkt na poziom czarującego (maksymalnie +20). Zaklęcie nie działa na konstrukty i przedmioty nieożywione.

Ponieważ istnienie nieumarłych oparte jest na negatywnej energii, czar leczy ich z wymienionej liczby obrażeń, zamiast im je zadawać.

OCZY CZASZKI

Transmutacja [patrz opis]

Poziom: Kpn 5 (Cyrlic)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

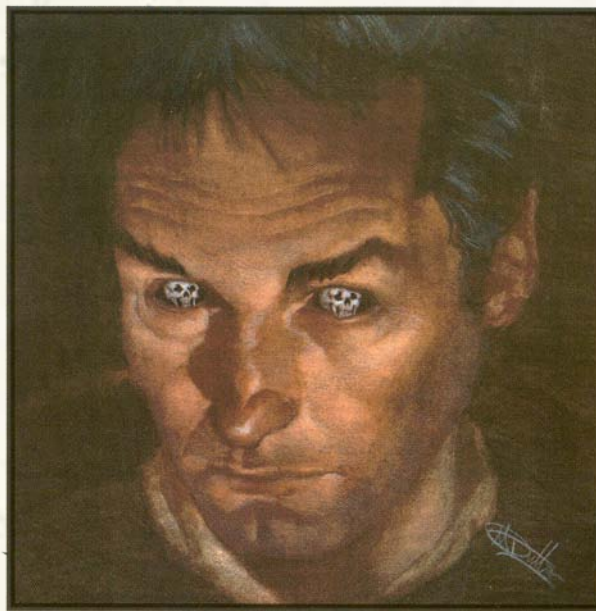
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: ty

Czas trwania: 1 runda/3 poziomy (patrz opis)

Rzut obronny: patrz opis

Odporność na czary: tak



Czar oczy czaszki

Zakłęcie działa analogicznie do czaru *kaślony wzrok*, Z tą jednak różnicą, że możesz wybrać tylko jeden z możliwych ataków wzrokowych.

Urok: odpowiednik zauroczenia *potwora*, Z tą różnicą, że rzut obronny jak na czar 5. poziomu.

Zakłopotanie: działa jak *zakłopotanie*, Z tą różnicą, że wpływa tylko na jeden cel.

Kiedy rzucasz ten czar, twoje oczy stają się czarne, a źrenice zamieniają w czaszki.

OPOŃCZA NOCY

Odpychanie

Poziom: Kpn 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: osobisty

Cel: dotknięte stworzenie

Czas trwania: 10 minut/poziom (p)

Rzut obronny: brak

Odporność na czary: nie

Otaczasz stworzenie niewidzialną tarczą, która chroni je przed efektami światła słonecznego. Jeśli rzucisz czar na wampira czy inne stworzenie, które światło słoneczne rani lub niszczy, pozwala on istocie na normalne funkcjonowanie w takim blasku. Zakłęcie nie zwalcza jednakże różnych niechęci do światła słonecznego, jaka może cechować podmiot.

Opończy nocy nie rozproszy i nie skonstruje żaden czar światła poziomu równego lub niższego (jak choćby zakłęcie kapłana 3. poziomu *światło dnia*). Niemniej już zakłęcie wyższego poziomu jest w stanie coś takiego uczynić (jak na przykład czar kapłański 8. poziomu *słoneczny wybuch*, który nie tylko kontruje *opończy nocy*, ale również powoduje normalne obrażenia).

Komponent materiałny: sproszkowany rubin (wartości nie mniejszej niż 1000 sz).

POTEŹNIEJSZA CIENISTA MACKA

Odpychanie (Cień)

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: jeden cień

Czas trwania: 1 runda/poziom lub koncentracja

Rzut obronny: brak

Odporność na czary: nie

Działa tak jak *slabsza cienista macka*, z tą jednak różnicą, że powoduje do istnienia cienistą mackę o długości do 3 metrów na poziom czarującego (maksymalnie 30 m) od punktu zakotwiczenia. Macka stworzona przez ten czar ma 40 punktów wytrzymałości i KP 18, a można ją rozerwać za pomocą testu Siły (ST 25). Postać może uwolnić się od macki udanym testem Wyzwalania się (ST 22).

POTRÓJNA MASKA

Iluzja (Cień)

Poziom: Kpn 7 (Cyric)

Komponenty: W, S, ko

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: trzy cieniste duplikaty

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wola powoduje niewiarę (jeśli dojdzie do interakcji)

Odporność na czary: nie

Stwarzasz trzy cieniste duplikaty swojej osoby, które wyglądają, brzmią i pachną jak ty, lecz są nienamacalne. Możesz przenosić swoje zmysły między wszystkimi trzema kopiami i własnym ciałem w akcji darmowej, oczywiście w twym momencie inicjatywy. Kiedy używasz zmysłów cienia, naśladuje on twoje ruchy (w tym mowę), chyba że skoncentrujesz się na zmuszeniu go do innego działania. Wszystkie cienie, których nie kontrolujesz, pozostają obojętne. Jeśli zechcesz, każdy czar, którego zasięg jest dotykowy lub większy, może pochodzić od cienia zamiast od ciebie (cienie są na tyle realne, by rzucać „za ciebie” zakłęcia). Cień może rzucić czar na siebie tylko wtedy, gdy wpływa on na cienie.

