

ŚWIĄTYNIA DAWCÓW NOCY

M.T. Black



WSTĘP

Początki nie mają końca.

—Tordek Szalony

Świątynia Dawców Nocy to wprowadzająca przygoda dla nowo utworzonych postaci. Została napisana z myślą o ukończeniu jej w trakcie jednej sesji.

Pomimo że ta przygoda rozgrywa się na Długim Trakcie, to bez większego trudu można przenieść ją w inne miejsce. Grupa czterech pierwszopoziomowych postaci najlepiej sprostą postawionym przed nią wyzwaniom.

Aby zagrać w tę przygodę, potrzebujesz *Podręcznika Gracza (Player's Handbook)* do piątej edycji *Dungeons & Dragons* lub zasad podstawowych (*Basic Rules* lub tak zwany dokument *SRD*), które dostępne są do pobrania za darmo w wersji angielskiej, np. [tutaj](#).

Ta przygoda została tak zaprojektowana, aby można było ją poprowadzić po minimalnym przygotowaniu. Przed rozpoczęciem sesji powinieneś przejrzeć zawartość tego dokumentu, a także zaznajomić się z poniższymi potworami:

- strachun (bugbear)
- goblin
- herszt goblinów (goblin boss)
- hobgoblin
- imp
- zwiadowca (scout)
- worg
- zombi

Szczegółowe opisy tych przeciwników można znaleźć w *Księdze Potworów (Monster Manual)*. Jeśli jej nie posiadasz, to ich statystyki możesz również znaleźć w zasadach podstawowych.

Imiona ważnych Bohaterów Niezależnych podane są w tekście. Poniżej znajdują się listy imion, które można wykorzystać podczas spotkań losowych.

Imiona mieszkańców wsi: Darrick, Seth, Tordek, Nix, Cordelia, Kelsie, Lia, Varis, Katyra, Peren

Imiona goblinów: Gabox, Snox, Ket, Smakob, Gaxam, Sud, Trub, Noz, Boxug, Xog

Tekst umieszczony w ramkach należy odczytać na głos graczom.

MELTON

Mała wioska Melton leży zaledwie kilka dni na północ od Triboaru na Długim Trakcie. Jest całkowicie bezpłciowa.

—Rael Hornbar, „Podróże po Północy”

Tak daleko na północy jest zimno – panuje ten rodzaj uporczywego chłodu, który wnika w same kości i wydaje wam się, że już nigdy nie poczujecie ciepła. Kiedy zaczyna padać deszcz i zrywa się wiatr, czujecie, jakby tysiące lodowych igiełek uderzało wasze twarze.

Kilka dni temu byliście wraz z towarzyszami w Triboarze, poszukując przygód. Usłyszeliście plotki o plemieniu goblinów na północy, które atakuje podróżnych na Długim Trakcie. Przewodzi nim wyjątkowo okrutny wódz.

– Udajcie się Długim Traktem na północ – powiedziano wam. – Odnajdźcie wioskę Melton, a tam dowiecie się więcej.

W końcu, dzisiejszego wieczora odnaleźliście Melton i prawdopodobnie już zaczynacie tego żałować. Nazwanie tego miejsca „wioską” było nad wyraz szczodrym wyolbrzymieniem. W rzeczywistości jest to około tuzina prymitywnych chat i jeden większy budynek. Całość otacza palisada. Wszędzie jest błoto.

Melton to wioska składająca się z zaledwie około pięćdziesięciu mieszkańców, głównie ludzi. Znaleźć w niej można oberżystę, kowala, rzeźnika, piekarza i cieślę – wszyscy z nich handlują z przejeżdżającymi karawanami. Reszta mieszkańców to głównie łowcy oraz traperzy zaangażowani w handel futrami.

W razie walki wszyscy mieszkańcy powinni być traktowani jako **plebejusze**, chyba że zostanie napisane inaczej.

Stróż

W pośpiechu udajecie się do wioski w zapadającym zmroku. Czujecie ulgę, bo nie będzie musieli spędzać kolejnej nocy w podróży. Zwalniacie, gdy zauważacie, że brama jest zamknięta. Siwiejąca twarz spogląda na was znad palisady.

