

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.5 Zapomniane Krainy - Podmrok

New RPG



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

Opis:

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

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim 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.

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS

PODMROK



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

FORGOTTEN REALMS®

PODMROK

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

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

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA dla Andy'ego Collinsa.

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

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

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98077-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-88581-001-EN

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.
Tłumacz: Michał Mochocki
Redakcja merytoryczna: Tomek Kreczmarski
Korekta: Marzena Piko-Strzemiecka
Skład: Antonina Liedtke

ISBN: 978-83-7418-156-3

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

Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

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

Córki Cienistego Splotu.....	136
Cmentarzysko.....	136
Mieszkańcy Cmentarzyska.....	137
Doblunde.....	137
Dopapp, Wody Głębokiego Głodu.....	137
Drak Hargunen, Runiczne Komnaty.....	139
Dunspeirinn, Miasto Podziemnych	
Ilgic.....	140
Durgg-Gontag.....	140
Eryndlyn.....	141
Fardrimm.....	141
Fluvenilstra, Miasto Ogrodów	
Dolmroku.....	141
Fraasummdin, Miasto Pajęczaków.....	143
Wędrowsko.....	144
Gatchorof.....	144
Głęboryt.....	144
Chytrusy.....	145
Gracklslugh, Miasto Kling.....	146
Grobowicy Grobowników.....	148
Guallidurth.....	149
Iltkazar, Mithrilowe Królestwo.....	149
Król Mith Barak.....	150
Kielich Giganta.....	151
Kocioł Świętej Matki.....	151
Kraniec Ziemi.....	151
Kuragolomshi.....	153
Labirynt.....	153
Llurth Dreir, Przekłete Miasto.....	153
LoobliShar, Miasto Wyczekiwanej	
Ciemności.....	154
Lorosfy, Obłąkańcza Ciemność.....	155
Maerimydra.....	155
Mantol-Derith.....	155
Menzoberranzan, Miasto Pajaków.....	156
Odwiedziny w Menzoberranzan.....	157
Mroczone Jezioro.....	159
Nuur Throth, Wielkie Wrota.....	159
Oaxaptupa, Świat Pod Światem.....	160
Oghrann.....	161
Oolult, Miasto Tyranów.....	161
Odwiedziny w Oolult.....	161
Oryndoll, Miasto Łowców Wiedzy.....	163
Odwiedziny w Oryndoll.....	164
Podziemny Imaskar, Miasto Wielkiej	
Pieczęci.....	165
Rząd.....	165
Społeczeństwo podziemnych	
Imaskari.....	165
Miasto.....	167
Reeshov.....	167
Robacze Przelazy.....	169
Ringlor Noroth, Miasto	
Szybujących Cieni.....	169
Rrimnoroth, Wymarłe Miasto	
Krasnoludzkie.....	171
Schronienie Płaszczowców.....	171
Shanatar w Czeluści.....	171
Barakuir.....	172

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

Tabele

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



WSTĘP

W

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

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

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

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

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

Jak korzystać z tej książki

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

czego potrzeba do gry

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

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

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

STWORZENIA Z *Potworów Faerunu*

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

STWORZENIA Z *KSIĘGI POTWORÓW II*

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

STWORZENIA Z *PODRĘCZNIKA PSIONIKI*
Niebieski (goblin zaklinacz)

RASY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

chityniaki

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Imiona żeńskie: Caulwen, Garwen, Neulwen, Qid, Qod, Uclwen. **Nazwiska:** Drowiarz, Kretacz, Nisicé, Spowjacz, Tkacz.

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

produktu z pajęczyny chityniaków

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

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

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

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

cechy rasowe chityniaków

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

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



Chityniak

Podziemny Imaskari

Drow (mężczyzna i kobieta)

chytraki

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

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

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

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

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

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

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

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

Języki: Chytraki mówią wspólnym i podwspólnym. Większość zna przynajmniej jedną mowę żywołaków, humanoidów lub humanoidów-potworów. Ich wiele potężnych chytraków uzupełnia swe lingwistyczne zdolności magia, na przykład *bełmem rozumienia języków* lub *eliksirami języków*.

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

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

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

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

Nazwiska: Blyszczyszał, Bystroblask, Głębolot, Gryzbojezior, Milczara, Skalgrzbiet, Skalfzeka.

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

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

cechy rasowe chytraków

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

- Obecznosc na broniu: Chytrak traktuje skladowe ostrze (patrz rozdzial 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”) jak broń zolnierska, nie egzotyczna.
- Automagiczne jezyki: podwspolny i wspolny. Jezyki premiove: elfi, gnomi, wodny i ziemny (albo zaleznie od regionu postaci).
- Ulubiona klasa: druid.
- Dostosowanie poziomu: +2.

Drowy

Drowy, czyli mroczne elfy, na powierzchni ziemi budza strach i odrazę. W Podmroku sa chyba najliczniejsza, najpotężniejsza i najbardziej rozpowszechniona z ras. Większość mrocznych elfów mieszka w miastach-państwach wladanych przez różne szlacheckie rody. Każda rodzina posiada oddziały złożone z niestraszonych drowich zolnierzy, przebiegłych czarodziejów i matchonionych kapłanek, a także duży kontyngent zolnierzy-niewolników w rodzaju niedźwiedzików, ogrow i minotaurów. Populacje wszystkich miast drowów skladowa sie w polowie, a czasem nawet w dwóch trzecich z humanoidalnych niewolników i plebsu, wydanych na pastwę okrucieństwa i kaprysów dowolnego spotkanego mrocznego elfa.

Miasta-państwa mrocznych elfów rozciagaja sie pod wieloma kraniami istniejącymi na powierzchni, a ludy żyjące nad nimi często nie sa w ogóle tego świadome. Część rządzących osadami woli zostawic w spokoju mieszkawców swiata leżacego powyzej i skupic sie wyłączenie na walce o władze w niekończących sie knowaniach i konfliktach między szlacheckimi rodami. Są jednak i tacy, którzy plądruja i pustosza kraje na powierzchni, gdy tylko przyjdzie im ochota.

Osobowosc: Większość drowów to okrutnicy, pyszałkowie i hedonisci. Wieczne rozgrywki w zdobywaniu pozycji kosztem innych (do jakich zechęca sama pajeccza bogini) przemienily mroczne elfy w rasę spiskujacych zdradców. Bez wahania kopia doflki pod tymi, którzy stoja powyzej, i miazdza jednostki będace ponizej, aby zyskac awans. Drowy nie ufaja nikomu i przewaznie nie są zdolne do współczucia, zyczliwosci oraz miłosci. Większość mrocznych elfów ma mordercze instynkty i lubuje sie w zadawaniu bólu.

Opisywani nie szanuja złożonych obietnic i nie dochowuja nikomu wiernosci, jeśli to dla nich niewygodne. Jednak elfia dumka każe uznawac pewien styl i wyrafinowanie. Drowy umieja być uprzejme i cywilizowane nawet wobec zaprzysięgłych rywali. Lubia otaczac się pięknymi przedmiotami, niezbyt przysmujac się ich kosztem. Każ-

de miasto drowów budzi podziw cudowną architekturą i elegancjami uczuciami, na których kwitnaja mroczne i kuszące rozrywki. Ale tylko glupiec w takim otoczeniu zapomni o ostrozności.

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

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

Relacje: Drowy uważaja, że wszystkie inne rasy stoja niżej od nich na szczeblach porzadku swiata. Niektóre traktuja jak potencjalnych niewolników, inne jako szkodliwe robactwo, które nalezy wytepic. W opinii mrocznych elfów nikt im nie dorównuje. Drowy darzą niechętnym szacunkiem duergarów i łupieżców umysłów, bowiem szare krasnoludy i illithidzi także buduja rzadko zdarzajac się drowy nawrócone na dobro. Jednak takie jednostki mogą stać się potężnymi wrogami tyranii i okrucieństwa.

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

Religia: Większość miast drowów zdominowaly kapłanki Lolth, Pajecczej Królowej. Jako szczególna opiekunka i obroczyni mrocznych elfów, wymaga ona całkowitego posluszenstwa i niezłomnej bezwzględności. Niemniej już od kilku miesiecy Lolth nie zysła kapłankom żadnych czarów i nie odpowiada na modlitwy, co spowodowalo wielki zamęt i niepewność w drowich miastach.

Drowy, które odwróciły się od Pajecczej Królowej, są rzadkością, jednak takowe istnieja. Te o dobrym charakterze często czczą Eilistraee, Panią Tańca. Złe mroczne elfy, które nie akceptuja tyranii Lolth, mogą wielbic inne bóstwo z drowiego panteonu, na przykład Vhaerauna lub Ghaunaudaura.

Jezyki: Drowy mówia podwspólnym oraz dialektem elfiego, który zapożyczyl wiele słów i zwrotów z jezyków innych sąsiadów w Podmroku. Posluguja się także jedyną w swoim rodzaju mową znaków

wojna pajecczej królowej

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Regiony: Drowy najczęściej obierają region elfa drowa, przedstawiony w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAJIN*.

cechy rasowe drowów

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

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

duergarowie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nazwiska: Cieniostal, Koroniarz, Młotogłowy, Ognioręki, Węglowiec, Zeleziak.

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

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

cechy rasowe duergarów

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

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

grimlokwie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Imiona męskie: Glazogryz, Ściana Klifu, Strzaskana Skąła, Tunelobiegacz, Twardy Kamień, Żarodawca, Zimna Woda.

Imiona żeńskie: Diamentowa Dłoiń, Gładoskałka, Jedwabnica, Jezniorna, Opiekunka Życia, Piastunka.

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

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



Duerger

Grimlok

Zmierzcobowiec

Kuo-toa

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

cechy rasowe grimloków

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

KUO-TOA

Kuo-toa to teokratyczne ryboludy żyjące w głębokich wodach i jeziorach Podmroku. Żelazną ręką sprawują nad nimi władzę kapłani Blihdoolpool, zwani biczami. Drugie miejsca za kapłanami zajmują mnisi, noszący miano poganiaczy.

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

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

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

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

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

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

Kuo-toa i drowy darzą wspólną nienawiśćią swirfneblinów i często łączą siły w polowaniach na podziemne gnomy. Zwyczajnie drużyny łupieżcze przekazują złapanych swirfneblinów kościotowowi opisywanej rasy, gdzie stają się oni krwawymi ofiarami.

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

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

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

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

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

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

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

Imiona żeńskie: Bibl, Bilpl, Bilpli, Bilplu, Ljll, Lilli, Plilil, Phili, Uustra. **Nazwiska:** Błogosławiony, Dziecię Morza, Łowca Dobra, Morski, Nietatapialny, Obdarowany, Święty, Wierny, Wybraniec.

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

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

cechy rasowe kuo-toa

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

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

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

podziemni imaskari

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Svirfneblin

Chytrak

Derro

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

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

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

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

Imiona: Podziemni Imaskari w zasadzie zachowali tradycje nazwiczne przodków z powierzchni.

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

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

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

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

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

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

cechy rasowe podziemnych imaskari

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

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

svirfnebliny

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Imiona żeńskie: Beliss, Durtec, Iwrida, Lultiss, Sznella, Tulmarra.

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

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

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

cechy rasowe svirfneblinów

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

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

zmierzchowcy

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

cechy rasowe zmierzchowców

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

Inne rasy postaci

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

TABELA 1-2: INNE RASY PODMROKU

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

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

Derro (EPP 5)

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

Przebiegli, nieostrzeżalni i zabójczo szaleni derro raczej nie ruszają na poszukiwanie przygód dla samych przygód. Zdarza się jednak, że któryś z nich poświęci się jakiejś dziwnej misji, na przykład zbieraniu pewnego rodzaju klejnotów lub szukaniu wymyślnego magicznego przedmiotu, czy wręcz zabijaniu stworzeń określonego gatunku. Inni derro bywają wyznaczani do specjalnych zadań przez pobratymców będących potężnymi uczonymi. Owładnięty poczuciem misji przedstawiciele niniejszej rasy mogłyby przyczepić się do dowolnej odpowiedniej gromady kamratów, z którymi zdola wypiechnić swój nieracjonalny cel.

Łupieżcy umysłów (EPP 15)

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

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

Minotaury (EPP 8)

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

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

Orogowie (EPP 3)

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

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

Quaggothy (EPP 5)

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

Tak jak minotaury, quaggothy często stają się niewolnikami i zbrojnymi żyjącymi w miastach bardziej cywilizowanych ludów. Najemników wywodzących się z niniejszej rasy można spotkać niemal wszędzie. Niewiele zostaje poszukiwaczami przygód, jednak kilku jednostkom udało się wnieść ponad przyrodzoną żądzę krwi oraz bezcełową prędoc i stać się zaufanym członkiem drużyny poszukiwaczy przygód. Dobre quaggothy często podejmują walkę z tyranią żywych ras, które trzymają ich pobratymców w niewoli.