Cienie zachowują się podobnie do *niewidocznego służącego*. Są bezmyślne, a zatem wykonują proste zadania, takie jak otworzenie drzwi, a nie skomplikowane, jak rozwiązywanie lamigłówek.

Kontrolowany cień może zostać zaprogramowany do poruszania się w konkretnym kierunku - do miejsca, które znasz. Porusza się Z twoją szybkością i nie przestaje tego robić aż dotrze do wyznaczonego miejsca lub gdy przeniesiesz do niego zmysły i zaprogramujesz go tak, by szedł w innym kierunku.

Jeśli użyjesz *wymiarowych drzwi*, *teleportacji*, *zamiany planów* lub podobnego czaru, który przeniesie cię choć na chwilę z planu, na jakim przebywają cienie, niniejsze zakłęcie dobiega końca.

Czar zazwyczaj służy do tego, byś miał kilka fałszywych ciał do użycia naraz, z jednym jako bezpieczną przystanią do rzucania czarów (podobnie do *wyswietlonego obrazu*), a dwoma odwracającymi uwagę.

SŁABSZA CIENISTA MACKA

Odpychanie (Cień)

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: jeden cień

Czas trwania: Koncentracja (maksymalnie 1 runda/poziom)

Rzut obronny: brak

Odporność na czary: nie

Możesz ożywić każdy pobliski cień w podobną do liny mackę. Cień będący podmiotem czaru przemienia się w grubą, sznurowatą mackę. Jeden jej koniec pozostaje zakotwiczony w miejscu, na które padal na podłodze, ścianie, suficie itd. Drugi zaś atakuje jakiś cel i owija się wokół niego. Ożywiona cienista macka rozciąga się na długość 1,5 metra na poziom czarującego (maksymalnie 17 metrów) od miejsca zakotwiczenia.

Sterujesz macką, wybierając cel jej ataku. Wykonuje ona atak dotykowy wręcz, używając twojej premii do ataku. Nie zadaje obrażeń, lecz możesz nią opłatać przeciwnika. Udaný atak dotykowy wręcz oznacza, że opłatała ofiarę. Cienista macka jest zakotwiczona, a więc jeśli sobie tego zażyczysz, ofiara nie będzie mogła się poruszać. Możliwe jest również, aby poruszała się ona z połową normalnej szybkości na odległość nieprzekraczającą długości ożywionej macki. Cienista macka ma 20 punktów wytrzymałości i KP 15, a można ją rozerwać testem Siły (ST 23). Postać może się od niej uwolnić po udanym teście Wyzwalania się (ST 20).

Zmiana celu jest akcją standardową. Kiedy zmieniasz ofiarę, macka uwalnia aktualnie trzymaną istotę i natychmiast atakuje nową. Na mackę nie wpływa jasne światło, światło słoneczne ani czary światła.

WIDMOWY PLUG

Wywoływanie [Ziemia]
Poziom: Drd 3, Kpn 3
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: patrz opis
Obszar: patrz opis
Czas trwania: ciągly
Rzut obronny: patrz opis
Odporność na czary: nie

Możesz odrzucać na boki bruzdę świeżej ziemi w prostej linii, rozciągającej się od twoich stóp na odległość 6 metrów na poziom czarującego. Bruzda jest głęboka na 30 centymetrów i szeroka na 1s centymetrów. Urywa się, jeśli dotknie ściany, dużego glazu lub innego materialnego przedmiotu przekraczającego jej szerokość.

Stworzenia rozmiaru średniego lub mniejsze, stojące dokładnie na linii bruzdy, muszą wykonać test Równowagi o ST rzutu obronnego na niniejszy czar - udany pozwala im zachować równowagę, a niepowodzenie oznacza, iż padają na ziemię. Istoty ryjące i zakopane w ziemi wzdłuż bruzdy otrzymują 4k4 obrażenia.

Kapłani z Netherilu używali tego czaru do poruszania ziemi w szybkim tempie, przygotowując ją do sadzenia roślin. Stosowanie go pozwalało im szybko i efektywnie zasiewać duże polacie ziemi.

ZAPŁON

Wywoływanie [Ogień]
Poziom: Czar/Zak 2 (Czerwoni Magowie)
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte stworzenie lub palny przedmiot ważący nie więcej niż 12,5 kg/poziom
Czas trwania: Chwilowy (patrz opis)
Rzut obronny: Refleks ściściowo neguje
Odporność na czary: Tak

Ten czar sprawia, iż palny przedmiot lub ekwipunek stworzenia wybucha płomieniami, nawet jeżeli jest wilgotny.

Jeśli celem jest stworzenie, wówczas początkowy wybuch płomieni powoduje 2k6 obrażeń od ognia +1 punkt na poziom czarującego (maksimum +10) - bez rzutu obronnego. Następnie ofiara musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST15) - nieudany oznacza, że się zapaliła. (Szczegóły w ramce Płonący bohaterowie, strona 86 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Jeżeli cel to palny, nietrzymany przez nikogo przedmiot, wówczas początkowy wybuch płomieni zadaje podane wcześniej uszkodzenie. Ponadto obiekt zapala się i otrzymuje co rundę 1k6 punktów uszkodzeń od ognia - do czasu aż nie spłonie lub ktoś nie ugasi płomieni.