– Jestem Frida Greatheart, stróż Melton – odzywa się do was kobieta chrapliwym głosem. – Czego tu szukacie?

Pierwszym wyzwaniem drużyny jest przekonanie Stróża, aby wpuściła ją do środka. Kobieta jest podejrzliwa i będzie wypytywać poszukiwaczy przygód o ich przeszłość i zamiary. Jeśli wspomną, że przybyli polować na gobliny, na jej twarzy pojawi się strach i powie, że wioska nie potrzebuje obcych, którzy przychodzą skupiać na mieszkańcach zainteresowanie goblinów.

Stróż w końcu ich wpuści, jeśli jeden z poszukiwaczy przygód zda test Charyzmy (Perswazja) o ST 15, ale najpierw postaraj się namówić graczy do spróbowania sił w odgrywaniu swoich postaci. Jeśli test się nie powiedzie, mogą próbować ponownie co każde pół godziny, dopóki rzut się nie uda. Gdyby poszukiwacze przygód zaczęli być agresywni, Stróż spróbuje ich uspokoić („Bez urazy, ale zadawanie pytań to moja praca”).

Zmęczony Rycerz

Większość mieszkańców wioski udała się już spać. Jeśli postaci zapukają do którejkolwiek chatki, to zastaną zamknięte drzwi i zostaną poproszeni, by odeszli. Jedynym miejscem, do którego na razie mogą się udać jest duży budynek na środku Melton. Jest to oczywiście oberża.



Ten parterowy budynek z ośmioma zasłoniętymi oknami zwróconymi ku zablokowanej drodze jest długi i niski. Wiszący nad wejściem szyld głosi, że jest to oberża zwana Zmęczonym Rycerzem. Odgłosy i światło dobiegające ze środka niosą ze sobą obietnicę ciepła i towarzystwa.

Kiedy otrzepujecie błoto z butów i wchodzicie, wszystkie rozmowy ucichają. W małej wspólnej izbie jest tłoczno. Około dwudziestu gości zasiada przy sześciu stołach. W kominku iskrzy duży ogień.

Za szynkwasu spogląda na was żylasty starzec.

– Zamknijcie drzwi. Zimno jest! – warczy.

Karczmarz to **Seth Grimhill**, mężczyzna w gorącej wodzie kąpany. Piwo kosztuje **5 sm za kufel**, gulasz koźlęcy **1 ss za michę**, a pokoje są po **2 ss za noc**.

Inni osoby we wspólnej izbie to między innymi:

- **Flint Frostforge**, krasnoludzki kowal.
- **Brynn Copperhold**, cieśla.
- **Dain Quickfellow**, łowca.
- **Thorn Farwalker**, traper.

Jeśli poszukiwacze przygód rozpoczną rozmowy z gośćmi, to mogą usłyszeć następujące wieści:

- Nowe plemię goblinów osiedliło się w okolicy około trzech miesięcy temu.
- Od tamtego czasu zaatakowały już przynajmniej pół tuzina karawan, zawsze wybierając te słabo strzeżone.
- Ocaleni mówią, że plemię dowodzone jest przez wyjątkowo podłego gobliniego herszta.
- Łowczyni o imieniu **Dawn Mistwalker** twierdzi, że wie, gdzie znajduje się kryjówka goblinów.

Mniej więcej w tym czasie do oberży wejdzie Stróż, **Frida Greatheart**. Gdy dowie się, o czym rozmawiali poszukiwacze przygód, z całych sił spróbuje odwieść ich od ich planu. Jej zdaniem atak na gobliny może sprowokować je do uderzenia na Melton, które do tej pory pozostało nietknięte przez stwory.

To wywoła kłótnię w Zmęczonym Rycerzu. Niektórzy z gości przyznają Fridzie rację, a inni staną po stronie postaci. Jeśli ktoś z drużyny zapyta, to znajdzie się w oberży osoba, która chętnie wskaże, gdzie mieszka **Dawn Mistwalker**.

Jeśli poszukiwacze przygód zechcą przenocować, to w Zmęczonym Rycerzu jest dla nich dość wolnych miejsc.