Tanarukowie (EPP 8)

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

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

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

Troglodyci (EPP 4)

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

Podobnie do svirfnieblinów, troglodyci często znają mało uczęszczone drogi przez Podmrok i mogą być bardzo przydatnymi przewodnikami. Niewielu jednakże podróży zechce iść dokaądokolwiek pod przewodnictwem troglodyty.

wiek, wzrost i waga

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

wiek postaci

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

TABELA 1-3: LOSOWY WIEK POCZĄTKOWY

Rasa	Doro- słość	Bard,			
		Barbarzyńca, lotrzyk,	paladyn, topielc,	Czarodziej, druid, kapłan,	Czarodziej, mnich
Chityniak	15 lat	+1k4 lata	+1k6 lat	+2k6 lat	+2k6 lat
Chytrak	30 lat	+3k6 lat	+2k6 lat	+4k6 lat	+4k6 lat
Drow	110 lat	+4k6 lat	+2k6 lat	+4k6 lat	+10k6 lat
Duergar	40 lat	+3k6 lat	+5k6 lat	+7k6 lat	+7k6 lat
Grimlok	12 lat	+1k4 lata	+1k6 lat	+2k4 lata	+2k4 lata
Kuo-toa	10 lat	+2k6 lat	+1k6 lat	+3k6 lat	+3k6 lat
Podziemny	20 lat	+4k6 lat	+6k6 lat	+3k6 lat	+3k6 lat
Imaskari					
Svirfnieblin	20 lat	+2k4 lata	+3k6 lat	+4k6 lat	+4k6 lat
Zmierchowiec	13 lat	+1k4 lata	+1k4 lata	+2k4 lata	+2k4 lata

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

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

TABELA 1-4: EFEKTY STARZENIA SIĘ

Rasa	Wiek		Wiek		Maksymalny wiek
	średni ¹	Starość ²	sędziwy ³	wiek	
Chityniak	+0 lat	60 lat	80 lat	+2k20 lat	
Chytrak	60 lat	90 lat	120 lat	+2k20 lat	
Drow	175 lat	263 lata	350 lat	+4k% lat	
Duergar	125 lat	188 lat	250 lat	+2k% lat	
Grimlok	30 lat	45 lat	60 lat	+2k12 lat	
Kuo-toa	20 lat	40 lat	50 lat	+2k10 lat	
Podziemny	55 lat	110 lat	150 lat	+4k% lat	
Imaskari					
Svirfnieblin	80 lat	120 lat	160 lat	+2k% lat	
Zmierchowiec	100 lat	200 lat	300 lat	+2k% lat	

1 W wieku średnim –1 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.
2 W starości –2 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.
3 W wieku sędziwym –3 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

wzrost i waga

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

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

TABELA 1-5: LOSOWY WZROST I WAGA

Rasa	Bazowy wzrost	Modyfika- tor wzrostu	Bazowa waga		Modyfika- tor wagi
			waga	tor wagi	
Chityniak, mężczyzna	93 cm	+5k8 cm	31 kg	×1k2 kg	
Chityniak, kobieta	80 cm	+5k8 cm	22 kg	×1k2 kg	
Chytrak, mężczyzna	157 cm	+5k10 cm	61 kg	×1k6 kg	
Chytrak, kobieta	137 cm	+5k10 cm	45 kg	×1k6 kg	
Drow, mężczyzna	130 cm	+5k6 cm	36 kg	×1k3 kg	
Drow, kobieta	137 cm	+5k6 cm	41 kg	×1k3 kg	
Duergar, mężczyzna	123 cm	+5k4 cm	50 kg	×1k4 kg	
Duergar, kobieta	108 cm	+5k4 cm	36 kg	×1k4 kg	
Grimlok, mężczyzna	133 cm	+5k12 cm	63 kg	×1k3 kg	
Grimlok, kobieta	113 cm	+5k10 cm	63 kg	×1k3 kg	
Kuo-toa, mężczyzna	143 cm	+5k4 cm	38 kg	×1k2 kg	
Kuo-toa, kobieta	148 cm	+5k6 cm	41 kg	×1k2 kg	
Podziemny Imaskari, mężczyzna	145 cm	+5k10 cm	57 kg	×1k3 kg	
Podziemny Imaskari, kobieta	130 cm	+5k10 cm	39 kg	×1k3 kg	
Svirfnieblin, mężczyzna	95 cm	+2k8 cm	17 kg	×1k2 kg	
Svirfnieblin, kobieta	80 cm	+2k8 cm	15 kg	×1k2 kg	
Zmierchowiec, mężczyzna	75 cm	+2k6 cm	12 kg	×0,5 kg	
Zmierchowiec, kobieta	75 cm	+2k6 cm	12 kg	×0,5 kg	

REGIONY I ATUTY

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

Automatyczne języki: Postać zna wszystkie podane tutaj języki.

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

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

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

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

Regiony postaci

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

prezentacja opisów regionów

Informacje o poszczególnych regionach podano w następującym porządku.

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

Regiony dla postaci na poziomie powyżej 1.

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

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

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

Region chityniaków

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

Ulubiona klasa: lotrzyk, tropiciel, wojownik.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny.

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

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

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

*Patrz rozdział 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”.

Region chytraków

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

Ulubiona klasa: druid, tropiciel.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny.

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

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

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

*Patrz rozdział 5 „Ekwipunek i przedmioty magiczne”.

Region grimloków

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

Ulubiona klasa: barbarzyńca, tropiciel, wojownik.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny, ziemny.

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

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

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

Region kuo-toa

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

Ulubiona klasa: kapłan, lotrzyk, mnich.

Automatyczne języki: kuo-toa, podwspólny, wspólny.

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

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

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

Region podziemny imaskar

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

Ulubiona klasa: Bard, czarodziej, zaklinacz.

Automatyczne języki: roushoum, wspólny.

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

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

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

Region zmierzchowców

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

Ulubiona klasa: czarodziej, tropiciel, zaklinacz.

Automatyczne języki: podwspólny, wspólny.

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

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

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

Atuty postaci

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

Atuty kształtów

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

TABELA 2-1: NOWE ATUTY

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

Bieg w tunelach [ogólny]

Umiesz naturalnie poruszać się w obszarach jaskiń i korytarzy.

Wymagania: Chityniak lub grimlok.

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

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

Biegłość w pancerzu egzotycznym [ogólny]

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

Wymagania: Biegłość w pancerzu odpowiedniej kategorii (na przykład, musisz mieć Biegłość w pancerzu [ciężkim], aby wziąć atut Biegłość w pancerzu [płytkowa czuciowa]).

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

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

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem dotyczy on innego typu pancerza czarotycznego.

czar metawęzłowy [ogólny]

W węzłach ziemi rzucasz czary metamagiczne z lepszym skutkiem niż gdzieś indziej (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4 „Magia i czary”).

Wymagania: Magia węzłów, 1. poziom czarującego

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

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

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

czar w węzle [ogólny]

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

Wymagania: Magia węzłów, 1. poziom czarującego.

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

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

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

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

dodatkowe kształty natury [ogólny]

Możesz przybierać kształty natury częściej niż normalnie.

Wymagania: Zdolność przybierania kształtów natury.

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

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

doskonalsza lewitacja [ogólny]

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

Wymagania: *Lewitacja* jako zdolność czaropodobna.

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

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

drow szlacheckiego rodu [ogólny]

Nauczyłeś się wykorzystywać zaawansowane magiczne zdolności swych szlacheckich przodków drowów.

Wymagania: Drow, bazowy rzut obronny na Wole +2.

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

grotołaz [ogólny]

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

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

kamienna dusza [ogólny]

Urodziłeś się z krasnoludzkim myśleniem dotyczącym skał, kamieni i budowl.

Wymagania: Podziemny Imaskari lub chytrak.

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

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

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

kwaśna posoka [ogólny]

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

Wymagania: Kuo-toa.

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

magia węzłów [ogólny]

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

Wymagania: 1. poziom czarującego.

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

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

mięso lolth [ogólny]

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

Wymagania: Drow.

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

obrona węzłów [ogólny]

Potrąfiś wykorzystać magiczną moc węzła ziemi do obrony swej osoby.

Wymagania: Magia węzłów, 1. poziom czarującego

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

polowanie na elfy [ogólny]

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

Wymagania: Drow.

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

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

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

przeszczep illithidzki [tworzenia przedmiotu]

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

Wymagania: Illithid, Leczenie 10 rang.

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

roztropność i rozważa [ogólny]

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

Wymagania: Chytrak lub svirfneblin.

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

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

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

silny umysł [ogólny]

Niezwykłe trudno wpłynąć na ciebie mocami psionicznymi i atakami umysłowymi.

Wymagania: Rzt 11.

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

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

Topór tarczą [ogólny]

Potrąfisz bronić się toporem wojennym.

Wymagania: Grimlok.

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

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

walka w tunelach [ogólny]

Sprawnie walczysz w ciasnych i wąskich przestrzeniach jaskiń oraz tuneli.

Wymagania: Zr 13 lub Bieg w tunelach.

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

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

wprawa w używaniu broni dystansowej [ogólny]

Umiesz zdumiewająco szybko przygotować broń dystansową.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +1.

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

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

wyczuwanie portali [ogólny]

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

Wymagania: Podziemny Imaskari lub zmierzchowiec.

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

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

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

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

wyczuwanie węzłów [ogólny]

Zauważasz węzły ziemi, gdy tylko przechodzisz obok.

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

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

zakęcie dla chowańca [ogólny]

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

Wymagania: zdolność pozyskania chowańca, Mistrzostwo w czarach.

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

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


zwiększona lepkość [ogólny]

Twoja naturalna wydzielina jest bardziej lepka.

Wymagania: Kuo-toa.

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

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



KLASY PRESTIŻOWE

W

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

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

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

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

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

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

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

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

Arachnomanta

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

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

Kostka Wyttrzymałości: k6.

WYMAGANIA

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

Charakter: Dowolny zły.

TABELA 3-I: ARACHNOMANTA

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

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytrwałość +4.

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

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

Specjalne: Kandydat musi przejść rytuał blizn.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe arachnomanty:

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

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

Premia do rzutów obronnych przeciw trucznicom (zw): Arachnomanta dodaje swój poziom klasy do wszystkich rzutów obronnych przeciw trucznicom.

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

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

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

2 Jak *plaga insektów*, ale przyzywa roje pajaków zamiast szarańcz.

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

4 Nowy czar przedstawiony w niniejszej książce.

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

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

Rytuał blizn

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

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

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

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

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

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

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



Arachnomanta

Wytrwałość związaną z drugorzędny efektem trucizny). Pająki znikają na końcu tury arachnomanty.

Bicz morskiej matki

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k8.

pająkowate

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

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

Czarci foliaki: Chwidenchca.

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

Księga Potworów II: Neogi, pająk cieniac, czarozerca.

Potwory Faerunie: Chityniak, choldrit, myrlochiar, podziemne pająki (włochaty i mieczowy), yochłol (demon).

TABELA 3-2: BICZ MORSKIEJ MATKI

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

Czary na dzień
 poziom obecnej klasy +1
 poziom obecnej klasy +1
 poziom obecnej klasy +1
 poziom obecnej klasy +1
 poziom obecnej klasy +1

WYMAGANIA

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

Rasa: Kuo-toa.

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

Umiejętności: Wiedza (religia) 5 rang.

Czary: Zdolność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Bóstwo: Blipdoolpool.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe bicia Morskiej Matki:

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

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

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

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

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

Niezależna błyskawica (zn): Począwszy od 3. poziomu przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej potrafi generować błyskawice sam, nie współpracując z innymi biczami. Może to czynić samodzielnie co 2k+4 rundy w akcji standardowej. Błyskawica zadaje 1k6 obrażeń na poziom w opisywanej klasie prestiżowej, ale udany rzut obronny na Refleks (ST 10 + poziom bicia + jego modyfikator z Rzt) zmniejsza ich liczbę o połowę.

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

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

biegły przewodnik podmroku

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

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



Bicz Morskiej Matki

Ryc. Wayne England

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

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

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

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

Charakter: Dowolny nie-żł.

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

Atuty: Czujność, Tropienie.

Specjalne: Znajomość co najmniej czterech języków.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe bieglego przewodnika po Podmroku:

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

Czary: Począwszy od 1. poziomu, biegły przewodnik po Podmroku zyskuje moc rzucania niewielkiej liczby czarów wtajemniczeń. Aby rzucić zaklęcie, musi mieć Intelkt o wartości co najmniej 10 + poziom czaru, a więc postać z Intelktem 10 lub niższym w ogóle nie może tego czynić. Czary premiewe przewodnika Podmroku zależą od Intelktu, a rzuty obronne przeciw rzucanym przezeń zaklęciom mają ST równe 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Int. Gdy biegły przewodnik po Podmroku otrzymuje 0 czarów dziennie danego poziomu (na przykład, 0 czarów 1-poziomowych na 1. poziomie), oznacza to, że zyskuje on dla tego poziomu tylko premiewe zaklęcia wynikające z wysokiej wartości Intelktu. Przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej pozbawiony czarów premiewych danego poziomu nie może jeszcze rzucić zaklęć danego poziomu. Listę czarów bieglego przewodnika po Podmroku przedstawiono dalej.

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

Biegły przewodnik po Podmroku przygotowuje i rzuca zaklęcia jak czarodziej.

Przechowuje je w księdze zaklęć i musi czytać je każdego ranka. Może dodawać nowe czary do księgi, przepisując je od czarodziejów lub innych przewodników po Podmroku.

Biegły przewodnik po Podmroku przygotowuje i rzuca zaklęcia jak czarodziej.

Przechowuje je w księdze zaklęć i musi czytać je każdego ranka. Może dodawać nowe czary do księgi, przepisując je od czarodziejów lub innych przewodników po Podmroku.

Biegły przewodnik po Podmroku przygotowuje i rzuca zaklęcia jak czarodziej.

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



Biegły przewodnik po Podmroku

Ryc. Matt Cavotta

TABELA 3-3: BIEGŁY PRZEWODNIK PO PODMROKU

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

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

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

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

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

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

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

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

LISTA CZARÓW BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PO PODMROKU

Biegly przewodnicy po Podmroku wybierają zaklęcia z niniejszej listy.

- 1. poziom:** *alarm, oczyszczenie jedzenia i wody, odporność na energię, odporność na żywioły, pajęczka wspinaczka, przebranie, przykrycie nieś, skok, spadające piórko, stworzenie wody, światło, szybki odwrót, wykrycie magii.*
 - 2. poziom:** *gracja kota, lustrzane przebranie, mądrość sowy, obrona przed energią, przeżycie bez śladu, rycie, siła byka, splendor orła, widzenie w ciemnościach.*
 - 3. poziom:** *amorficzny kształt, głębsza ciemność, maska cienia, stworzenie jedzenia i wody, sugestia, światło dnia.*
 - 4. poziom:** *drzewi poprzez wymiary, promyk nadziei, przesłanie wieści, swoboda działania, widzenie w głębszych ciemnościach, zbiorowe lustrzane przebranie, zbiorowe rycie, zbiorowe widzenie w ciemnościach.*
- 1 Nowy czar opisany w niniejszej książce.
2 Czar z Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN.

hodowca robactwa

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

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

Umiejętności: Postępowanie ze zwierzętami 8 rang, Wiedza (natu-
ra) 8 rang.

Atuty: Żelazna wola.

Specjalne: Zdolność kształty natury.



Hodowca robactwa

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe hodowcy robactwa (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Płynność (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (dówolne) (Int), Sposzrzegawość (Rzt), Sztuka przetwarzania (Rzt), Wiedza (miejskowa – Podmrok) (Int), Wiedza (naturalna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe hodowcy robactwa.