Każdy, kto dotknie przedmiotu w momencie początkowego wybuchu płomieni, otrzymuje analogiczne obrażenia co dany obiekt. Udany rzut obronny na Refleks pozwala zmniejszyć ich liczbę o połowę. Jeżeli jednak dotykającej przedmiotu istocie nie powiedzie się ów rzut obronny, wówczas musi ona wykonać kolejny (ST 1s) - powodzenie oznacza, że uniknęła zapalenia się.

Czar ten pojawił się po raz pierwszy w *Magii Faerunu*.
Komponent materialny: kropla oliwy oraz krzesiwo.

ZNISZCZENIE NIEUMARŁEGO

Nekromancja
Poziom: Czar/Zak 8
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cele: nieumarłe stworzenia, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 m
Czas trwania: chwilowy
Rzut obronny: Wytrwałość neguje
Odporność na czary: tak

Ten czar stworzył licz imieniem Larloch, który chciał się wzmocnić kosztem swych nieumarłych sług. Ofiara niniejszego zaklęcia wykonuje rzut obronny na Wytrwałość - niepowodzenia oznacza, iż ulega zniszczeniu analogicznie do ataku bronią ze zdolnością *niszczenia*. Niniejsze zaklęcie nie działa na stworzenia, które nie są nieumarłe oraz na nieumarłych o Kościach Wytrzymałości w liczbie przekraczającej twój poziom czarującego.

Jeśli stworzenie nieumarłe zostanie przez ten czar zniszczone, porcja energii negatywnej, która pozwalała mu istnieć, przepływa do ciebie. Negatywna energia powoduje (jeśli jesteś żywą istotą) lub leczyci (jeśli jesteś nieumarłym) 5 obrażeń na Kość Wytrzymałości zniszczonego nieumarłego.

Kondensator: dowolna broń ze zdolnością *niszczenia*.

Nowe atuty

MAGIA TATUAŻU [Tworzenie przedmiotu]

Tworzysz tatuaże, które przechowują czary.
Wymagania: Rzemiosło (kaligrafia), Rzemiosło (malarstwo), poziom rzucającego czary 3+
Korzyść: tworzysz magiczne tatuaże jednorazowego użytku.
 Możesz wykreować tatuaż każdego czaru poziomu 3. lub niższego, który znasz i którego celem jest stworzenie lub stworzenia. Zajmuje ci to godzinę. Tatuaż musisz wykluć na ciele istoty. Kiedy tworzysz tatuaż, ustalasz poziom czarującego - wystarczający do rzucenia zaklęcia i nie wyższy niż twój. Bazowa cena tatuażu to poziom zaklęcia X poziom czarującego x 50 sz. Chcąc stworzyć tatuaż, musisz wydać 1/25 jego bazowej ceny w PD i zużyć surowce kosztujące 1/2 bazowej ceny.

Tworząc tatuaż, podejmujesz decyzję, których normalnie dokonałbyś w momencie rzucania czaru. Tylko osoba posiadająca tatuaż może go aktywować i zawsze jest celem czaru. Aktywacja zaklęcia polega na dotknięciu tatuażu dowolną ręką (nie musi być ona pusta). Jest to akcja standardowa, która nie prowokuje ataków okazyjnych.

Każdy tatuaż, który przechowuje czar z drogim komponentem materialnym lub wymagający poświęcenia PD, niesie ze sobą współmierny koszt. W czasie jego tworzenia oprócz kosztów wynikających z ceny bazowej, musisz poświęcić komponenty materialne i PD.

Normalnie magiczny tatuaż wykorzystuje na ciele stworzenia miejsce na przedmiot magiczny. Na przykład, stworzenie z tatuażem na ramieniu nie zyska nic, nosząc na dłoni czarodziejską rękawiczkę. Podobnie stworzenie z magicznym tatuażem na plecach nie będzie w stanie korzystać z magicznego płaszcza, peleryny lub oponczy. Tatuaż jest zawsze pierwszym przedmiotem „założonym” na daną część ciała, negującym efekty wszystkich innych rzeczy. Można stworzyć tatuaż, który nie będzie zużywał miejsca na przedmiot magiczny, lecz jego cena będzie dwa razy wyższa niż normalnie.



Ryc. Kaiman Andrasofszky

Magia tatuażu w działaniu

Magiczny tatuaż można usunąć czarem wymazywanie, tak jakby było to magiczne pismo. Niepowodzenie w usunięciu tatuażu nie aktywuje go.

WALKA W FALANDZE [WOJOWNIK, OGÓLNY]

Przeszedłeś szkolenie w walce w zwartej formacji tworzonej wraz z sojusznikami.

Korzyść: jeśli używasz dużej tarczy i lekkiej broni, zyskujesz premię z pancerza +1, która kumuluje się z premią gwarantowaną przez zbroję i tarczę.

Dodatkowo, jeśli Znajdujesz się w zasięgu 1,7 metra od sojusznika, który również używa dużej tarczy oraz lekkiej broni i który posiada niniejszy atut, możecie stworzyć ścianę z tarcz. Zapewnia ona osłonę 1/4 (+2 do KP i +1 do rzutów obronnych na Refleks) wszystkim osobom ją tworzącym.