Dawn Mistwalker

Dawn Mistwalker jest elfią łowczynią mieszkającą z rodziną rzeźnika. Gdyby drużyna zechciała się z nią zobaczyć jeszcze tej nocy, to rzeźnik każe postaciom przyjść następnego dnia i nie otworzy przed nimi drzwi.

Kiedy spotkają Dawn rano, ta chętnie powie im wszystko, co wie na temat goblinów. Kilka tygodni wcześniej podążała starym zwierzęcym szlakiem, przypadkowo natrafiając na jaskinię w niewielkim wzgórzu. Widziała jak garstka goblinów do niej wchodziła i wychodziła, więc uznała, że to musi być ich kryjówka.

Jaskinia znajduje się około dnia drogi na wschód od Melton. Dawn zabierze do niej postaci i zaczeka na zewnątrz. Nie da się namówić na wejście do środka. Elfka gotowa jest wyruszyć w każdej chwili.

Jeśli poszukiwacze przygód zechcą porozmawiać z kimś jeszcze, to odkryją, że większość łowców i traperów (łącznie z **Fridą Greatheart**) opuściła wioskę.



PODĄŻAJĄC SZLAKIEM

Wyruszyć w dżicz, na dobre zrzucić z siebie ochronny czepek cywilizacji i jej udogodnień – prawdziwie niepowtarzalne uczucie!

—Ulgar zwany Nieprzygotowanym, Wspomnienia



Most Wuziga

Opuszczacie Melton i Dawn prowadzi was do lasu na wschód od wioski. Szybko odnajduje zwierzęcy szlak, o którym wam mówiła – dla waszych oczu jest ledwie widoczny. Elfka nadaje energiczne tempo i zatrzymujecie się jedynie na krótki posiłek.

Jest popołudnie, gdy natrafiacie na płytki i kamienisty strumień ze stromymi, zarośniętymi brzegami przecinający szlak. Obalone drzewo służy za naturalny most i Dawn delikatnie się na nie wspina, aby przejść na drugą stronę.

Dochodzi do was nagły ryk z drugiego brzegu:

– To jest most Wuziga! Nie możecie go użyć!

Duży strachun wypada z lasu z pałką w dłoni i grymasem na twarzy.

Strachun Wuzig niedawno zamieszkał w okolicy. Jeśli postaciom nie uda się go jakoś szybko uspokoić, to zaszarżuje przez „most” i zaatakuje. **Dawn** stanie do walki po stronie drużyny – ma statystyki **zwiadowcy**.

ŚWIĄTYNIA

Nieliczni rozumieją, jak bardzo zdeprawowane są nauki i kult bogini Shar.

—Gonthar Grim, *Zwięzła Dogmatyka Religijna*

Cienie są długie i rozmyte. Nastął zmierzch.

– To tutaj, przed nami – szepcze Dawn.

Teraz widzicie. Niskie, skaliste wzniesienie prześwituje pomiędzy otaczającymi je drzewami. Naturalny wlot jaskini jest wyraźnie widoczny u jego podstawy.

Podchodząc bliżej wejścia, dostrzegacie wykute w kamieniu schody znikające w ciemności ziejącej pod ziemią.

Postaci mają szczęście, ponieważ w pobliżu wzgórze nie ma goblinów. Dawn namawia pozostałych, aby zaczekali z wejściem do następnego ranka. Pod żadnym pozorem elfka nie będzie im towarzyszyć.

Cechy ogólne

Gobliny ukrywają się w opuszczonej świątyni, która została zbudowana przez Dawców Nocy, najbardziej zdeprawowaną sektę Shar, bogini ciemności (mapa znajduje się na ostatniej stronie – każde pole ma bok długości 3 metrów).

Stropy w korytarzach i mniejszych pomieszczeniach są na wysokości około 3 metrów, a w większych 6 metrów. Dzięki wąskim szybowi prowadzącym na powierzchnię w świątyni jest słabe światło zapewniające ograniczoną widoczność. Nocą jest znacznie ciemniej, lecz w każdym zamieszkałym pomieszczeniu znajduje się ognisko ze względu na niską temperaturę.