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

Robaczy towarzysz hodowcy robactwa

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

TABELA 3-4: ROBACZY TOWARZYSZ

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

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

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

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

Premiowe KW: Dodatkowe ośmiocenne (r8) Kostki Wytrzymałości; do każdej z nich normalnie stosuje się modyfikator z Budowy. Pamiętaj, że te dodatkowe Kostki Wytrzymałości zwiększają bazowy atak i bazowe rzuty obronne stworzenia. Bazowa premia do ataku robaczego towarzysza jest taka sama, jak druida o poziomie odpowiadającym KW istoty. Robaczy towarzysz wykorzystuje również wyższą bazową premię do rzutów obronnych na Wytrwałość (należy go traktować jak postać na poziomie równym KW robactwa). Ponadto normalnie otrzymuje on dodatkowe punkty umiejętności i atuty wynikające z premiiowych KW, tak jak potwór zyskujący większą ich liczbę.

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

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

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

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

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

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

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

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

TABELA 3-5: HODOWCA ROBACTWA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

illithidzki trener ciała

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

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

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

Rasa: Illithid, illithidowane lub stworzenie z szablonem półillithida.

Bazowa premia do ataku: +6.

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

UMIĘJNOŚCI KLASOWE

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

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

TABELA 3-6: ILLITHIDZKI TRENER CIAŁA

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe illithidzkiego trenera ciała.

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

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

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

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

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

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

Ryc. Stephen Taplin



Illithidzki trener ciała

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

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

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

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

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

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

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

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

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

imaskaryjski mściciel

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

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

Charakter: Dowolny praworządny.

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

Atuty: Tropienie.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomowych czarów wtajemniczeń.

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

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

kodeks imaskaryjskich mścicieli

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

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

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe imaskaryjskiego mściciela:

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

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

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

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

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

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

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

Podstępny atak (zw): Na 3. poziomie imaskaryjski mściciel poznaje sztukę podstępnego ataku. Jeśli atakuje przeciwnika niezdolnego do obrony przed ciosami, może trafić ofiarę w punkt vitalny, powodując dodatkowe obrażenia. Zadaje owe rany przede wszystkim wówczas, gdy atakowany wróg nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (bez względu na to czy ją posiada, czy też nie) lub gdy adwersarz jest przez członka opisywanej klasy prestiżowej flankowany. Dodatkowe obrażenia wynoszą 1k6 na 3. poziomie, potem rosną do 2k6 na 5. poziomie, 3k6 na 7. poziomie i 4k6 na 9. poziomie. Jeśli mściciel trafi krytycznym podstępnym atakiem, dodatkowe rany nie są mnożone.

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

Za pomocą tuku i uderzenia bez broni imaskaryjski mściciel może w podstępnym ataku zamiast zabójczych obrażeń powodować stłuczenia. Nie ma jednak prawa za pomocą oręża zadającego śmiertelne rany powodować stłuczeń, nawet jeśli podlega zwykłej karze –4, bo musi maksymalnie wykorzystać broń – inaczej nie przysługuje mu podstępny atak.

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



Imaskaryjski mściciel

Ryc. Mike Dabko

TABELA 3-7: IMASKARYJSKI MŚCICIEL

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

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

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

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

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

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

Zabójczy atak (zw): Imaskaryjski mściciel, który będzie przez trzy rundy przyglądał się ofierze, a następnie wykona udany podstępny atak bronią wręcz i zada obrażenia, uzyska dodatkowy efekt – zabije trafionego. Ofiara zabójczego ataku wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom imaskaryjskiego mściciela + jego modyfikator z Intelaktu) – nieudany oznacza śmierć. W przypadku gdy rzut obronny będzie udany, trafienie należy traktować jak zwykły podstępny atak.

W trakcie obserwacji celu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może wykonywać inne akcje, pod warunkiem jednak, iż cały czas skupia uwagę na ofierze, ta zaś go albo nie dostrzega, albo nie uważa za wroga. Zabójczy atak trzeba wyprowadzić w ciągu trzech rund od chwili, gdy miną trzy rundy poświęcone obserwacji. Zabójczy atak, który się nie powiedzie (na przykład, ofierze uda się rzut obronny) lub nie zostanie wykonany w odpowiednim czasie, oznacza, że mściciel musi poświęcić kolej-

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

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

inkwizytor tonącej bogini

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

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

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

WYMAGANIA

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

Rasa: Kuo-toa.

Charakter: Praworządny zły lub praworządny neutralny.

Umiejętności: Koncentracja 8 rang, Wiedza (religia) 4 rangi.

Atrybuty: Doskonalskie uderzenie bez broni.

Bóstwo: Blipdoolpoolp.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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



Inkwizytor
Tonącej Bogini

Ryc. Wayne England

TABELA 3-8: INKWIZYTOR TONĄCEJ BOGINI

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

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe inkwizytora Tonącej Bogini:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

mistrz jaskiń

W sercu mistrza jaskiń tli się pasja do wąskich, ciemnych korytarzy podziemnego świata. Urodził się z pragnieniem odkrywania korytarzy gór, pozbawionych słońca, morza i sekretnych szlaków spowitych ciemnością, której nigdy nie rozproszy. Wędruje po tunelach i pieczarach Podmroku, wzięwszy na siebie obowiązek ochrony Krain Poniżej. Bezwzględnie wykorzystania zjawiska plugawie i szkodliwe.

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

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

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

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

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

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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



Mistrz jaskiń

TABELA 3-9: MISTRZ JASKIŃ

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

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mistrza jaskiń:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

podziemny znawca poznań

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

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

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

Atut: Skupienie na czarze (poznanie).

Czary: Zdolność rzucania 2-poziomowych czarów wtajemniczeń.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe podziemnego znawcy poznań:

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

Czary na dzień: Na każdym poziomie oprócz 6, podziemny znawca poznań zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową.

Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w wyższej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych, atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów itp.). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został podziemnym znawcą poznań, musi zdecydować, do której z nich

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

Zlokalizowanie węzła (zn): Na 1. poziomie podziemny znawca poznań zyskuje moc wyczuwania kierunku oraz siły najbliższego węzła ziemi, i to niezależnie od odległości (patrz „Magia węzłów” w rozdziale 4). Zlokalizowanie węzła wymaga 10 minut medytacji. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może używać niniejszej mocy raz dziennie na posiadany w niej poziom (a zatem podziemny znawca poznań 3. poziomu w ciągu jednego dnia może trzykrotnie próbować zlokalizować węzeł).

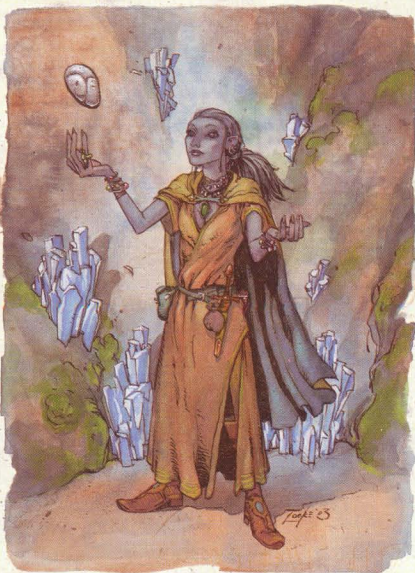
Zdolność lokalizowania blokuje nawet cienka warstwa ołowiu, a mogą to uczynić również pewne rzadkie rudy metali (według uznania MP).

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

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

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

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



Podziemny znawca poznań

Ryc. Trine Locke

TABELA 3-10: PODZIEMNY ZNAWCA POZNAŃ

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

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

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

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

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

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

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

Umiejętności: Przebieranie 4 rangi.

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

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe rzeźbiarza cieni:

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

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

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

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

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

Rzeźbiarz cieni

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



Rzeźbiarz cieni

TABELA 3-II: RZEŹBIARZ CIENI

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

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

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

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

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

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

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

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

sędzia drowów

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

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

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

Rasa: Drow.

Charakter: Dowolny zły.

Bazowa premia do ataku: +5.

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

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

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

Specjalne: Kandydat musi przejść rytuały wstępne odprawiane przez kapłanów Selvetarma lub Lolth.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

Wiedza (tajemna) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” w Podręczniku Gracza.

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



Sędzia drowów

Byc Kaban Androszsky

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe sędziego drowów:

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

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

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

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

pajęczy sługa

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

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

TABELA 3-12: PAJĘCZY SŁUDZY

Poziom sędziego miowe drowów	Pre-KW	Mod. na pancerza	Mod. na Siły	Mod. na telektu	Mod. Specjalne
5	+2	+2	+2	—	Doskonałsze uchylanie, wspólne rzuty obronne, wspólne czary
6-7	+4	+4	+2	+2	Rozmawianie z sędzią drowów
8-9	+6	+6	+4	+4	Więź krwi
10	+8	+8	+6	+6	Odporność na czary

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

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

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

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

Mod. do Intelktu: Liczbę tę należy dodać do wartości Intelktu sługi.

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

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

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

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

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

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

TABELA 3-13: SĘDZIA DROWÓW

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

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

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

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

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

Pajęczny sługa: Na 5. poziomie sędzias drowów może przywołać pajęczonego sługę. Dodatkowe informacje w pobliskiej ramce „Pajęczny sługa”.

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

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

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

sieciowiec z yathchol

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

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

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

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

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

Rasa: Chityniak lub inna rasa umiejca tkać sieci z własnego ciała. Wymaganiem spełniają również postacie, które umieją przygotowywać *pajęcznyj* jako zaklęcie lub zdolność czaropodobną.

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

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

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

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

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe sieciowca z Yathchol:

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

Schowanie się w sieci (zn):

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

Podróż w pajęczynie (zc):

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

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

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

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

Strzał pajęczyny (zn):

Od 3. poziomu sieciowiec z Yathchol może dwa razy dziennie wystrzelić stwardniałą pajęczynę (zasięg 18 metrów) w akcji standardowej. Pajęczyna startuje z jego dłoni (lub gruczołu przedniego, jeśli takowy posiada)

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



Sieciowiec z Yathchol

TABELA 3-14: SIECIEWIEC Z YATHCHOL

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



MAGIA i CZARY

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

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

wiedza tajemna podmroku

Ścieżki prowadzące do potęgi są niezliczone – jak powiadają starzy arcy magowie. W Podmroku zaś nie istnieje wcale mniej różnych odmian magii niż na powierzchni ziemi. Magia kregów, magia runiczna i magia Cienistego Splotu (patrz rozdział 2 *Opis świata ZAPOMNIANICH KRAJIN*) są praktykowane również w Krainach Poniżej. Zbiornia magia kregów odpowiada grimlokom z Paldodomu. Łącząc moce

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

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

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

faerzress i podmrok

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

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

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

Faerzress posiada następujące efekty.

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

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

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

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

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

magia węzłów

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

WYKRYWANIE WĘZŁÓW ZIEMI

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

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

KLASY I ROZMIAR WĘZŁÓW ZIEMI

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

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

TABELA 4-1: WĘZŁY ZIEMI

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

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

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

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

MOCE WĘZŁA ZIEMI

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

DIAGRAM 4-1: TYPOWY WĘZEŁ ZIEMI KLASY 3



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

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

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

Postacie używające tej funkcji węzła ziemi musi wykonywać osobny test dla każdego modyfikowanego zaklęcia.

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

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

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

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

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

TABELA 4-2: TYPOWE CZARY WĘZŁÓW ZIEMI

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

1 Nowe czary opisane w niniejszym rozdziale.

Skrytka: Postać z atutem Magia węzłów może chować w węźle przedmioty, ukrywając je przed wzrokiem innych, nawet istot będących wewnątrz węzła. Węzeł może pomieścić tyle przedmiotów, ile wynosi jego klasa, przy czym żaden obiekt nie może przekraczać 0,27 metra sześciennego na 24 godziny.

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

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

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

opcja dostępu do węzła ziemi

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

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

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

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

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

PRACE GÓRNICZE I INNE MODYFIKACJE

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

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

POSTACIE PSIONIKÓW A WĘZŁY ZIEMI

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

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

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

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

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

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



Czarodziejka wykorzystuje moc węzła ziemi

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

portale

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

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

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

DODATKOWE WŁAŚCIWOŚCI PORTALI

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

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

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

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

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

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

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

WYCIĘK Z PORTALU

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

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

nowe domeny

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

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

przykładowe portalowe zapiski

Na *portalu* wiodącym na Plan Żywiolu Ognia: „Nie zapomnijcie szaszłyków!”

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

Na *portalu* wiodącym na Plan Żywiolu Powietrza: „Zaczyna się pełen odlot!”

„Porzućcie wszelką nadzieję, którzy tu wchodzicie”.

„Zabiliśmy smoka!”

„Tu byłem. Krusk”.

„Chcesz się zabiwić? Zaprosz kapłankę Shares”.

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

„Illithidzi mówią: cządrodzie smakuja najlepiej”.

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

„Twoja matka była smoczyca, a ojciec śluzem.”

„Ku pamięci Redgara”.

„Nie łączysz *portali* z pitnym miodem”.

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

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

domena portale (alternatywna)

Bóstwa: Eilistraee, Shaundakul.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premii Wyczuwanie portali.

ZAKLĘCIA DOMENY PORTALE (ALTERNATYWNEJ)

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

domena równowagi

Bóstwa: Grumbar, Oghma, Uhtao, Waukeen.

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

ZAKLĘCIA DOMENY RÓWNOWAGI

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

5. **Sanktuarium, zbiorowe*:** Przeciwnicy nie mogą atakować jednego stworzenia/2 poziomy, a te nie mogą atakować ich.
6. **Wyganie:** Wygania 2 KW/poziom istot zaplananych.
7. **Słowo równowagi*:** Zabija, paraliżuje, osłabia lub powoduje mdłości u stworzeń nie-neutralnych.
8. **Ochrona przed czarami ^{MK}:** Zapewnia premię z Roztropności do testu ataku i zadajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom w klasie pozwalającej rzucić czary objawień.
9. **Na szalach równowagi*:** Rani lub leczy stworzenia w promieniu 9 m wokół ciebie.

domena prestiżowa wodnej śmierci

Bóstwa: Blipdoolpoolp, Umberlee.