WYZBYCIE SIĘ SUROWCÓW [METAMAGIA]

Możesz rzucać zaklęcia, nie używając komponentów materialnych.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyść: Zaklęcie, względem którego użyjesz tego atutu, możesz rzucić, nie mając komponentów materialnych. Wyzbycie się surowców nie wpływa na czary niewymagające komponentów materialnych lub wymagające komponentów materialnych kosztujących więcej niż 1 sz. Czar poddany działaniu tego atutu wykorzystuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi zaklęcia, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

Niniejszy atut po raz pierwszy pojawił się w *Księdze i Krwi*.

przedmioty alchemiczne

Ceny opisanych dalej przedmiotów podano w tabeli Przedmioty alchemiczne. Do stworzenia jednej dawki itp. danego obiektu wymagany jest udany test Alchemii o ST podanym w opisie.

Błyskacz: Tym niewielkim alchemicznym paciorkiem rzucasz jak bronią wybuchową (patrz *Podręcznik Gracza*, Ataki bronią wybuchową). Kiedy uderzy on w twardą powierzchnię lub zostanie mocno uderzony, rozbłyśka jasnym światłem. Wszystkie istoty w promieniu 3 metrów od błyskacza muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 17) - nieudany oznacza, iż stworzenie ulega na minutę oślepieniu i podlega karze -1 do testów ataku. Istoty nieposiadające zmysłu wzroku są niepodatne na działanie błyskacza.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia jednego błyskacza wynosi 27.

Błyszczący pył: Ten fosforyzujący pył pokrywa wszelkie powierzchnie oraz istoty i sprawia, że zaczynają one błyszczeć. Ziarenka świecą mniej więcej z taką jasnością co iskry z ogniska. Nie dają światła jako takiego, ale nie sposób ich nie zauważyć. Pył rozsypany na przedmiocie lub powierzchni ułatwia odkrycie szczegółów, szczelin, wgłębień itp., zapewniając modyfikator z okoliczności +2 do wykonywanych na danym obszarze testów Przeszukiwania. Łatwiej też dostrzec istotę obsypaną tą substancją - testy Zauważania jej podlegają modyfikatorowi z okoliczności +2. Pokryte pyłem niewidzialne stworzenie ma ukrycie tylko 1/2 (szansa chybienia 20% zamiast 50%). Pył świeci przez minutę, po czym gaśnie i powoli zaczyna odlepić się od powierzchni,

na której go rozsypano. Pokryta nim istota może się go pozbyć, poświęcając na to akcję calorundową.

Pyl zwykle sprzedawany jest wraz z tubą. Można go z niej wydmuchnąć lub wytrząsnąć. Wydmuchnięcie to akcja standardowa prowokująca okazyjne ataki. W tym przypadku pył tworzy stożek długości 3 metrów. Ostrożnie rozproszona substancja może pokryć obszar 11,25 metrów kwadratowych (pięć pól 1,5 na 1,5 metra). Rozsypanie pyłu na jednym polu (1,5 na 1,5 metra) to akcja calorundową.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia jednej tuby błyszczącego pyłu wynosi 20.

Lecznicza maść: Posmarowanie rany tą śmierdzącą zieloną maścią przyspiesza leczenie. Zastosowanie jej to akcja calorundową. Jedna dawka leczy żywą istotę z 1k8 obrażeń. W danej rundzie można zastosować tylko jedną dawkę. Nie ma natomiast ograniczenia co do używania dziennego czy innego leczniczej maści.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia jednej dawki leczniczej maści wynosi 25. Jeśli masz co najmniej rangę 7 w Profesji (zielarstwo), zyskujesz premię synchroniczną +2 do testów tworzenia niniejszej maści.

Patyk wiedźmoziela: maź pachnąca jak tytoń. Otrzymuje się ją z łodyg i liści rośliny zwanej wiedźmozielem. Następnie pakuje się ją w papierowe tubki rozmiaru mniej więcej dymnego patyka. W chwili zapalenia tworzy ona 3-metrowy stożek świecącego dymu, który nie zapewnia żadnego ukrycia. Każdy, kto próbuje rzucić w dymie zaklęcia wtajemniczeń, musi wykonać udany test Koncentracji, jakby czarował defensywnie (ST 15 + poziom czaru). Jeśli test się nie powiedzie, zaklęcie zostaje utracone. Dym traci swoje alchemiczne właściwości po 7 rundach i normalnie się rozwiewa.

ST testu Alchemii do wykonania jednego patyka wynosi 20.

Pewny chwyt: Ta kleista substancja poprawia twój chwyt, zapewniając modyfikator z okoliczności +2 do wszystkich testów zwią-

zanych z trzymaniem i chwytaniem - w tym testów Wspinaczki i ataków w zwarcu. Pokryty nią sznur zapewnia modyfikator z okoliczności +2 do testów Stosowania liny dotyczących wiązania węzłów oraz pętania stworzeń i obwiązywania przedmiotów. Jeśli substancję rozproszysz na podeszwy butów lub stóp, otrzymasz modyfikator z okoliczności +2 do testów Równowagi pozwalających uniknąć ślizgania się. Pewny chwyt działa przez 10 minut od momentu zastosowania.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia jednej dawki pewnego chwytu wynosi 20.

Widmowy atrament: Działa podobnie do znikającego atramentu (zaprezentowanego w Opisie Świata Zapomnianych KRAIN). Zapisany nim tekst znika w ciągu godziny, a można go przeczytać później jedynie w odpowiednim świetle. Rodzaj światła zależy od widmowego atramentu - może to być: światło ognia (w tym świeczki, pochodnie i płomienie innego typu), magiczne światło (czyli m.in. czary *nieustający płomień*, *światło*, *tańczące światła*), światło księżyca czy światło gwiazd (w tym ostatnim przypadku trudno zauważyć istnienie napisu, chyba że czytający widzi w ciemnościach).