Korytarze są długie, a drzwi na tyle grube, aby walka w jednym pomieszczeniu nie była słyszalna w innych. Gobliny natomiast nie poruszają się zbyt wiele po świątyni – są przyzwyczajone do spędzania długich okresów pomiędzy napadami na jedzenie, picie i spaniu. Poszukiwacze przygód powinni mieć wystarczająco okazji, aby wykonać krótki odpoczynek, a nawet długi, jeśli zajdzie taka potrzeba.



1. Hol

Na końcu kamiennych schodów znajduje się duże pomieszczenie wypełnione pyłem i śmieciami. Prowadzi z niego tylko jedno inne wyjście – szeroki korytarz po północnej stronie. Po obu jego stronach stoją ciemne rzeźby.

Pojedynczy goblin leży obok ostatniego stopnia, chrapiąc głośno.

Ten **goblin** ma na imię Pox i miał stać na straży, ale zmorzył go sen. Drużyna ma możliwość podkraść się do niego – użyj zasady pochwylenia, jeśli gracze zechcą go obezwładnić. Gdyby zechcieli go przysłuchać (mówi jedynie po gobliniemu), to powie im, że „wielki szef” jest w pomieszczeniu na północy, w świątyni jest dużo goblinów, a wszędzie wokół pełno „złej magii”. Zmuszony podążyć za postaciami, Pox ciągle będzie starał się uciec.

Dwie rzeźby przy tunelu są identyczne. Stworzone są z obsydianu, mają jakiś 1 metr wysokości i przedstawiają zakapturzone humanoidy z zasłoniętymi twarzami. U ich podstawy wyryto napis: „Miłość jest kłamstwem. Tylko nienawiść przetrwa.” Udany test Inteligencji (Religia) o

ST 15 ujawni, że ta formuła jest jednym z dogmatów bogini Shar.

Skarb. Pox ma przy sobie **15 ss.**

2. Wartownia

Krótki korytarz prowadzi do małego pomieszczenia. W wasze nozdrza wdiera się odór psich odchodów. W legowisku zrobionym ze zniszczonych mebli znajdują się dwa worgi! Warcząc, wlepiają w was złowrogie spojrzenie inteligentnych oczu.

Dwa **worgi** są sprzymierzeńcami goblinów i towarzyszą im podczas napaści. Ich znakomite powonienie sprawia, że nie da się ich zaskoczyć w leżu. Jeśli któraś z postaci posługuje się językiem worgów lub goblinim, to ma szansę zawrzeć z nimi układ. W przeciwnym razie worgi zaatakują.

Skarb. Ukryty w legowisku jest srebrny wisiołek wart **80 sz.** Aby go znaleźć wymagany jest udany test Mądrości (Percepcja) o ST 15.

3. Magazynek

Gruba warstwa zalegającego pyłu wskazuje, że to pomieszczenie dawno nie było odwiedzane. Wypełniają je zniszczone skrzynie, beczki i połamane półki.

Skarb. Udany test Mądrości (Percepcja) o ST 15 pozwoli odkryć niezwykle przedmiot – **obsydianowy dysk** o średnicy około 45 centymetrów i grubości 2,5 centymetrów. Gobliny znalazły go podczas demolowania magazynku, ale nie poznały się na jego wartości. W rzeczywistości jest to klucz do magicznej bariery w obszarze 6.

4. Dormitorium

W tym sporym pomieszczeniu znajdują się dwa rzędy łóżek oraz parę ławek i stołów. Trzy z łóżek są zajęte przez gobliny, które zdają się drzemać.

Drużyna ma szansę zaskoczyć gobliny. W przeciwnym wypadku, stwory szybko wstaną i uzbroją się, jak tylko postacie wtargną do dormitorium.

Skarb. Po przeszukaniu pomieszczenia znajdą **65 ss.**

Jest w nim także filcowa torba z czterema rubinami wartymi w sumie **200 sz.** Jest do niej przyczepiona notatka z jednym słowem napisanym we wspólnym: „Melton”.

5. Biblioteka

Drzwi do tego pomieszczenia zostały zaryglowane żelaznymi prętami i kredą napisano na nich po gobliniemu „NIEBEZPIECZEŃSTWO!”. Aby je otworzyć potrzebny jest udany test Siły o ST 15.