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

CZARY DOMENY PRESTIŻOWEJ WODNEJ ŚMIERCI

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

NOWE CZARY

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

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

zaklęcia barda

O-POZIOMOWE ZAKLĘCIA BARDA

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

podmrok w standardowej scenarii D&D

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

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

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

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

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Spojrzenie przez portal^K: Czyny wybrany *portal* przezroczywym.
Ściana rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez, przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *rozproszenia magii*.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

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

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

zaklęcia bieglego przewodnika podmroku

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

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

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

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

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

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

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

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BIEGŁEGO PRZEWODNIKA PODMROKU

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

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

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

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

zaklęcia czarodzieja/zaklinacza

0-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

Odrzuc **Zamknięcie węzła:** Uniemożliwia innym wykorzystanie mocy węzła ziemi.

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

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

Ślepowidzenie: Odbarza ślepowidzeniem (9 metrów).

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

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

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

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

Wyczuwanie drgań: Odbarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

Przyw **Drzwi węzłowe:** Umożliwiają teleportację między dowolnymi znanymi węzłami ziemi.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

Poz **Spojrzenie przez portal^K:** Czyny wybrany *portal* przezroczywym.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

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

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ZAKLINACZA

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

Przem **Mineralizacja wojownikaM D:** Nadaje chętnemu podmiotowi szablon mineralnego wojownika.

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

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

Metamorfoza kamienia: Zmienia rodzaj kamienia.

Przym Skurcz tunelu: Skurcze trawienie tunelu zadają 1k6/poziom obrażeń (maks. 15k6).

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przem Kształtowanie kamienia, potężniejsze: Rzeźbi $0,27 \text{ m}^3 + 0,27 \text{ m}^3$ /poziom kamienia w dowolny kształt.
Przemiana kamieni^K: Przygotowane kamienie stają się litami.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Odrzuc Ściana potężniejszego rozproszenia magii: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *potężniejszego rozproszenia magii*.
Przem Metamorfoza kamienia, potężniejsza: Zmienia $0,27 \text{ m}^3 + 0,27 \text{ m}^3$ /poziom kamienia w inny rodzaj skały.
Wykop: Tworzy permanentne przejście w ziemi i ścianach.

9-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA/ ZAKLINACZA

Przem Pan podziemi^D: Zyskujesz zdolności czaropodobne związane z ziemią.
Przym Zrodzenie węzła^D: Tworzy węzeł ziemi klasy 1.

zaklęcia druida

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

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

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

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

Ślepowidzenie: Obdarza ślepowidzeniem (9 metrów).

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

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

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Drzwi węzłowe: Umożliwiają teleportację między dowolnymi znanymi węzłami ziemi.

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

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Metamorfoza kamienia: Zmienia rodzaj kamienia.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Wzburzone wody^{*}: Fala przypuszcza atak szarż byka.

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

Kształtowanie kamienia, potężniejsze: Rzeźbi $0,27 \text{ m}^3 + 0,27 \text{ m}^3$ /poziom kamienia w dowolny kształt.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Metamorfoza kamienia, potężniejsza: Zmienia $0,27 \text{ m}^3 + 0,27 \text{ m}^3$ /poziom kamienia w inny rodzaj skały.

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

Utopienie: Podmiot natychmiast zaczyna się topić.

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Przemiana kamieni^K: Przygotowane kamienie stają się litami.

Słowo równowagi^{*}: Zabija, paraliżuje, osłabia lub powoduje młodość u stworzeń nie-neutralnych.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

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

9-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Pan podziemi^D: Zyskujesz zdolności czaropodobne związane z ziemią.

Utopienie, zbiorowe: Jak *utopienie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

zaklęcia kapłana

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

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

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

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

Ślepowidzenie: Obdarza ślepowidzeniem (9 metrów).

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

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Metamorfoza kamienia: Zmienia rodzaj kamienia.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Kształtowanie kamienia, potężniejsze: Rzeźbi $0,27 \text{ m}^3 + 0,27 \text{ m}^3$ /poziom kamienia w dowolny kształt.

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

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Metamorfoza kamienia, potężniejsza: Zmienia $0,27 \text{ m}^3 + 0,27 \text{ m}^3$ /poziom kamienia w inny rodzaj skały.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

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

zaklęcia paladyna

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA PALADYNA

Jasność umysłu: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwidów. Zmniejsza powodowanie przez zwidy ryzyko chybnienia o 10%.

zaklęcia rycerza ciemności

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

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

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Jasność umysłu: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwidów. Zmniejsza powodowanie przez zwidy ryzyko chybnienia o 10%.

zaklęcia skrytobójcy

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA SKRYTOBÓJCY

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

zaklęcia tropiciela

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

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

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

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

opisy czarów

Następujące czary są w Podmroku powszechnie stosowane. Przedstawiono je w porządku alfabetycznym.

Jeśli używasz reguł z *Podręcznika psioniki*, wszystkich opisanych dalej zaklęć związanych z węzłami ziemi możesz używać jako mocy psionicznych z dyscypliny Nadświadomości.

AMORFICZNY KSZTAŁT

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 3, czarodziej/zaklinacz 3, skrytobójca 3

Komponenty: S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: dotknięte chętnie stworzenie cielesne

Czas działania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot wraz z całym ekwipunkiem staje się amorficzny, jak śluz. Nowa postać jest półpłynna i pozbawiona kości, co pozwala przenikać przez dziury i szczeliny o średnicy nie mniejszej niż 5 centymetrów. W amorficznym kształcie podmiot jest niepodatny na trucizny, polimorfowanie i oszołomienie, nie można go flankować, nie wpływają nań trafienia krytyczne. Zyskuje szybkość pływania (jeśli jej nie miał) równą szybkości naziemnej. Może przebywać zanurzony w cieczy dowolnie długo, bez konieczności oddychania.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Wyczuwanie drgań: Obdarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

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

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

zaklęcia zwiadowcy harfiarzu

1-POZIOMOWE CZARY ZAKLĘCIA HARFIARZY

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

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA ZWIADOWCY HARFIARZY

Jasność umysłu: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwidów. Zmniejsza powodowanie przez zwidy ryzyko chybnienia o 10%.

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

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA ZWIADOWCY HARFIARZY

Wyczuwanie drgań: Obdarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA ZWIADOWCY HARFIARZY

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

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

Pancerz podmiotu (w tym naturalny pancerz) przestaje działać, ale do Klasy Pancernicy wciąż liczą się premie z rozmiaru, Zręczności i odbicia, a także premie z pancerza wynikające z działania efektów mocy (na przykład czar *zbroja maga*). Amorficzny podmiot nie może atakować ani rzucać czarów z komponentem werbalnym, somatycznym, materialnym czy koncentratorem (ograniczenie to nie wyklucza rzucania zaklęć, które podmiot może mieć przygotowane dzięki atutom metamagicznym. Wyzbycie się składników, Wyciszenie czaru i Unieruchomienie czaru). Podmiot w amorficznym kształcie traci wszelkie zdolności nadnaturalne, a przedmioty magiczne tymczasowo przestają działać.

Materialny komponent utajemniczeń: Szczypta żelatyny.

DRZWI WĘZŁOWE

Przywoływanie (teleportacja) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3, druid 3

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Różny (patrz opis)

Cel: Ty i dotknięte przedmioty lub inne dotknięte chętnie stworzenie o wadze do 25 kg/poziom

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak i Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Nie i tak (przedmiot)

Natychmiast przenosisz się z jednego węzła ziemi do dowolnego innego odwiedzzonego wcześniej. Zawsze przybywasz dokładnie w pożądane miejsce – albo wyobrażając sobie jego wygląd, albo opisując punkt docelowy (np. „Węzeł ziemi, który kuo-toa wykorzystują jako ukrytą świątynię Blipdoolpool”). Po rzuceniu tego czaru nie możesz podjąć żadnych akcji aż do swej następnej tury.

Jeżeli przybędziesz do węzła ziemi częścią wożącego przez nowo dodany doń obiekt, poważiasz się w jego najbliższej wolnej przestrzeni. Jeżeli węzeł ziemi jest całkiem zapełniony lub został w jakiś sposób zniszczony, odbijasz się do najbliższego węzła ziemi (wybranego losowo lub decyzją MP). Każde takie „odbicie” zadaje tobie i wszystkim towarzyszom 2k6 obrażeń.

Specjalne: Rzucenie tego czaru wymaga posiadania autu Magia węzłów.

GRAD KAMIENI

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Walec (promień 1,5 m, wysokość 12 m)

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia grad kamieni, które ranią trafiane stworzenia i przedmioty. Wykonujesz test ataku dystansowego (zwykłego, nie dotykowego) względem każdego stworzenia i odpowiedniego przedmiotu na obszarze działania czaru. W teście ataku stosujesz premie równą poziomowi czarującego plus odpowiedni modyfikator z atrybutu (Intelekt u czarodziejów, Charyzma u zaklinaczy). Trafienie zadaje 1k4 obrażenia na poziom czarującego, maksymalnie 5k4.

Komponenty materialny: Kawałek jadeitu wart co najmniej 5 sz.

JASNOŚĆ UMYŚLU

Odrzucanie

Poziom: paladyn 2, równowaga 3, rycerz cieniowości 2, zwiadowca Harfarizy 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte żywe stworzenie

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Nadajesz podmiotowi premię z ośnienia +4 do rzutów obronnych przeciw wszystkim czarom z określnikami zauroczenia, przymusu czy zwid. *Jasność umysłu* zmniejsza także o 10% ryzyko chybnienia, gdy atakujesz przeciwnika dysponującego ukryciem dzięki zaklęciu zwidu (jak *rozmycie czy przemieszczenie*). A zatem podmiot atakujący przeciwnika chronionego *przemieszczeniem* podlega ryzyku chybnienia tylko 40%, zamiast normalnych 50%.

KAMIENNA KULKA

Wywoływanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Jedna kamienna kulka o średnicy 1,5 metra

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz gładką kamienną kulę o średnicy 1,5 metra, która porusza się z szybkością 9 metrów i której ruch kontrolujesz. Ma KP 5, trwałość 8 i 500 punktów wytrzymałości.

W rundzie, w której rzucasz zaklęcie, kula pojawia się w wskazanym miejscu w zasięgu działania czaru i w darmowej akcji kierujesz nią, decydując jak się toczy. W kolejnych rundach musisz aktywnie nią sterować, aby się poruszała – w przeciwnym razie zamiera w bezruchu. Kierowanie ruchem kuli w rundach pojej pojawieniu się wymaga poświęcenia akcji ruchu.

Jeśli wtoczysz kamienną kulę na pole zajmowane przez przeciwnika, zadaje ona następujące obrażenia wszystkim znajdującym się tam stworzeniom: 8k6 średnim i mniejszym, 4k6 dużym, a 2k6 wielkim. Kula nie zdoła wtoczyć się na pole zajmowane przez istoty olbrzymie lub kolosalne.

Gdy kula przetoczy się przez zajęte pole, musi się zatrzymać, kończąc ruch na sąsiednim polu. Jeśli wtargnie na pole zajęte przez stworzenie średnie lub mniejsze, może się na nim zatrzymać, wypychając ofiarę na sąsiednie pole wybrane (ten ruch ofiary prowokuje okazyny atak, lecz to ona decyduje o polu, na którym się znajdzie).

Komponenty materialny: Gładka marmurowa kulka o średnicy 2,5 cm.

KAMUFLAŻ

Przemiany

Poziom: druid 1, tropiciel 1, zwiadowca Harfarizy 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom

Zmieniasz ubarwienie swej skóry i ubrania, dopasowując je do tła otoczenia. Na czas działania zaklęcia kolor natychmiast się zmienia, zlewając z każdą powierzchnią, na tle której przechodzisz – nie musisz w tym celu nic robić. Efekt ten zapewnia premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania się.

KLEISTA MAZ

Przywoływanie

Poziom: czarodziej/zaklinacz 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno stworzenie

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia kulę niesamowicie lepkiej, szarozielonej wydzieliny o średnicy 1,5 metra i posyłasz ją na obrane za cel stworzenie. Wykonujesz atak dotykowy dystansowy. Jeśli chybisz, kula może uderzyć w pobliskie pole lub stworzenie. Kierunek określasz, rzutem 1k8: 1 oznacza w twoją stronę, a od 2 do 8 to kolejne kierunki liczone zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół pola zajmowanego przez cel ataku. Gdy ustalisz kierunek, w którym nastąpiło chybnienie, rzuc 1k4 – o tyle pół od celu wyładuje kula.

Po trafieniu kulą mazi stworzenie rozmiaru średniego lub mniejsze musi wykonać udany rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza natychmiastowe przylepienie do miejsca. Uniuru-

chomiony może mówić, ale poza tym wolno mu wykonywać tylko akcje mentalne (jak rzucanie zaklęć bez componentów somatycznych i materialnych) oraz próbować się uwolnić testem Siły lub Wyzwalania się (ST 20+ poziom czarującego) – a taka próba wymaga poświęcenia akcji czarowniczej. Uwięzione w kleistiej mazi stworzenie różniaru dużego i większe nie może opuścić miejsca, do którego zostało przyklejone, ale poza tym działa normalnie.

Kula mazi ulega rozpzczeniu w chwili, gdy działanie czaru dobiegnie końca. Do tego czasu ciągle jest lepka i każde dotykające jej stworzenie (np. chcące uwolnić sojusznika) musi wykonać rzut obronny na Refleks – udany oznacza, iż się nie przykleiło. Istota, która przylepi się za sprawą takiego późniejszego dotknięcia mazi, nie pada ofiarą tak skutecznego uwieżia jak pierwszy cel zaklęcia – ST testów Siły i Wyzwalania się są w tym przypadku mniejsze o 5.

Komponent materialny: Kuleczka pajęczej gedywabiu.

KSZTAŁTOWANIE KAMIENIA, POTEŻNIEJSZE

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 7, druid 5, kapłan 5

Cel: Dotknięty kamień lub kamienne przedmioty maksymalnie o objętości 0,27 m³ + 0,027 m³/poziom

Czar działa jak *kształtowanie kamienia*, ale wpływa na znacznie większy obszar.