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia fiolki widmowego atramentu wynosi 20.

przedmioty alchemiczne

Przedmiot	Koszt	Przedmiot	Koszt
Blyskacz*	50 sz	Widmowy atrament*	
Blyszczący pył*	50 sz	Światło ognia*	10 sz
Lecznicza maść*	50 sz	Magiczne światło*	10 sz
Patyk wiedźmoziela	40 sz	Światło księżyca*	10 sz
Pewny chwyt*	20 sz	Światło gwiazd*	10 sz

Wszystkie przedmioty nie posiadają wagi wartej uwagi.

*Po raz pierwszy pojawił się w *Księdze i Krwi*.



ZŁE MOCE ZAGRAŻAJĄ FAERUNOWI

Złowieszcze koterie spiskują w ciemności, a bezlitosne armie szykują się do wojny. Dowiedz się, jak naprawdę działają okryte złą sławą organizacje jak choćby Czerwoni Magowie i Zhentarimowie. Odkryj niedawno ujawnionych wrogów, w tym pomroki i Lud Czarnej Krwi. Ten podręcznik zawiera opisy najważniejszych złoczyńców, ich tajnych kwater i dużo, dużo więcej. Mistrz Podziemi znajdzie tu wszystko, czego potrzebuje, by spiskować przeciwko bohaterom gry toczącej się w świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN®.

✱ 28 złowrogich organizacji ✱ Mapy siedzib zła ✱ Nowe czary, atuty i przedmioty magiczne

Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI, Księga Potworów oraz Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN są niezbędne, aby w pełni wykorzystać ten dodatek.



Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl

ISBN 83-7418-106-0
ISBN 978-83-7418-106-8



9 788374 181068
Cena detaliczna: 59,00 zł

Osobowości Krajin

Ashemmi

Elfka o imieniu Ashemmi słynie z wysokiej rangi w strukturach Mrocznej Twierdzy – fortecy Zhentarimów, górującej nad Zachodnimi Ziemiemi Centralnymi. Od dłuższego czasu jest także związana z niesławnym czarodziejem Sememmonem. Niewiele wiadomo o jej pochodzeniu, a w dodatku co kilka miesięcy delikatnie zmienia swój wygląd, przez co konfunduje innych w jeszcze większym stopniu. Ashemmi była już opisywana jako słoneczny i księżycowy elf, a kilka razy nawet jako półelf (choć przez ostatnie kilka lat sama twierdziła, że jest księżycową elfką). W rzeczywistości nikt nie zna prawdy. Jedną z ciekawszych plotek głosi, że Ashemmi wywodzi się ze szlacheckiego rodu słonecznych elfów z Evermeet. Mówi się, że uciekła z wyspy po tym jak zwróciła się ku złu, lecz tylko ona może zweryfikować te plotki. Niestety, nikt nie zna aktualnego miejsca pobytu elfki, więc sprawa jej pochodzenia pozostaje, jak na razie tajemnicą.

Przez wiele lat Ashemmi była jednym z najlepszych agentów Zhentarimów w Mrocznej Twierdzy. Wykorzystywała swą charyzmę, potęgę i poparcie Sememmona, by wspinać się po kolejnych szczeblach hierarchii organizacji. Gdy Fzoul Chembryl został Wybrańcem Xvima (a później Wybrańcem Bane'a), Ashemmi i Sememmon zdali sobie sprawę, że nie posiadają wystarczającej mocy, aby zapobiec

przejęciu przez niego władzy nad Zhentarimami. Postanowili ratować swe życie, poprzez salwowanie się ucieczką.

Jakiś czas po ich zniknięciu, widziano kobietę odpowiadającą jej rysopisowi w Waterdeep, Wrotach Zachodu oraz Gwiezdnym Płaszczu. Z racji tego, że oboje podróżują w przebraniu, trudno brać takie pogłoski na poważnie.

Ashemmi i Sememmon są wobec siebie całkowicie lojalni. Elfka nigdy nie będzie nawet brała pod uwagę możliwości zdradzenia swego towarzysza. Ich obecne plany skupiają się na przeżyciu, gromadzeniu magii oraz, w miarę możliwości, krzyżowaniu planów Fzoula. Ashemmi i jej kochanek są niezwykle inteligentni. Nie zaatakują bezpośrednio żadnego z dawnych wrogów, jeśli uznają, że takie działanie narazi ich na poważne niebezpieczeństwo. Wolą działać poprzez pośredników, takich jak drużyny poszukiwaczy przygód. Używają magii do szukania słabych punktów w planach Fzoula, a następnie wysyłają najemników z zadaniem utrudniania mu życia.