Ściany tego pomieszczenia wyłożone są półkami, z których większość została zniszczona. W jednym z rogów leży stos spalonych ksiąg i zwojów. Reszta posadzki pokryta jest pyłem, popiołem oraz skrawkami pergaminu.

Na samym środku stoją cztery ożywione monstra. Kształtem przypominają ludzi, a ich ciała pokryte są cuchnącą zgnilizną. Patrzą na was przez chwilę pozbawionymi wyrazu oczami, po czym ruszają w waszą stronę, powłócząc nogami.

Te cztery nędzne kreatury to **zombi**, które natychmiast atakują drużynę.

Przed śmiercią były więźniami schwytanymi podczas najazdów, których gobliny zamknęły w starej bibliotece bez jedzenia i picia dla sadystycznej uciechy. Schwytani nieszczęśnicy wkrótce umarli, lecz śladowe ilości nekromantycznej magii sprawiły, że niedługo potem powstali jako nieumarli.

Gobliny były przerażone, gdy usłyszały uderzenia o drzwi jakiś czas później. Postanowiły od tamtego czasu ich już nie otwierać.

Skarb. Udany test Mądrości (Percepcja) o ST 15 pozwoli znaleźć **zwój zauroczenia osoby.**

6. Sanktuarium

Gobliny boją się tego pomieszczenia przez przedziwną magię w nim zaklętą. Oboje drzwi prowadzące do niego mają na sobie nabazgrane słowa po gobliniemu „NIEBEZPIECZEŃSTWO!” i „NIE ZBLIŻAĆ SIĘ!”.

To podłużne pomieszczenie z wysokim sufitem zastawione jest równo ułożonymi kamiennymi ławkami. Ściany wyłożone są czarnym marmurem z płaskorzeźbami przedstawiającymi sceny deprawacji i perwersji.

Alkierz po północnej stronie mieści obsydianową statwę smukłej osoby w szatach trzymającej zakrzywiony sztylet w jednej dłoni.

Test na Inteligencję (Religia) o ST 15 pozwoli stwierdzić, że statua przedstawia boginię Shar.

Półtora metra od niej rozpościera się niewidzialna bariera sięgająca przeciwległych ścian oraz sufitu. Jest odporna na wszelkie ataki, jakimi dysponuje drużyna i nie może zostać rozproszona przez niskopoziomą postać.

Jeśli drużyna przeszuka pomieszczenie w pobliżu bariery, to test Mądrości (Percepcja) o ST 10 będzie wystarczający, by odkryła wgłębienie w podłodze. Ma ono wymiary takie same jak obsydianowy dysk z obszaru 3 i jeśli go się weń włoży, bariera zniknie.

Skarb. Udany test Mądrości (Percepcja) o ST 15 przy statule pozwoli drużynie zauważyć ukryty właz u jej podstawy. Jest to schowek z **200 sz.**

7. Komnata przywoływaczy

Napis po goblinie „TRZYMAĆ SIĘ Z DALEKA!” naskrobany kredą widnieje na posadzce korytarza prowadzącego do tego pomieszczenia od południa.

Duży kamienny zbiornik o wysokości niemal 1 metra i średnicy 6 metrów dominuje środek pomieszczenia. Woda go wypełniająca emanuje migającym, tajemniczym światłem. Przy posadzce, na wysokości waszych kostek, wije się mgła

Ten pokój był używany przez Wysokiego Kapłana Shar do przywoływania piekielnych potworów w mrocznych celach. Zbiornik jest teraz przygotowany do przywoływania – nawet najmniejsze zmaganie tafli wody sprawi, że zmaterializuje się w niej **imp**. Po chwili potwór zorientuje się, że nie został spętany magią i zaatakuje drużynę.

Woda przestaje się świecić, kiedy tylko imp zostanie przywołany.

8. Jadalnia

Południowe drzwi zostały zatrzasknięte i nie da się ich otworzyć. Ze środka dobiegają odgłosy, które drużyna usłyszy z odległości 9 metrów.



Połamane, stare krzesła i stoły upchnięte są pod ścianami tego pomieszczenia. Na środku znajduje się prowizoryczne legowisko ze słomy, liści i ścinków starego płótna. W rogu stoi otwarta baryłka z piwem.