LUSTRZANE PRZEBRANIE

Iluzja (zwid)

Poziom: bard 2, biegly przewodnik po Podmroku 2, czarodziej/zaklinacz 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom

Czar *lustrzane przebranie* sprawia, że każde rozumne stworzenie postrzega cię jako przedstawiciela własnej płci i gatunku, jeżeli tylko różnicie się maksymalnie o jedną kategorię rozmiaru. Obserwator normalnie dostrzega twoje ubranie i ekwipunek, zaklęcie modyfikuje tylko percepcję rasy i płci. *Lustrzane przebranie* nie daje ci wiedzy o zdolnościach czy nawykach fikcyjnej formy. Nie zmienia także dotykowych, dźwiękowych czy węchowych własności twojego ciała ani ekwipunku.

Stworzenie mające do czynienia ze zwidem ma prawo do rzutu obronnego na Wole, aby rozpoznać iluzję. Na przykład, do takiego rzutu ma prawo istota, która cię dotknie i dostrzeże niezgodność wrażenia dotykowego ze wzrokowym. Stworzenie obdarzone węchem automatycznie zyskuje rzut obronny na Wole, jeśli jesteś w zasięgu działania owej zdolności. Do tego efektu stosuje się również odporność na czary.

LUSTRZANE PRZEBRANIE, ZBIOROWE

Iluzja (zwid)

Poziom: bard 5, biegly przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedna osoba/2 poziomy, z których żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 m

Czas działania: 12 godzin (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar działa jak *lustrzane przebranie*, ale zmienia sz, również wygląd innych stworzeń. Objęte działaniem czaru istoty odzyskują normalny wygląd, gdy zostaną zabite.

Podmiot opierający się działaniu zaklęcia może zanegować jego efekt względem swojej osoby po udanym rzucie obronnym na Wole albo dzięki odporności na czary.

METAMORFOZA KAMIENIA

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 6, druid 4, kapłan 4

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty kamienny przedmiot maksymalnie o objętości 0,27 m³ + 0,027 m³/poziom

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Możesz zmienić istniejący kawałek skały w inny rodzaj kamienia. Na przykład, mógłbyś zamienić kruchowiec w granit, znacznie zwiększając jego twardość (więcej informacji o rodzajach skał znajdziesz w rozdziale 7). Szlachetne i półszlachetne klejnoty nie podlegają działaniu tego czaru. Nie zmienia

on też pieniężnej wartości zmodyfikowanego kamiennego przedmiotu.

Materiałny komponent w tajemniczej: Ziarnko talku i odłamek obsydianu.

METAMORFOZA KAMIENIA, POTEŻNIEJSZA

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 8, druid 6, kapłan 6

Cel: Dotknięty kamień lub kamienne przedmioty maksymalnie o objętości 0,27 m³ + 0,027 m³/poziom

Czar działa jak *metamorfoza kamienia*, z podobnymi wcześniej różnicami.

MINERALIZACJA WOJOWNIKA

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 6

Komponenty: W, S, M, PD

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden humanoid

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Nasączasz dobrowolnie poddającego się procesowi humanoida minerałami i duchem żywiołu ziemi. Podmiot nie może mieć więcej Kostek Wytrzymałości niż ty i podczas rzucania zaklęcia musi pozostawać zamknięty w kamiennym sarkofagu (a zatem nie możesz tego czaru rzucić na siebie).

Po ukończeniu zaklęcia ciało podmiotu przenikają minerały i zyskuje on szablom piernealnego wojownika (patrz rozdział 6). Minerały nadają ciętu wygląd spektryfikowanego, ale nie ograniczają swobody ruchu.

Nowo stworzony mineralny wojownik od czuwa przymus służenia tobie przez rok i jeden dzień, a po tym czasie może odejść, podążając swoją drogą. Nieważne, jak wiele razy użyjesz tego czaru czy innych zaklęć zapewniających kontrolę nad stworzeniami o podtypie ziemia – możesz kontrolować tylko 2 Kostki Wytrzymałości mineralnych wojowników na poziom czarującego. Jeśli spróbujesz ominąć to ograniczenie, normalnie przejmujesz kontrolę nad nowymi stworzeniami, ale część starszych będzie wolna od przymusu służby. Liczba tych ostatnich musi być taka, aby kontrolowani mineralni wojownicy przynajmniej wyrównali podany limit lub go nie przekraczali (sam decydujesz, które to stworzeń przestajesz kontrolować).

Komponenty materiałowy: Klejnoty i inne drogie minerały warte co najmniej 500 zł na KW tworzonego mineralnego wojownika.

Koszt w PD: 250 PD na KW tworzonego mineralnego wojownika.

NA SZALACH RÓWNOWAGI

Nekromancja

Poziom: równowaga 9

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 9 m

Obszar: Stworzenia w fali o promieniu 9 metrów i środkiem w tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola neguje

Oporność na czary: Tak

Zakłęcie rani lub leczy stworzenia na obszarze swego działania, zależnie od ich charakteru i stanu życia bądź nieśmierci – zgodnie z informacjami w pobliskiej tabelce. Efekt najwięcej szkód wyrządza stworzeniom o skrajnych charakterach, wrogich równowadze świata natury.

Typ stworzenia **Efekt czaru**

Żywe stworzenia

PD, CD, PZ, CZ *Zadawanie krytycznych ran*

ND, PN, CN, NZ *Zadawanie lekkich ran*

N *Leczenie krytycznych ran*

Nieumarłe istoty *Uzdrowienie*

ODWODNIENIE

Nekromancja

Poziom: wodna śmierć 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałność neguje

Oporność na czary: Tak

Rzucasz na ofiarę potworną, wysuszającą kławtę, która obniża Budowę o 1k6 punktów i o 1 dodatkowy punkt na każde 3 poziomy czarujecego, maksymalnie 1k6+5 na 15. poziomie. Śluzę, rośliny i stworzenia o podtypie wodnym są szczególnie wrażliwe na to zakłęcie – tracą 1k8 punktów Budowy plus dodatkowo 1 na 3 poziomy czarujecego (maksimum bez zmian).

PAJĘCZA SKÓRA

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3, druid 3

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Niniejszy czar utwardza skórę podmiotu, czyniąc z niej mocną skorupę. Zapewnia on premię z usprawnienia +1 do posiadanej premii z naturalnego pancerza, premię rasową +1 do rzutów obronnych przeciw truciznom i premię rasową +1 do testów Ukrywania się. Wszystkie premie rosną o 1 na każde trzy poziomy czarujecego powyżej 3., maksymalnie do +5 na 12. poziomie czarujecego.

Premia z usprawnienia zyskana z *pajęczesz skóry* kumuluje się z premią z naturalnego pancerza, ale nie z innymi premiami z usprawnienia do naturalnego pancerza. Stworzenie nieposiadające naturalnego pancerza ma efektywną premię z usprawnienia pancerza +0, tak jak postać nosząca jedynie zwykłe ubranie posiada premię z pancerza +0.

Komponenty materiałowy: Kawalek pająka.

PAN PODZIEMI

Przemiany [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 9, druid 9

Komponenty: W, PD

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda/poziom

Zanurzysz się w magii ziemi i zyskujesz nad nią władzę – jednak tylko dopóki stoisz na powierzchni lub znajdujesz się pod ziemią. Napelniony nieopętą mocą *pana podziemi* możesz raz na rundę wybrać zakłęcie z przedstawionej dalej listy i użyć go jak zdolności czaropodobnej. Takie wykorzystanie zakłęcia wymaga poświęcenia akcji standardowej, nawet jeśli zakłęcie normalnie wymaga dłuższego czasu rzucania (np. *poruszenie ziemi*).

Oto czary zyskane w ten sposób: *ciab w kamień, kamień w ciab, kamienna kula*, kształtowanie kamienia, odwrócenie gravitacji, pogawędka z kamieniem, poruszenie ziemi, posąg, przemiana błota w skałę, przemiana skały w błoto, rycie*, ściana kamieni, stopienie z kamieniem, trzęsienie ziemi, wykop*, zmniejszenie ziemi i kamienia.*

Koszt w PD: 1000 PD.

* Nowe zakłęcia opisane w niniejszym rozdziale.

PRZEKIEROWANIE PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 6

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Niniejszy czar tymczasowo zmienia miejsce, do którego prowadzi *portal*. Postać rzucająca opisywane zakłęcie może wskazać dowolny *portal*, przez który kiedyś podróżowała – będzie to nowy, tymczasowy punkt docelowy. Czar nie zmienia żadnych specjalnych właściwości *portalu* (np. jednokierunkowości czy tła obiektu).

PRZEMIANA KAMIENI

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 7, druid 7

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte przygotowane kamienie

Czas działania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Gdy kładziesz na ziemi specjalnie przygotowane kamienie i wypowiadasz rozkaz kończący rzucanie zakłęcia, głązki przemieniają się w stworzenia, które wyglądają i walczą jak lity (patrz rozdział 6). Tak przebudzone skały nie są jednak prawdziwymi litami – nie mogą rozmawiać z normalnymi przedstawicielami wspomnianego gatunku ani używać psionicznych mocy owych istot.

Takie lity z ożywionego kamienia bronią swojej osoby i wypełniają wszelkie rozkazy, które wypowiesz. Gdy punkty wytrzymałości istoty spadną do co najmniej 0, rozspływa się ona w pył, a przygotowany kamień wykorzystany do jej stworzenia ulega zniszczeniu. Niezniszczony lity zmieniają się na powrót w przygotowany głąz po upływie czasu działania zakłęcia. Rzeźbione kamienie można wykorzystać jako koncentraty przy okazji kolejnego rzuceniu tego czaru. Lity po stworzeniu zawsze są w pełni sił, nawet jeśli odniosły obrażenia w trakcie poprzedniej aktywacji.

Możesz przygotować jeden kamień na cztery poziomy czarujecego (maksymalnie pięć na 20. poziomie). Kamień pozostaje przygotowany dowolnie długo. Zakłęcie nie będzie rzuczone, dopóki nie ukończysz go zamianą głąz w lita.

Koncentrator: Odpowiednia liczba kamieni, które trzeba specjalnie przygotować. Materiały do polerowania i gladzenia każdego glazu kosztują 200 sz. Po przygotowaniu kamieni należy odprawić rytuał oczyszczenia, co zajmuje dzień na każdy z nich. W czasie obrzędu nie możesz udzielać się w przygotach ani prowadzić żadnej wyteżonej aktywności.

PRYKLEJENIE

Przemiany

Poziom: bard 0, biegly przewodnik po Podmroku 1, czarodziej/zaklinacz 0

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Niemagiczny, nietrzymany przedmiot o wadze do 2,5 kg

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Oporność na czary: Tak (przedmiot)

Przyklejenie przytwierdza jeden przedmiot o wadze do 2,5 kilograma do innego, cięższego obiektu. Owe rzeczy da się rozdzielić używając nawet niewielkiej siły – może to uczynić, na przykład, wiatr o sile przynajmniej 15 km/godz., *dnok magia* lub *niewidoczny służący* albo też akcja ruchu poświęcona przez dowolne cielesne stworzenie (co prowokuje okazyny atak).

Komponenty materiałny: Kawatek wyschniętego kleju.

RYCIE

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 2, czarodziej/zaklinacz 3, druid 2, kapłan 3, tropiciel 2, zwiadowca Harfiarzy 2

Komponenty: W, S, K/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 minuta / poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Na dłoniach podmiotu wyrastają twarde jak kamień pazury. Można nimi podobnie do borsuka ryć poprzez ziemię, piach, glinę i żwir (ale nie w litej skale), robiąc wykop z szybkością 3 metrów.

Podmiot może używać pazurów jako broni zadającej 1k6 obrażeń. Jeśli normalnie w ataku bez broni zadaje rany przekraczające 1k6, to ich wartość się nie zmienia. Podmiot pod działaniem tego czaru uważa się za uzbrojony.

Koncentrator wtajemniczeń: Pazur ryjącego stworzenia.

Czar ten zastępuje poprzednią wersję z *Ras Faerunu*.

RYCIE, ZBIOROWE

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 6, druid 6, tropiciel 4, zwiadowca Harfiarzy 4

Cel: Jedno stworzenie / poziom, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czar działa tak samo jak *rycie*, ale wpływa na kilka stworzeń.

SANKTUARIUM, ZBIOROWE

Odrzucanie

Poziom: Równowaga 5

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedno dotknięte stworzenie / 2 poziomy

Czar działa jak *sanktuarium*, ale wpływa na kilka stworzeń.

SKURCZ TUNELU

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m / poziom)

Cel: Fragment tunelu o średnicy do 6 metrów i długości do 15 metrów

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks częściowo neguje (patrz opis)

Oporność na czary: Nie

Sprawiasz, że fragment tunelu zaciska się niczym w skurczach trawiennych, miazdząc zawartość i przesuwać ją we wskazanym przez ciebie kierunku. Każde stworzenie i przedmiot w kurczącym się obszarze korytarza podlega miazdzeniu za 1k6 obrażeń na poziom (maksymalnie 17k6). Ponadto ofiara zostaje przesunięta z początkowej pozycji do punktu tuż za fragmentem tunelu objętym zaklęciem. Udany rzut obronny na Refleks zmniejsza obrażenia o połowę i sprawia, że przesunięcie następuje na dystans o 1/2 mniejszy (czyli do punktu korytarza znajdującego się w połowie drogi pomiędzy początkową pozycją istoty a końcem kurczącego się odcinka). Gdy uplynie czas działania czaru, tunel powraca do pierwotnego

kształtu i rozmiaru, nie zmieniając w niczym swojej struktury.

Niniejszy czar wpływa na naturalne i wykopane tunele, a także na korytarze w budynkach postawionych na powierzchni ziemi.

Komponenty materiałny: Kawatek przetrzonego warzywa lub mięsa.

SŁOWO RÓWNOWAGI

Wywoływanie [dźwięk]

Poziom: druid 7, równowaga 7

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 9 m

Obszar: Stworzenia w fali o promieniu 9 metrów i środka w tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Nie lub Wola neguje (patrz opis)

Oporność na czary: Tak

Każde praworzędne dobre, chaotyczne dobre, praworzędne złe lub chaotyczne złe stworzenie słysząc *słowo równowagi* i znajdując się w obszarze działania zaklęcia podlega jego wpływowi, ale rezultat zależy od posiadanej przez nie liczby Kostek Wytrzymałości, zgodnie z podanymi dalej informacjami. Taka ofiara nie ma też prawa do rzutu obronnego. Efekty się kumulują.