Ashemmi jest zazwyczaj opisywana jako piękna elfka o płowych włosach i złotych oczach (cechy bardzo rzadkie wśród księżycowych elfów, a powszechne wśród słonecznych, co wywołuje znaczny zamęt przy próbach określenia jej pochodzenia). Preferuje atrakcyjny ubiór, nawet jeżeli obecnie jest w trakcie podróży. Lubi obnosić się biżuterią (magiczną i zwykłą) oraz zakładać ogniście czerwone suknie. Jest równie okrutna i bezwzględna jak każdy agent Zhentarimu, żałuje jednak, że zło przybiera czasem ohydłą postać. Z tego względu

pozostali autorzy

Autor: Sean K Reynolds

Projekt tłumaczenia: Adam „iron_master” Janik

Tłumaczenie: Piotr „Cahir” Wiankowski

Redakcja tłumaczenia i skład: Adam „iron_master” Janik

Kierownik projektu: Mateusz „Zsu-Et-Am” Kominiańczuk

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego E. Gygaxa i Dave'a Arnesona, oraz nowej grze DUNGEONS & DRAGONS®, opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williama, Richarda Baker'a i Petera Adkinsona.

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS i MISTRZ PODZIEMI, są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast.

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tychże są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do istniejących

osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

Produkt ten 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.

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.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA.

Odwiedź stronę Wydawcy: wizards.com/forgottenrealms

Odwiedź naszą stronę: dnd.polter.pl

Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl

nie lubi przebywać w towarzystwie osób, których wewnętrzna niegodziwość odbija się na fizycznym wyglądzie.

Ashemmi: kobieta księżycowy elf Czarodziej 11; SW 11; średni humanoid; KW 11k4+11; pw 38; Ini +3; Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 16, nieprzygotowany 18); Atak +6 wręcz (1k4/19-20 mistrzowski sztylet) lub +9 dystansowy (1k4/19-20 mistrzowski sztylet); SC elfie cechy; Char PZ; RO Wytr +8, Ref +8, Wola +12; S 10, Zr 17, Bd 12, Int 17, Rzt 12, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +14, Jeździectwo (koń) +4, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +5, Wiedza (tajemna) +15, Wiedza (geografia) +7, Wiedza (historia Zachodnich Ziem Centralnych) +6, Wiedza (lokalna Zachodnich Ziem Centralnych) +6, Wiedza (szlachta i władcy Zachodnich Ziem Centralnych) +8, Wróżenie +13, Zauważanie +3; Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Wielka wytrwałość, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary (4/5/5/5/3/2/1; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – czytanie magii, tajemny znak, tańczące światła, wykrycie magii; 1. – magiczny pocisk (2), spadanie jak piórko, uspienie, zauroczenie osoby; 2. – niewidzialność (2), ochrona przed strzałami, sieć (2); 3. – błyskawica, lot (2), rozproszenie magii (2); 4. – ognista tarcza, polimorfowane kogoś, wymiarowe drzwi, wróżenie, zauroczenie potwora; 5. – teleportacja, większe tworzenie; 6. – łańcuch błyskawic.

Księga czarów: 0. – czytanie magii, dłoń maga, naprawa, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – identyfikacja, magiczny pocisk, spadanie jak piórko, uspienie, wiadomość, zauroczenie osoby; 2. – hipnotyczny wzór, niewidzialność, ochrona przed strzałami, sieć, tajemny zamek; 3. – błyskawica, jasnostyszenie/jasnowidzenie, lot, rozproszenie magii, sugestia, wstrzymanie osoby; 4. – ognista tarcza, sprężysta kula Otiluka, wymiarowe drzwi, zauroczenie potwora; 5. – dominacja nad osobą, teleportacja, większe tworzenie, wstrzymanie potwora, wścibskie oczy; 6. – dezintegracja, łańcuch błyskawic.

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +1, karwasze pancerza +4, brosza osłony, płaszcz odporności +2, mistrzowski sztylet, pierścień ochrony +3, zwój tajemnego zamku (3), zwój rozproszenia magii (10. poziom), zwój hipnotycznego wzoru, zwój błyskawicy (10. poziom), różdżka wstrzymania osoby (15 ładunków), różdżka niewidzialności (10 ładunków), różdżka błyskawicy (17 ładunków), różdżka magicznych pocisków (5. poziom) (20 ładunków), 1100 sz.

Ashemmi studiowała księgę czarów Sememmona, więc może z niej przygotowywać zaklęcia równie łatwo, jak z własnej książki. Poniższa lista przedstawia czary, które elfka zna i może rzucić. Ponieważ spędziła mnóstwo czasu w Mrocznej Twierdzy, w towarzystwie Sememmona, jest bardzo prawdopodobne, że lista ta nie stanowi nawet połowy jej całego repertuaru.

Malark

Malark Skyborn urodził się i wychował w Amn, jako drugi z trzech synów w dość dobrze prosperującej kupieckiej rodzinie. Jego ojciec zajmował się głównie handlem bronią, jednak od czasu do czasu szmuglował na boku narkotyki, najczęściej z Calimshanu na Północ. Dzięki kontaktom ojca, młody Malark miał ciągłą styczność z osobami o nieciekawej reputacji. Jedną z nich był Kolis, niezbyt bystry kapłan Cyrica ze Smoczego Wybrzeża, który zaszczylił w Malarku fascynację naukami Księcia Kłamstw. Duchowny zginął podczas jednej z czystek sług Cyrica, organizowanych w przeciagu ostatniej dekady przez wyznawców Czarnego Słońca. Mimo to, kapłanowi udało się wpoić do głowy młodego syna kupieckiej nauki Cyrica (zanim ten popadł w szaleństwo), zwłaszcza swobodę działania i potrzebę skrytości.