Widzicie 8 goblinów. Niektóre z nich drzemią, a inne piją i dyskutują pomiędzy sobą podniesionymi, szorstkimi głosami.

Bezpośredni atak na taką ilość **goblinów** może nie skończyć się pomyślnie dla postaci. Drużyna musi wymyślić bardziej taktyczne rozwiązanie.

Skarb. Przeszukanie pomieszczenia skutkuje znalezieniem **180 ss** i **20 sz.**

9. Kuchnia

Pod bulgoczącym kotłem wypełnionym po brzegi zgniłym mięsem bucha ogień z paleniska. Zwierzęce ścierwa na różnych etapach patroszenia zwalone są na drewniane stoły. W jednym z rogów mieści się mała studzienka.

Dwóch brudnych i nagich mężczyzn kuli się przy palenisku, zbyt przerażonych, by nawet spojrzeć w waszą stronę.

Ta dwójka została schwytana przez gobliny i zmuszona do pracy w kuchni. Stwory nazywają ich Smrodem i Odorem. Mężczyźni tylko tak się przedstawią i tylko na te imiona będą reagować. Ich duch walki został całkowicie złamany. Dobrowolnie nie pójdą z drużyną, lecz można ich szybko do tego zastraszyć.

Skarb. W pomieszczeniu nie ma nic wartościowego. Mężczyźni za to pochodzą z bogatych rodzin w Triboarze. Jeśli zostaną odprowadzeni do domu, ich bliscy z radością zapłacą po **200 sz** za każdego.

10. Komnata Przesłuchań

Haki, kolce, obcęgi oraz inne narzędzia tortur i prześladowań wiszą na ścianach.

Środek komnaty wypełniony jest odurzającą górą goblinich odchodów. Smród przyprawia o mdłości i wszędzie latają muchy.

Gobliny używają tego pomieszczenia jako wychodka. Nie ma w nim nic cennego, jednak jest to znakomite miejsce na zastawienie zasadzki i przetrzebieenie stworów. Na każde 15 minut czekania jest dwudziestopięcioprocentowa szansa, że goblin z obszaru 8 przyjdzie do wychodka. Kiedy 2 z nich nie będą wracać, grupka 3 następnych pójdzie ich szukać.

11. Komnata Kapłanów

Jeśli poszukiwacze przygód podsłuchają pod drzwiami, to test na Mądrość (Percepcja) o ST 15 pozwoli im usłyszeć głosy goblinów. Drzwi skrzypią i chodzą ciężko w zawiasach, więc nie da się zaskoczyć tych w środku.

Drzwi otwierają się głośno i spoglądacie na sporą komnatę sypialnianą. Kilka łóżek jest ustawionych pod jedną ścianą, a stare gobeliny rzucone są na stertę w rogu.

Dwa duże i dobrze uzbrojone hobgobliny siedzą przy kominku w przeciwległej ścianie. Spoglądają na was w zdumieniu, ale szybko się otrząsają i dobywają broni.

Hobgobliny atakują natychmiast.

Skarb. W pomieszczeniu znajduje się **110 sz**.

12. Komnata Wysokiego Kapłana

I tutaj drzwi skrzypią oraz ocierają o posadzkę, więc zaskoczenie istot w środku jest niemożliwe.

To pomieszczenie jest wyraźnie czystsze i lepiej ozdobione niż pozostałe części świątyni. Ściany wyłożone są dębową boazerią i zadbanymi gobelinami, a na środku stoi łoże z narożnymi słupami oraz biurko. Jest tutaj także spora skrzynia.

Przysadzista postać w ciemnym płaszczu stoi przed rzeźbionym kominkiem plecami do was. Odwraca się, gdy tylko wchodzicie do środka i od razu dostrzegacie, że ma na twarzy groteskową maskę z obsydianu. U jej stóp siedzi olbrzymi worg.

– Głupcy! – syczy do was postać chrapliwie. – Przyszliście tu przez własny upór! Teraz musicie zginąć!

Użyj statystyk **herszta goblinów** i **worga**.

Zakładając, że drużyna wygra walkę, to będzie chciała zdjąć maskę herszta goblinów. Wtedy oczom poszukiwaczy przygód ukaże się Frida Greatheart, stróż z Melton! (Jeśli zdarzy się, że drużyna zabije Fridę w Melton, wtedy po prostu pokonali zwykłego herszta goblinów.)