KW

Efekt

Równe poziomowi czarującego – młodości

Do poziomu czarującego –1 wycięczenie, młodości

Do poziomu czarującego –5 sparaliżowanie, wycięczenie, młodości

Do poziomu czarującego –10 śmierć

Młodości: Stworzenie przez rundę ma prawo tylko do jednej akcji ruchu, ale może bronić się normalnie.

Wycięczenie: Na 2k4 rundy wartość Siły maleje o 2k6 punktów.

Sparaliżowanie: Stworzenie jest przez 1k10 minut sparaliżowane i bezradne (nie może w ogóle poruszać się ani mówić).

Śmierć: Żywe stworzenie umiera, a nieumarły ulega zniszczeniu.

Jeśli rzucasz to zaklęcie na planie ojcystym, każdy praworzędny dobry, praworzędny zły, chaotyczny dobry i chaotyczny zły przybyśz na obszarze jego działania zostaje natychmiast wygnany na swój rodzinny wymiar, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wole (z kara –4). Tak wygnana istota nie może powrócić przez co najmniej 24 godziny. Efekt wygnania ma miejsce niezależnie

nie od tego czy stworzenia słyszą, czy nie słyszą *slowo równowagi* – niemniej w pierwszym wypadku podlegają również opisanym wcześniej efektom.

Stworzenia mające więcej KW niż wynosi twój poziom czarującego są niewrażliwe na *slowo równowagi*.

SPÓJRZENIE PRZEZ PORTAL

Poznanie (szpiegowanie)

Poziom: bard 4, czarodziej/zaklinacz 4, portale (alternatywna) 3

Komponenty: W, S, K/KO

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Niniejsze zaklęcie na czas swego działania czyni portal przezroczystym po twojej stronie. Nie jest to otwarcie portalu, więc nie da się wywrzeć żadnego efektu po drugiej stronie. Zyskujesz wyłącznie wgląd w to, co jest po drugiej stronie. *Spojrzenie przez portal* nie ujawnia specjalnych właściwości portalu (jak jednokierunkowość czy cecha tylko dla stworzeń), a jedynie pozwala stworzeniom stojącym po twojej stronie obejrzeć miejsce docelowe.

Koncentrator wtafemniczej: Szkłane okno.

SPUSTOSZENIE ZIEMI

Odrzucanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 12 metrów

Obszar: 12-metrowy rozprysk o środku w tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałość zmniejsza o połowę

Oporność na czary: Tak

Promieniując od ciebie rozprysk mocy, sejmicznie niszczy wszystkie stworzenia ziemi w pobliżu. Każda istota o podtypie ziemia będąca na obszarze działania zaklęcia otrzymuje 1k8 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k8). Stworzeniom nienależącym do podtypu ziemia nie się nie dzieje.

Komponenty materialny: Mały kamyk.

STABILIZACJA PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 1

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Tymczasowo stabilizujesz źle działający portal, zwiększając bezpieczeństwo użytkownika. Przy każdej aktywacji portalu podczas działania zaklęcia (lub natychmiast, jeśli jest ciągle aktywny) dodajesz +30% do wymaganego rzutu w tabeli 2-2 „Portal niesprawne” w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAJIN*.

ŚCIANA POTĘŻNIEJSZEGO ROZPROSZENIA MAGII

Odrzucanie

Poziom: bard 5, czarodziej/zaklinacz 8, druid 8, kapłan 8

Czar działa jak *ściana rozproszania magii*, ale wywołuje efekt *potężniejszego rozproszania magii*.

ŚCIANA ROZPROSZENIA MAGII ODRZUCANIE

Poziom: bard 4, czarodziej/zaklinacz 5, druid 5, kapłan 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Efekt: Plastyczna *rozproszania magii* obejmująca obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 3 m/poziom

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Czar powołuje do istnienia przezroczystą, przenikalną barierę. Wszyscy przechodzący przez nią stają się ofiarami kierunkowego *rozproszania magii*. Potraktowane w ten sposób przyzwane stworzenie ulega *rozproszeniu*.

Ściany rozproszania magii nie można zobaczyć ani wyczuć zwykłymi środkami, a nawet dzięki *zobaczeniu niewidzialnego*. *Wykrycie magii* ujawnia obecność efektu, a *widzenie prawdy* odkrywa zarówno jego obecność, jak i przeznaczenie.

ŚLEPOWIDZENIE

Przemiany

Poziom: cza/zak 2, druid 2, kapłan 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar obdarza podmiot zdolnością ślepowidzenia o zasięgu 9 metrów (jej szczegóły opis znajduje się w *Przewodniku Mistrza Podziemi* i w *Księdze potworów*.)

Niniejszy czar zastępuje poprzednią wersję z *Magii Faerunu*.

UTOPIENIE

Przywoływanie (tworzenie) [woda]

Poziom: druid 6, wodna śmierć 6

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Oporność na czary: Tak

Tworzysz wodę w płucach podmiotu, który zaczyna się topić. Jego punkty wytrzymałości natychmiast spadają do 0 i traci on przytomność. W kolejnej rundzie traci kolejnie punkt wytrzymałości (ma zatem pw -1) i jest umierający. W kolejnej rundzie umiera (szczegóły wyjaśniono w regulach tonięcia w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Wykaszływanie i inne próby fizycznego wydalenia wody z płuc nie dają. Jednak inne stworzenie może ustabilizować stan ofiary przed śmiercią udanym testem Leczenia o ST 15.

Nieumarli, konstrukty, stworzenia niepotrzebujące oddychać i istoty oddychające wodą nie odnoszą szkód w wyniku działania tego czaru.

UTOPIENIE, ZBIOROWE

Przywoływanie (tworzenie) [woda]

Poziom: druid 9, wodna śmierć 9

Cel: Jedno lub kilka stworzeń, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czar działa jak *utopienie*, ale wpływa na kilka stworzeń.

WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH, ZBIOROWE

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 6, tropiciel 4, zwiadowca Harfiry 4

Cel: Jedno stworzenie/poziom, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czar działa jak *widzenie w ciemnościach*, ale wpływa na kilka stworzeń.

WIDZENIE W GŁĘBSZYCH CIEMNOŚCIACH

Przemiany

Poziom: biegly przewodnik po Podmroku 4, czarodziej/zaklinacz 3, tropiciel 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot zyskuje zdolność widzenia na 18 metrów w kompletnej ciemności, nawet magicznej (np. stworzonej czarem *czarne światło* lub *głębsza ciemność*). *Widzenie w głębszych ciemnościach* daje obraz czarno-biały, ale poza tym działa jak normalny wzrok.

Komponent materialny: Szczypta suszonej marchwi lub agat.

WYCZUWANIE DRGAŃ

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 3, tropiciel 3, zwiadowca Harfiarzy 3

Komponenty: W, S, K/ KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Automatycznie dokładnie lokalizujesz położenie każdego przedmiotu i stworzenia w promieniu 9 metrów, które pozostaje w fizycznym kontakcie z ziemią.

Koncentrator wtajemniczeń: Kawalek skóry stworzenia obdarzonego wyczuwaniem drgań.

WYKOP

Przemiany

Poziom: czarodziej/zaklinacz 8

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Jeden otwór 1,5 m na 2,4 m, głęboki na 0,3 m/poziom

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Analogicznie do czaru *przejęcie w ścianie*, to zaklęcie tworzy otwory w drewnianych, gipsowych lub kamiennych ścianach, ale nie w metalu czy innych twardszych minerałach. Jeśli grubość muru przekracza 0,3 metra na poziom czarującego, wówczas pojedyncze rzucenie *wokopu* tworzy jedynie niszę lub krótki tunel o podanych wymiarach. Niemniej rzucając kilka niniejszych zaklęć jedno po drugim da się wydrążyć odpowiednio długie korytarki, przebijające nawet bardzo grube ściany. W odróżnieniu od *przejęcia w ścianie*, *wokop* ma efekt natychmiastowy. A zatem jego działanie nie dobiega końca i nie można go rozproszyć – wszelkie budowane nim przejścia pozostają na stałe.

Komponent materialny: Szczypta wykopanej ziemi.

WZBURZONE WODY

Przywoływanie (przyzywanie) [woda]

Poziom: druid 5, wodna śmierć 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Fala o promieniu 4,5 m

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak (patrz opis)

Oporność na czary: Nie

Z wybranego przez ciebie miejsca bucha potężna fala zimnej wody, gwałtownie zalajując cały obszar, na jakim działa zaklęcie. Fala wykonuje próbę szarży byka względem wszystkich istot znajdujących się na obszarze, nie prówując okazjonalnego ataku. Na potrzeby spornego testu Siły należy ją traktować jak byt kolosalnych rozmiarów o Siłę 34 (całkowita premia +30), rzucający i przesuwyjący się wraz ze stworzeniami, które ogarnęła. Jeśli fala wygra sporny test, Siły, ofiara zostaje przesunięta o 1,5 metra (plus dodatkowe 1,5 metra za każde 5 punktów, o jakie przegrała wynik spornego testu Siły) w tył, licząc od punktu początkowego zaklęcia. Stworzenie przepchnięte przez *wzburzone wody* o co najmniej 1,5 metra musi wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza przewrócenie na ziemię (i zmianę stanu na leżący).

Ponadto fala moczy wszystko na obszarze swego działania i gasi każdy normalny ogień rozmiaru maksymalnie ogniska.

ZABLOKOWANIE PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Niniejszy czar tymczasowo zamyka portal - na czas działania rzeczonoego zaklęcia przestaje on funkcjonować. Czar *kołatka*, *dzwonek otwarcia* i podobne efekty nie mogą zakończyć ani stumić *zablokowania portalu*. Jedynie udane *rozproszenie magii* jest w stanie je zanegować.

ZAKAŻNA MGŁA

Przywoływanie (tworzenie)

Poziom: wodna śmierć 7

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3/poziom)

Efekt: Chmura w fali o promieniu 9 metrów i wysokości 6 metrów

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Oporność na czary: Tak

Niniejszy czar powoduje do istnienia wilgotne opary pełnej zarasków mgły, podobnej do *chmury mgły*. W każdej rundzie przebywania w chmurze stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza zarażenie się chorobą będącą odpowiednikiem ciekak (patrz „Choroby” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Dolegliwość natychmiast działa – nie ma czegoś takiego jak okres wylegania. Zręczność zarażonego ulega natychmiastowemu obniżeniu o 1k8 punktów. Ponadto ofiara każdego dnia działania choroby musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 13 – porażka oznacza obniżenie Zręczności o kolejne 1k8 punktów.

Zakażona chmura, podobnie do *zabójczej chmury*, oddala się od ciebie z szybkością 3 metrów na rundę, sunąc po powierzchni ziemi czy wody (w każdej rundzie ustal, na jaki obszar rozlał się opar, przyjmując, iż nowy punkt początkowy znajduje się o kolejne 3 metry dalej od punktu początkowego, w którym rzuciłeś zaklęcie). Ponieważ opary są cięższe od powietrza, opadają możliwie najniżej, wypieniając niecki i dziury, wnikając nawet w drobne pęknięcia. **Zakażona mgła** nie przenika przez ciecie, a zatem czaru nie można rzucić pod powierzoną wodę.

ZAMKNIĘCIE WĘZŁA

Odrzucanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden węzeł ziemi

Czas działania: Permanentny

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Rzucenie niniejszego zaklęcia na węzeł ziemi magicznie „zamyka” go przed osobami, które chciałyby skorzystać z jego mocy. Możesz zamknąć węzeł, którego klasa jest równa lub niższa niż połowa twego poziomu czarującego. Dla wszystkich istot władających magią, prócz ciebie samego, *zamknięcie węzła* zwiększa o +15 TSt testów Czarostwa wykonywanych w celu posłużenia się standardowymi mocami węzła. Udane *rozproszenie magii* przelamuje *zamknięcie węzła*.

Specjalne: Aby rzucić ten czar, musisz posiadać atut Magia węzłów.

ZLOKALIZOWANIE WĘZŁA

Poznanie [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 2, druid 2, kapłan 3

Komponenty: W, S, K/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 1,5 km/poziom (patrz opis)

Obszar: Koło o środku w tobie i promieniu 1,5 km/poziom (patrz opis)

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Wyznawasz kierunek prowadzący do węzłów ziemi będących w zasięgu czaru. Możesz szukać albo najbliższego węzła, albo konkretnego, który kiedyś już odwiedziłeś (w tym drugim przypadku zasięg wynosi 3 km/poziom, a obszar działania to koło o środku w tobie i promieniu 3 km/poziom).

Zaklęcie blokuje choćby cienka warstwa ołowiu. Nie ujawni również węzłów chronionych czarem *zamknięcia węzła*.

Koncentrator objawień/ujawniczei: Kamyk znalezione w węzle ziemi.

ZMODYFIKOWANIE PORTALU

Przemiany

Poziom: Portale (alternatywna) 8

Komponenty: W, S, KO, PD

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Rzeczony czar permanentnie usuwa lub dodaje jeden bądź kilka kluczy do portalu (patrz „Portale” w rozdziale 2 *Opis świata ZA POMIANTCH KRAINI*). Przed wspomnianą operacją musisz *portal* zbadać i poznać jego właściwości za pomocą *analizy portalu* (lub inną podobną metodą).

Usuwanie klucza: Usunięcie klucza zmienia *portal* z aktywowanego tym specjalnym kluczem w taki, który może aktywować każde stworzenie lub którego nie da się aktywować wcale (zależnie od woli rzucającego opisywane zaklęcie). Jeżeli klucz kontrolował zachowanie portalu, bohater rzucający zaklęcie może wybrać, które z zachowań anulować. Na przykład, w zmiennym portalu, który – aktywowany przez drowa przenosi w jedno miejsce, a aktywowany przez inną istotę w miejsce zupełnie odmienne – można usunąć jedno z miejsc docelowych. Wtedy powstanie *portal* wysyłający drowy w jedno miejsce albo wysyłający wszelkie inne stworzenia (nie-drowy) w jedno miejsce.