Malark podróżował samotnie w przebraniu drobnego handlarza i kowala. Używał swych talentów do tworzenia narzędzi i broni, które sprzedawał następnie społecznościom licznych miasteczek. Podróże wykorzystywał do szczegółowego poznawania ludzkich zachowań. Dzięki zaklęciom przebranie morderców dobrych i praworządnych mieszkańców, ukrywając się pod postacią innych osób. Późniejszy okres Malark spędził jako najemnik. Krył się z umiejętnościami czarowania, udając, że jest zwykłym wojownikiem. Dzięki jowialnemu i pogodnemu usposobieniu, zyskał wielu sojuszników i znajomych w różnych zakątkach Faerûnu. Odseparował się przy tym od skłóconych kapłanów Cyrica, w związku z czym nigdy nie unikał ani nie wykorzystywał więzi z rodziną i przyjaciółmi. Izolacja Malarka sprawiła, że jest szczerze przywiązany do swoich bliskich i wpada w gniew, gdy ponoszą krzywdę.

Na początku kariery Malark podróżował przeważnie bez towarzystwa (zwłaszcza innych wyznawców Cyrica), dzięki czemu uniknął wielu czystek organizowanych przez Czarne Słońce wśród swoich wyznawców. Obecnie jest jednym z najpotężniejszych kapłanów Księcia Kłamstw, nie powiązany z żadną świątynią Księcia Kłamstw. Cyricowi odpowiada fakt, że Malark nie przynależy do konkretnego

Ashemmi 3.5

Ashemmi: kobieta księżycowy elf Czarodziej 11; SW 11; średni humanoid; KW 11k4+11; pw 38; Ini +3; Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 16, nieprzygotowany 18); Atak +6 wręcz (1k4/19-20 mistrzowski sztylet) lub +9 dystansowy (1k4/19-20 mistrzowski sztylet); SC elfie cechy; Char PZ; RO Wytr +8, Ref +8, Wola +12; S 10, Zr 17, Bd 12, Int 17, Rzt 12, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +16, Jeździectwo (koń) +5, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +3, Wiedza (tajemna) +15, Wiedza (geografia) +10, Wiedza (historia [Zachodnie Ziemie Centralne]) +9, Wiedza (lokalna [Zachodnie Ziemie Centralne]) +9, Wiedza (szlachta i władcy Zachodnich Ziem Centralnych) +11; Czarowanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Wielka wytrwałość, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary (4/5/5/5/3/2/1; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – mistyczny znak, odczytanie magii, tańczące światła, wykrycie magii; 1. – magiczny pocisk (2), spadające piórko, uspienie, zauroczenie osoby; 2. – niewidzialność (2), ochrona przed strzałami, pajęczyna (2); 3. – błyskawica, latanie (2), rozproszenie magii (2); 4. – drzwi poprzez wymiary, ognista tarcza, polimorfia, szpiegowanie, zauroczenie potwora; 5. – teleportacja, zaawansowane tworzenie; 6. –

wyladowanie łańcuchowe.

Księga czarów: 0. – odczytanie magii, dłoń maga, mistyczny znak, naprawa, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, zranienie nieumarłego, raca, światło, tańczące światła, wiadomość, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – identyfikacja, magiczny pocisk, spadające piórko, uspienie, zauroczenie osoby; 2. – hipnotyczny wzór, niewidzialność, ochrona przed strzałami, pajęczyna, mistyczny zamek; 3. – błyskawica, jasnostyszenie/jasnowidzenie, latanie, rozproszenie magii, sugestia, unieruchomienie osoby; 4. – drzwi poprzez wymiary, ognista tarcza, nienaruszalna sfera Otiluka, zauroczenie potwora; 5. – teleportacja, unieruchomienie potwora, wścibskie oczy, zaawansowane tworzenie, zdominowanie osoby; 6. – dezintegracja, wyladowanie łańcuchowe.

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +1, karwasze pancerza +4, brosza osłony, płaszcz odporności +2, mistrzowski sztylet, pierścień ochrony +3, zwój mistycznego zamku (3), zwój rozproszenia magii (10. poziom), zwój hipnotycznego wzoru, zwój błyskawicy (10. poziom), różdżka unieruchomienia osoby (15 ładunków), różdżka niewidzialności (10 ładunków), różdżka błyskawicy (17 ładunków), różdżka magicznych pocisków (5. poziom) (20 ładunków), 1100 sz.

zakonu. Wielu kapłanów uznaje to za dziwny rodzaj faworyzowania, co tylko umocniło Malarka w postanowieniu unikania innych wyznawców własnej wiary. Wędruje samotnie po świecie (zatrudniając czasem najemników), zabija wrogów Cyrica, rozsiewa w jego imieniu kłamstwa i mści się za atakowanie jego przyjaciół i sojuszników. Interesuje się szczególnie losem młodszego brata Marrika (N mężczyzna człowiek Wjk6), który jest najemnikiem i nie ma pojęcia o religijnych powiązaniach Malarka. Jeżeli coś mu się stanie, kapłan nie spocznie dopóki nie odnajdzie i zabije odpowiedzialnych za jego śmierć (oczywiście najpierw zorganizuje wskreszenie Marrika).