Oto niedawna historia tego miejsca (której postaci mogą nigdy nie poznać). Około roku wcześniej Frida odkryła świątynię i znalazła w niej obsydianową maskę. Jest to *Maska Dawców Nocy*, która obdarza noszącego tymczasowymi mocami.

Frida była zachwycona tym przedmiotem. Sprawiał, że stała się znacznie skuteczniejszą łowczynią, ale miał też negatywny wpływ na kobietę. Im dłużej nosiła maskę, tym bardziej poddawała się wpływowi Shar, aż w końcu została jej oddaną wyznawczynią. Frida przejęła kontrolę nad sąsiadującym z Melton plemieniem goblinów i zaczęła atakować karawany. Nie tylko pragnęła zebrać pieniądze potrzebne do przywrócenia wiary w Shar w regionie, ale także chciała zaspokoić swoją chciwość.

Skarb. W skrzyni ukryta jest pułapka z zatrutą igłą. Ktokolwiek spróbuje otworzyć jej wieko, otrzyma 1 punkt obrażeń kłutych i 2k10 obrażeń od trucizny oraz musi wykonać rzut obronny Kondycji o ST 15. Przy niepowodzeniu ta postać jest zatruta przez godzinę.

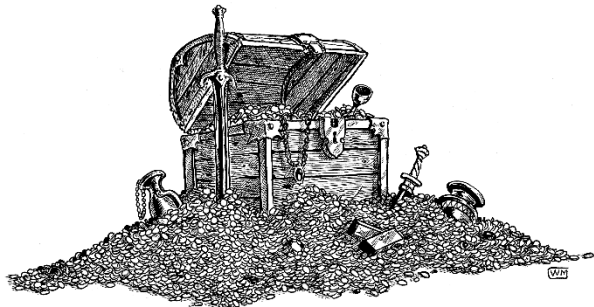
Udany test Inteligencji (Śledztwo) o ST 20 pozwala postaci zauważyć pułapkę. Rozbrojenie pułapki wymaga pomyślnego testu Zręczności o ST 15 z użyciem narzędzi złodziejskich. Nieudana próba uruchamia pułapkę.

W skrzyni jest **1100 ss**, **150 sz** oraz biżuteria o wartości **200 sz**.

Maska Dawców Nocy. Osoba zakładająca maskę otrzymuje takie same korzyści, jakie daje krótki odpoczynek oraz bonus +1 do wszystkich rzutów przez godzinę (dopóki nosi maskę). Z tych właściwości można skorzystać jedynie raz dziennie.

Po każdym kolejnym założeniu maski czas trwania jej efektów jest skrócony o minutę. Po sześćdziesiątym razie osoba nosząca maskę nie otrzymuje już jakichkolwiek korzyści, ale jest od niej uzależniona i chce ją nosić choć chwilę każdego dnia.

Dodatkowo, charakter tej osoby powoli zmienia się na neutralny zły, a ona wpada w obsesję na punkcie Shar, aż w końcu zostaje oddaną wyznawczynią bogini.



ZAKOŃCZENIE

Koniec to tak naprawdę początek w przebraniu.

—Tordek Szalony

Dawn Mistwalker będzie czekać na drużynę na zewnątrz świątyni. Podróż z powrotem do Melton jest spokojna, a mieszkańcy wioski niechętnie okazują wdzięczność.

Postaci powinny zdobyć wystarczającą liczbę punktów doświadczenia, aby awansować na drugi poziom. Jeśli chcesz, możesz po prostu stwierdzić, że awansują bez obliczania punktów doświadczenia.

Cóż, a jeśli chodzi o maskę...

CO DALEJ?

Bezimienne monstrum prześladowuje ziemie przy Triboarze. Czy będziesz w stanie rozwikłać mroczne sekrety miasteczka, nim więcej żyć zostanie straconych? Ściągnij **Terror w Triboarze** (wersja angielska) już dziś!

TWÓRCY

Projektant: M.T. Black

Tłumaczenie: Miłosz Gawęcki

Ilustracja na okładce: Jacob Atienza

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