Dodawanie klucza: Możesz dodać klucz do istniejącego portalu, aby uniemożliwić jego aktywację istotom nieposiadającym klucza. Jeśli za klucz uznasz konkretny przedmiot lub rodzaj przedmiotów, musisz mieć taki obiekt w dłoni podczas rzucania opisywanego zaklęcia. Możesz też dodać klucz modyfikujący zachowanie zmiennego portalu. Na przykład, jeśli zmienny portal dawniej działał inaczej dla drowów, a inaczej dla pozostałych istot – mógłbyś dodać klucz prawie nieosiągalny dla „pozostałych istot”, żeby portal praktycznie zaczął działać tylko dla drowów.

Koszt w PD: 250 PD.

ZNAMIE WYRZUTKA

Nekromancja

Poziom: druid 2, kapłan 2, rycerz ciemności

1, wodna śmierć 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno stworzenie

Czas działania: Permanentnie

Rzut obronny: Wola neguje

Oporność na czary: Tak

Czar tworzy nieusuwalny znak na twarzy podmiotu (jeśli ten nie ma twarzy, to na innej górnej części ciała). Znamię jest dostrzegalne dla normalnego wzroku, widzenia w słabym

świecie i widzenia w ciemnościach. Noszący taki znak podlega karze z okoliczności –5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze –2 do Klasy Pancerza.

Znaku nie da się rozproszyć, ale można go usunąć *czudem*, *ograniczonym życzeniem*, *przelataniem kłatwy*, *złamaniem zaklęcia* albo *życzeniem*.

ZRODZENIE WĘZŁA

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]

Poziom: czarodziej/zaklinacz 9

Komponenty: W, S, PD

Czas rzucania: 1 dekadzień (8 godzin dziennie)

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Jeden węzeł ziemi klasy 1 o średnicy 6 metrów

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Możesz rzucić ten czar tylko na lub pod powierzchnią ziemi. Energia zaklęcia zmienia przepływ miejscowych linii stref geomantycznych i prądów ziemnych, przyspieszając powstanie węzła ziemi klasy 1. Nowy węzeł ma średnicę 6 metrów i środek w dotkniętym miejscu. Granice nowego węzła ziemi mogą obejmować pustą przestrzeń, kawał litej skały lub obszar o niejedolitej strukturze. Jeśli rzucasz *zrodzenie węzła* na powierzchni ziemi, przynajmniej część węzła musi stykać się z naturalnym gruntem. Masz pewien wybór przy określaniu pierwotnego kształtu zewnętrznej granicy węzła – nie musi to być doskonała kula, jednak żaden fragment jej obszaru nie może być mniejszy niż 0,08 metra sześciennego.

Nowo stworzony węzeł ziemi przez rok ma klasę 1. Następnie średnica rośnie w tempie 6 metrów rocznie na poziom czarującego, jaki posiadałeś w chwili rzucania zaklęcia. Gdy średnica węzła osiągnie minimum rozmiarów dla kolejnej klasy węzła (patrz tabela 4-1), ta rośnie o +1. Na przykład, węzeł klasy 1 staje się węzłem klasy 2, gdy jego średnica wzrosnie do 12 metrów, a klasy 3 przy średnicy 36 metrów.

Tworzone tym czarem węzły ziemi automatycznie znajdują się pod wpływem *zamknięcia węzła* (sytuację należy traktować tak, jakbyś rzucił to zaklęcie). Poza tym posiadają wszelkie cechy naturalnych węzłów ziemi i tak samo są podatne na zniszczenie.

Koszt w PD: 5000 PD.

Specjalne: Aby rzucić ten czar, musisz posiadać atut Magia węzłów.

EKWIPUNEK I PRZEDMIOTY MAGICZNE

ekwipunek poszukiwaczy przygód

Do ekwipunku poszukiwaczy przygód i wyposażenia unikatowego dla Podmroku należą broń, zbroje, przedmioty wykonane ze specjalnych materiałów oraz trucizny. Tu powszechnie występują egzotyczne i nietypowe rzeczy, jak szczypcowy drag kuo-toa, usypiająca trucizna drów czy składane ostrze chytraków.

BROŃ

W warsztatach podmrocznych miast płatnerze i zbrojmistrzowie wytwarzają w większości te same odmiany broni i pancerzy co na powierzchni ziemi. Inny zwyczajny ekwipunek i usługi również są dostępne, zwykle w podobnej cenie.

Podmrok jest, delikatnie mówiąc, wymagającym środowiskiem. Dlatego mieszkające tam rasy, aby przetrwać, muszą wykazać się inwencją i sprytem. Podróżnicy również stają naprzeciw przeszkód i wrogów niepodobnych do czegokolwiek znanego ze świata na powierzchni. Chcąc pokonać wszelkie trudności, rozumni poszukiwacze przygód i mieszkańcy Podmroku stworzyli wiele nowych przedmiotów – od niemagicznych broni i pancerzy w niezwykłym stylu poczynszy, aż po magiczne urządzenia o ogromnej mocy.

TABELA 5-I: BROŃ

Bronź żołnierska	Cena	Obr (Mł)	Obr (Ś)	Obr (Du)	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Rodzaj
<i>Lekka broń do walki wręcz</i>								
Zbroja z brzytwami	Specjalna	1k4	1k6	1k8	×2	—	specjalna	cięte
Tarcza z brzytwami, lekka	Specjalna	1k3	1k4	1k6	×2	—	specjalna	cięte
<i>Jednoręczna broń do walki wręcz</i>								
Tarcza z brzytwami, ciężka	Specjalna	1k4	1k6	1k8	×2	—	specjalna	cięte
<i>Broń dystansowa</i>								
Strzałkowiec	40 sz	1k3	1k4	1k6	19-20/×2	12 m	0,5 kg	klute
Strzałki (10)	5 sz	—	—	—	—	—	2,5 kg	—
<i>Broń egzotyczna</i>								
<i>Lekka broń do walki wręcz</i>								
Nekode	5 sz	1k3	1k4	1k6	×2	—	1 kg	klute
Stalopletwy	10 sz	1k3	1k4	1k6	×2	—	1 kg	cięte
<i>Jednoręczna broń do walki wręcz</i>								
Składane ostrze	15 sz	1k3	1k4	1k6	19-20/×3	—	1 kg	klute lub cięte
<i>Dwuręczna broń do walki wręcz</i>								
Szczypcowy drag	20 sz	1k8	1k10	2k6	×2	—	7,5 kg	miażdżone

Broń zestawioną w tabeli 5-1 opisano dalej w porządku alfabetycznym, wraz z różnymi specjalnymi opjami do wyboru dla użytkownika.

Nekode: Ta broń egzotyczna to pasek lub rękawica nabijana na dłoni kolcami. Przydaje się jako oręż i narzędzie wspinaczkowe. Tego wyposażenia używa wielu mieszkańców Podmroku. Posługującego się nekode nie da się rozbroić za pomocą akcji rozbrajania. Z kolei atak za jego pomocą uznaje się za atak bronią. Nekode to specjalna broń mnichów, więc używający go mnich ma do wyboru specjalne opcje (patrz opis klasy mnicha w rozdziale 3 „Klasy” *Podręcznika gracza*).

Używanie dwóch nekode podczas wspinaczki zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Wspinaczki. Premia kumuluje się z premią +2 wynikającą z używania zestawu do wspinaczki.

Składane ostrze: Ta broń egzotyczna ma ząbkowane ostrze z zawieszonym w środku i ręczką. Złożona zadaje obrażenia klute, rozłożona staje się orężem tnącym. Złożenie czy rozłożenie ostrza to akcja ruchu.

Stalopłetwy: Broń egzotyczna wytwarzana przez kuo-toa. Używają jej przede wszystkim poganianie. Wygląda niczym ciężka, gumowa rękawica z ostrymi, stalowymi pazurami na czubkach kciuków i dwóch środkowych palców. Posługującego się stalopłetwami nie da się rozbroić za pomocą akcji rozbrajania. Jest to specjalna broń mnichów, więc używający jej mnich ma do wyboru specjalne opcje (patrz opis klasy mnicha w rozdziale 3 „Klasy” *Podręcznika gracza*).

Strzałkowiec: Sprężynowo ładowana broń szyje strzałkami z wielką precyzją i siłą. Podziemne gnomy uwielbiają ten oręż, jest to bowiem broń miotająca, nie rzucana, zatem Siła użytkownika nie wpływa na obrażenia.

Strzałkowiec mieści narząd do trzech strzałek i można z niego strzelić kilkoma w akcji całkowitego ataku. Przetadowanie tej broni to akcja ruchu prowokująca ataki okazjne.

Szczypcowy drag: Kuo-toa wojownicy i biczowie często używają tej dwuręcznej broni egzotycznej. Jest to oręż zasięgowy (3 metry), a nie można go wykorzystać względem wrogów znajdujących się na sąsiednich polach. Jeśli trafisz szczypcowym dragiem przeciwnika o kategorii rozmiaru różnej od twojej maksymalnie o jedną kategorię, możesz spróbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku (na przykład, mała postać może szczypcowym dragiem wciągnąć w zwarcie małego lub średniego adwersarza). Jeżeli uzyskasz trzymanie, drag łapie przeciwnika i zadaje mu normalne obrażenia w każdej rundzie, w której trwa trzymanie.

Zbroja z brzytwami: Patrz dalej, brzytwy na zbroje.

pancerze

Dalej, w porządku alfabetycznym, opisano różne typy pancerzy i dodatków do nich z tabeli 5-2.

Brzytwy na zbroje: Brzytwy umieszczane na zbroi to ostre, zębate ostrza, które można przyłączyć do pancerza podobnie do szpikulców. Gdy nosisz takie wyposażenie ochronne, możesz po udanym teście zwarcia zadać dodatkowe obrażenia cięte (patrz tabela 5-1 „Broń”). Brzytwy należy traktować jak broń żołnierską. Jeśli nie masz w nich biegłości, podlegasz karze –4 do testów zwarcia, gdy chcesz ich użyć. Możesz też brzytwami wykonać normalny atak wręcz (podstawowy lub drugorzędny) – wtedy traktuje się je jak broń lekka.

Ciemnofuskowa: Zbroja wykonywana z ciemnych skór węża maczanych w tajemniczych alchemicznych miksturach. Przypomina skórnię, ale jest miększa i lepiej dopasowuje się do ciała. Wielu zaklaczny i czarodziejów preferuje tę egzotyczną zbroję.

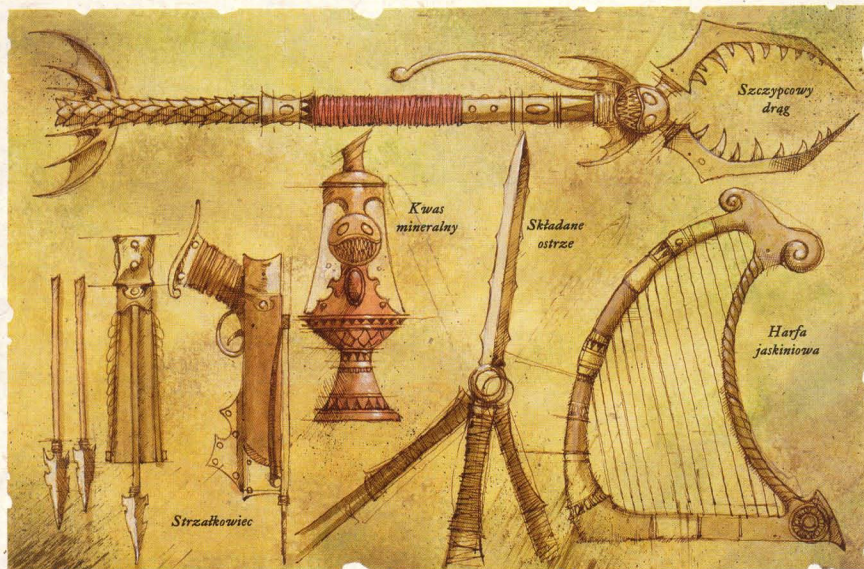


TABELA 5-2: PANCERZE

Pancerz	Cena	Premia	Maks. premia		Niepowodzenie czarów wtajemniczeń	— Szybkość —		Waga
			ze Zr	Kara do testów z pancerza		(9 m)	(6 m)	
Lekkie zbroje								
Ciemnotłuskowa	1000 sz	+2	+10	0	5%	9 m	6 m	1,5 kg
Z pajęczyny jedwabiu ¹	750 sz	+3	+8	-1	10%	9 m	6 m	2,5 kg
Z pajęczyny chityniaków	75 sz	+3	+6	-1	10%	9 m	6 m	5 kg
Średnie zbroje								
Skórzana z mackami	315 sz	+3	+5	-3	20%	6 m	4,5 m	15 kg
Ciężkie zbroje								
Ciężka płytowa	2000 sz	+9	+0	-8	40%	6 m ²	4,5 m ²	50 kg
Kamienna zbroja	180 sz	+5	+2	-5	30%	6 m ²	4,5 m ²	17,5 kg
Płytowa czuciowa	2500 sz	+8	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	32,5 kg
Dodatki								
Brzytwa na pancerz	+50 sz	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Kamuflaż	+300 sz	—	—	—	—	—	—	+1 kg
Obciążniki	+160 sz	—	3	3	+10%	6 m ²	4,5 m ²	+15 kg
Pęcherze pławne	+50 sz	—	—	3	—	—	—	+2,5 kg
Wyciszenia	+300 sz	—	—	—	—	—	—	+1 kg

1 Wymaga odpowiedniego atutu Biegiłość w pancerzu egzotycznym

2 Biegnąc w ciężkiej zbroi poruszasz się tylko o trzykrotną, nie czterokrotną szybkością.

3 Patrz opis.

Ciężka płytowa: Niniejsze wyposażenie, wykute dla najsłabszych wojowników, to po prostu znaczne wzmocnienie zestaw pełnej zbroi płytowej. Tego rodzaju uzbrojenie obronne zwykle wykują rasy nadszwyczańskie, szczególnie orogowie.

Kamienna zbroja: Pancerz wykonany z zachodzących na siebie kamiennych płytek, które przemyślnie wyrzeźbiono tak, by były zarazem wytrzymałe i cienkie. Warstwa wyprawionej skóry pod kamieniem chroni przed otarciami i łagodzi impet ciosów. Kilka warstw kamiennych płytek zwykle chroni szczególnie wrażliwe punkty na ciele. Znaczna część ciężaru zbroi spoczywa na ramionach. W skład pancerza wchodzi także skórzane rękawice z naszytymi małutkami kamiennymi płytkami. Kamienna zbroja nie narusza duchowych przysiąg druidów.