Malark: mężczyzna człowiek Kapłan 12 Cyrica; SW 12; średni humanoid; KW 12k8+24; pw 95; Ini +0; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +12/+7 wręcz (1k8+2/19-20 *plugawy długi miecz* +1) lub +11 dystansowy (1k8+2/19-20 lekka kusza z *bełtami* +2); SA skarcenie nieumarłego 4/dzień; Char CZ; RO Wytr +11, Ref +5, Wola +16; S 13, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Dyplomacja +7, Koncentracja +15, Leczenie +7, Rzemiosło (obróbka metalu) +5, Wiedza (lokalna [Amn]) +1, Wiedza (religia) +6, Zastraszanie +5, Zauważanie +6; Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Potężny atak, Rzucanie w walce, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary kapłana (6/8/6/6/5/5/3; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – czytanie magii, leczenie drobnych ran, naprawa, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – błogosławieństwo, boskie względy, leczenie lekkich ran (2), rozkaz, wykrycie dobra, wytrzymałość żywiołowa, zmiana siebie*; 2. – bycza siła, leczenie średnich ran, milczenie, niewidzialność*, wstrzymanie osoby, wytrzymałość; 3. – leczenie poważnych ran, magiczny ornat (2), modlitwa, niewykrywalność*, wyczyszczenie niewidzialności; 4. – boska moc, leczenie krytycznych ran, przeklęta plaga*, śmiertelna rana (patrz poniżej), większa magiczna

broń; 5. – krąg zagłady, oczy czaszki, ogniste uderzenie, rozproszenie dobra*, zabicie żywego; 6. – eteryczność, uzdrowienie, zmylenie kierunku.

* Czar domenowy. Bóstwo: Cyric. *Domeny:* Zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego o +1 wyższym), Oszustwo (Blefowanie, Przebieranie i Ukrywanie stają się umiejętnościami klasowymi).

Ekwipunek: pełna zbroja płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, lekka kusza, belty +2 (10), płaszcz odporności +1, rękawiczki zręczności +2, wisiołek roztropności +2, eliksir przyspieszenia, eliksir heroizmu, zwój niewidzialności (6), zwój przywołania z martwych, zwój wezwania potwora V, zwój magicznego ornatu (2), zwój słowa odwołania, ostrze czaszki (przeklęty długi miecz +1, ze świętym symbolem Cyrica na ostrzu i rękojeści), 1400 sz.

Śmiertelna rana

Nekromancja

Poziom: Kap 4 (Bhaal, Cyric)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Effekt: Promień

Czas działania: Natychmiastowy (patrz opis)

Rzut obronny: Wola zmniejsza o połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Wystrzeliwujesz czarny promień negatywnej energii w kierunku po-jedynczego celu. Musisz wykonać udany atak dotykowy na dystans, aby trafić przeciwnika. Trafione przez promień stworzenie otrzymuje 3k8+1 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie +20). Czar nie wpływa na konstrukty i przedmioty nieożywione.

Nieumarli są wzmocnieni przez negatywną energię, tak więc czar ten powoduje, że odzyskują oni uzyskaną liczbę obrażeń zamiast je otrzymywać.

malark 3.5

Malark: mężczyzna człowiek Kapłan 12 Cyrica; SW 12; średni humanoid; KW 12k8+24; pw 95; Ini +0; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +11/+6 wręcz (1k8+2/19-20 *długi miecz splugawienia* +1) lub +11 dystansowy (1k8+2/19-20 lekka kusza z *bełtami* +2); SA skarcenie nieumarłego 4/dzień; Char CZ; RO Wytr +11, Ref +5, Wola +16; S 13, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Dyplomacja +7, Koncentracja +15, Leczenie +7, Rzemiosło (obróbka metalu) +5, Spostrzegawczość +6, Wiedza (lokalna [Amn]) +1, Wiedza (religia) +6, Zastraszanie +5; Czarowanie w walce, Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Potężny atak, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary kapłana (6/8/6/6/5/5/3; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii, leczenie drobnych ran, naprawa, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – błogosławieństwo, boska łaska, leczenie lekkich ran (2), odporność na żywioły, rozkaz, wykrycie dobra, przebranie*; 2. – siła byka, leczenie średnich ran, cisza,

niewidzialność*, unieruchomienie osoby, wytrzymałość niedźwiedzia; 3. – leczenie poważnych ran, magiczna szata(2), modlitwa, niewykrywalność*, wyczyszczenie niewidzialności; 4. – boska moc, leczenie krytycznych ran, przeklęta plaga*, śmiertelna rana (patrz poniżej), magiczna broń, potężniejsza; 5. – oczy czaszki, ogniste uderzenie, przekłucie, rozproszenie dobra*, zabicie żywego; 6. – rozproszenie magii, potężniejsze, uzdrowienie, zmylenie kierunku*.

* Czar domenowy. Bóstwo: Cyric. *Domeny:* Zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego o +1 wyższym), Oszustwo (Blefowanie, Przebieranie i Ukrywanie stają się umiejętnościami klasowymi).

Ekwipunek: pełna zbroja płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, lekka kusza, belty +2 (10), płaszcz odporności +1, rękawiczki zręczności +2, wisiołek roztropności +2, eliksir przyspieszenia, eliksir heroizmu, zwój niewidzialności (6), zwój przywołania z martwych, zwój wezwania potwora V, zwój magicznej szaty (2), zwój słowa odwołania, ostrze czaszki (długi miecz splugawienia +1, ze świętym symbolem Cyrica na ostrzu i rękojeści), 1400 sz.