Kamuflaż: Na zbroi namalowano misternie wzory naśladujące konkretny rodzaj terenu, a specjalna substancja chroni farbę przed uszkodzeniem. Pancerze kamuflujące można pomalować, dopasowując do dowolnego rodzaju terenu (wodne, pustynne, leśne, wzgórzowe, bagienne, górskie, równinne i podziemne). Dana zbroja może „nosić” tylko jeden typ kamuflażu. Ten dodatek zapewnia noszącemu premię z okoliczności +2 do testów Ukrywania się w odpowiednim terenie, ale stosuje się nadal normalna kara do testów z pancerza.

Obciążniki: Zbroja wyposażona w obciążniki jest dużo cięższa i wytrzymała niż zwykły pancerz danego typu. Noszący ją otrzymuje premię z okoliczności +2 do testów Zachowania równowagi oraz premię z okoliczności +2 do testów Siły na oparcie się szarzy byka i próbom

przewrócenia. Obciążniki redukują maksymalną premię ze Zręczności o 1, zwiększają ryzyko niepowodzenia czarów wtajemniczeń o 10% i zwiększają kategorię ciężaru o jeden stopień (z lekkiej na średnią, ze średniej na ciężką).

Pęcherze pławne: Wewnątrz i na zewnątrz zbroi tego typu umieszczono wiele małych, szczelnych pęcherzy z powietrzem. Kara do testów z pancerza rośnie o 1 dla każdego typu pancerza, ale nie podwaja się na potrzeby testów Pływania.

Płytowa czuciowa: Z różnych punktów tej egzotycznej zbroi wyrasta mnóstwo giętkich wici, które zmniejszają o 10% ryzyko chybnia spowodowane przez ukrycia podczas ataków wymierzonych we wroga znajdującego się na sąsiadującym polu. A zatem jeśli walczysz z przeciwnikiem będącym pod wpływem zaklęcia *rozmycie*, podlegasz ryzyku chybnia 10%, nie zaś 20%.

Skórzana z mackami: Ta egzotyczna zbroja przypomina gumiaste opancerzenie skórzane z długimi, wiszącymi maskami doczepionymi u dołu. Czulki zapewniają wyszkolonej osobie premię +2 do testów Siły wykonywanych na potrzeby przewrócenia przeciwnika.

Wyciszenia: We wszystkich zgjęciach pancerza z takim dodatkiem umieszczono delikatne paski pilśni lub aksamitu, a sprzączki itp. owinięto bawełnianą nicią, by wylumlić brzękanie. Wyciszenia zapewniają posiadaczowi premię z okoliczności +2 do testów Cichego poruszania się.

Z pajęczego jedwabiu: Ta egzotyczna zbroja jest lekka i miękka, ale wytrzymała i sprężysta. Wykonano ją ze specjalnie impregnowa-

TABELA 5-3: ZAKŁADANIE PANCERZA

Typ zbroi	Zakładanie	Pospieszne zakładanie	Zdejmovanie
Z pajęczyny chityniaka, ciemnotłuskowa, z pajęczego jedwabiu, skórzana z mackami	1 minuta ¹	5 rund	1 minuta ¹
Kamienna zbroja	4 minuty ¹	1 minuta	1 minuta ¹
Płytowa czuciowa, ciężka płytowa	8 minut ²	8 minut ²	2k+1 minuta

1 Jeśli masz jakąś pomoc, zmniejsz czas o połowę. Jedna postać nie robiąc nic innego może pomagać jednej lub dwóm sąsiadującym istotom. Dwie osoby nie mogą pomagać sobie nawzajem jednocześnie nakładać pancerzy.

2 Takiej zbroi bohater nie włoży sam. Jeśli nikt mu nie pomaga, może ją tylko natoczyć pospiesznie.

nego jedwabiu z nici aranei lub dridera. Ze względu na mały ciężar jest szczególnie atrakcyjna dla postaci o niskiej Sile.

Z pajęczyny chityniaków: Chityniaki umieją utwardzić wytwarzaną pajęczynę i nadawać jej formę pancerza. Każdy z tych stworów może bez żadnych kosztów wyposażyć się w opisywaną zbroję i utrzymać ją dowolnie długo. Z kolei przedstawiciele innych ras muszą zapłacić chityniakowi tkaczowi za wykonanie takiego pancerza. Opisywane wyposażenie nie ulega zniszczeniu przez 3 miesiące (chyba że coś wcześniej spowoduje jego destrukcję), a potem traci 1 punkt premii z pancerza na miesiąc, aż rozpadnie się całkowicie. Chityniak może całkowicie odnowić zbroję, poświęcając jeden dzień na odświeżenie substancji nasączających pajęczynę. Proces ten zwykle kosztuje 5 sz, jeśli znajdzie się chętny do współpracy przedstawiciel wspomnianej rasy.

innu ekwipunek

Rasy Podmroku stworzyły niejedną unikatową miksturę i urządzenie pomagające w podrózach w Krainach Poniżej.

TABELA 5-4: SPECJALNE PRZEDMIOTY

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Alchemiczny kwas mineralny (flakon)	20 sz	0,5 kg
Czarna woda (flakon)	100 sz	0,5 kg
Harfa jaskiniowa	150 sz	1,5 kg
Czarny olej (fiolka)	25 sz	—
Farba niewidzialności w ciemnościach (słoiczek)	20 sz	0,25 kg
Pasta wrzasku (flakon)	50 sz	0,5 kg
Zestaw grotołaza	80 sz	2,5 kg

Alchemiczny kwas mineralny: Lepka, kleista substancja, która rozpuszcza skałę i inne minerały. Flakodem mineralnego kwasu można rzucić jak bronią spryskującą (patrz „Broń spryskująca” w *Podręczniku gracza*). Atak taki należy traktować jak dotykowy dystansowy z przyrostem zasięgu 3 metry.

Bezpośrednie trafienie w istotę z podtypem ziemia zadaje 1k6 obrażeń. Każde stworzenie z podtypem ziemi będące w promieniu 1,5 metra od punktu rozbicia flakonu otrzymuje 1 obrażenie od rozprysku. W rundzie po bezpośrednim trafieniu cel otrzymuje dodatkowe 1k6 obrażeń.

Kwas mineralny wylany bezpośrednio na nieruchomą skałę czy kamień ignoruje trwałość i zadaje 3k6 uszkodzeń (1k6 na rundę przez 3 rundy).

Alchemiczny kwas mineralny można stworzyć, wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 22.

Czarna woda: Jeden flakon czarnej wody błyskawicznie splugawia ściany wody o krawędzi 3 metry. Każde wodne stworzenie wychające za rurę wodę musi wykonać rzut obrony na Budowę – nieudany oznacza, iż zaczyna się topić (patrz reguły tonięcia w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). ST testu wynosi 10 w pierwszej rundzie, ale rośnie o +1 w każdej kolejnej. Stworzenie oddychającym powietrzem czarna woda nie szkodzi, chyba że oddychają wodą dzięki żłkciu czy z innego powodu. Skaza czarnej wody utrzymuje się do 24 godzin w wodzie stojącej, ale znika po 1k6 rundach w strumieniu czy wzbierającym przypływie.

Czarną wodę można stworzyć, wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 25.

Czarny olej: Rzadki olej mineralny specjalnie przygotowany z różnymi alchemicznymi czynnikami reaktywnymi. Chroni przed dzia-

łaniem światła słońca broń i pancerze drowiej produkcji (patrz dalej, „Przedmioty magiczne”). Fiolka czarnego oleju wystarczy do ochrony oręża przez 3 dni albo pancerza przez 1 dzień. Nałożenie czarnego oleju na dowolny przedmiot zajmuje 1 minutę.

Czarny olej można stworzyć, wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 20.

Farba niewidzialności w ciemnościach: Specjalna alchemiczna substancja zaprojektowana tak, by zlewać się z cieniem i kolorystyką powierzchni, na którą jest nakładana. Własność ta czyni farbę niewidzialną dla stworzeń polegających na widzeniu w ciemnościach, ale łatwo ją dostrzeże osoba posługująca się normalnym wzrokiem czy widzeniem w słabym świetle. Rasy, które potrzebują światła do nawigacji, używają tej farby do ostrzeżenia podobnych sobie istot przed niebezpiecznymi. Jeden słoiczek zawiera dość farby na dwadzieścia dużych szczeniostawczych lub dwie mniejsze wiadomości złożone z maksymalnie 100 słów.

Harfa jaskiniowa: Jest to mistrzowsko wykonany mały instrument zapewniający grającą na nim osobie premię z okoliczności +2 do testów Występów. Brzmienie niesie się przez 1k10 kilometrów niezależnymi korytarzami, a więc dostarcza rozrywki i może służyć jako narzędzie komunikacji na długie dystanse.

Pasta wrzasku: Oleista substancja pozyskiwana z grzyba wrzaskuna. Wystawiona na światło o jasności pochodni (lub silniejsze) wydaje przeraźliwy skrzek trwający 1 rundę. Hałas jest dobrym sygnałem – głośnym i łatwym do usłyszenia (ST Nasłuchiwanie –10, modyfikowane przez odległość, przeszkody i stosowne warunki), więc mieszkańcy Podmroku często rozmawiają w obszarach, które chcą chronić przed intruzami z powierzchni ziemi noszącymi ze sobą światło. Po jednym wrzasku pasta przestaje działać.

Pastę wrzasku można stworzyć wykonując udany test Rzemiosła (alchemii) o ST 20.

Zestaw grotołaza: Składa się nań lampa na helm, kask ochronny, ochronne ubranie (w tym rękawice i nakolanniki) i ciężkie buty, przydatne do chodzenia po jaskiniach. Zestaw grotołaza zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Szuki przetrwania, Wspinaczki, Wyzwalania się i Zachowania równowagi wykonywanych podczas wędrówek po trudno dostępnych miejscach (patrz „Zwiedzanie jaskiń” w rozdziale 7).

Trucizny

Drowy są powszechnie znani jako mistrzowie ponurej sztuki trucielstwa, ale wiele innych ludów Podmroku także posługuje się zabójczymi toksynami, których pełno pod ziemią.

Gaz oszłamniający: Svirfnebliny uzyskują ten gaz z zarodników rzadkich grzybów. Można go przechowywać w szczelnych pojemnikach w płynnej postaci. Po stłuczeniu zbiornika trucizna uwalnia się w 1,5-metrowym wybuchu gazu. Podziemne gnomy wytwarzają specjalne strzałki o szklanych grotach, którymi można rzucić w wybranych wrógów albo o ściany jaskiń, by nieuszkodliwić większe grupy adwersarzy.

Maź chorobotowa: Tę pastę robi się ze sproszkowanego choroblitu (patrz rozdział 7) i innych zjadliwych trucizn. Zwykle nakłada się ją na broń.

Obewładniająca trucizna drowów: Mroczne elfy styną z używania trucizny powodującej utratę przytomności. Pieczołowicie strzeżę sekretu tej trucizny, którą trudno znaleźć poza krainami i osadami drowów.

Obłąk męstwa: Mieszanina rzadkich gatunków gleby i magicznych skał będąca niebezpieczna, acz kusząca trucizna. Jej spożycie zapewnia

TABELA 5-5: TRUCIZNY

Truczyna	Typ	Początkowy efekt	Drugorzędny efekt	Cena
Postrach jaskiń	Spożycie, ST 20	Zdezorientowanie	obniżenie Int o 1k4	200 sz
Obezwładniająca drowów	Zranienie, ST 13	Nieprzytomność (1 minuta)	Nieprzytomność (2k4 godziny)	75 sz
Maż chorobliwa	Zranienie, ST 19	obniżenie Bd o 1k4	wyszczenie Bd o 1k4 -	1500 sz
Gaz oszalamający	Wdychanie, ST 12	Oszolomienie (1 runda)	Oszolomienie (1k4 rundy)	40 sz
Obłąd męstwa	Spożycie, ST 20	premia +1k2 do S, premia +1k2 do Bd, obniżenie Int o 1k4, obniżenie Rzt o 1k4	premia +1k2 do S, obniżenie Int o 1k4, obniżenie Rzt o 1k4	1200 sz

tymczasową premię z usprawienia do Siły i Budowy, ale obniża sprawność umysłową poprzez kary do Intelktu i Roztropności. Można ją stworzyć, wykonując udany Rzemiśla (alchemii) o ST 25.

Postrach jaskiń: Truczyna wydestylowana z grzyba pełzająca jaskiniowego (patrz rozdział 7). Można ją stworzyć wykonując udany test Rzemiśla (alchemii) o ST 25.

przedmioty magiczne

Drowy mają opinię najwydajniejszych i najmyślniejszych twórców magicznych przedmiotów w Podmroku. Również illithidzi wytwarzają rzeczy obdarzone mocami, a większość z nich czerpie energię z umysłowych użytkowników. Przedstawiciele innych ras, zwłaszcza duergarowie i derro, także są biegli w sztuce tworzenia przedmiotów i wytrwale pracują nad rozbudową magicznych arsenaliów. Wreszcie, o czym mało kto wie, czarodziej z Podziemnego Imaskaru są spadkobiercami tajemników tworzenia magicznych przedmiotów po pradawnym, upadłym imperium – chociaż ich wiedza jest teraz ledwie cieniem tego, czym była niegdyś.

Oprócz przedmiotów magicznych przedstawionych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* i innych źródłach opisujących świat ZAPOMNIANYCH KRAJÓW, w Podmroku lub w rękach stworzeń powracających z owocnych przygód w tym podziemnym świecie można znaleźć przedstawione dalej dobra.

magiczna broń

Wiele stworzeń Podmroku używa magicznej broni. Typowy ród drowów czy klan duergarów posiada dziesiątki wyszkolonych wojowników, przeważnie na 3. i 4. poziomach, których to żołnierzy wyposaża stosownie do umiejętności.

TABELA 5-6: SPECJALNE MOCE BRONI DO WALKI WRĘCZ

Specjalna moc	Modifikator ceny rynkowej ¹
Drowia produkcja	+1
Krwiożerczość	+1
Morficzność	+1
Zmienność rozmiarów	+1
Illithidzkosc	+2
Zmienność metalu	+2
Stalaktytowość	+3
Mackowość	+4 (+3) ²
Przewodnik	+4800 do normalnej ceny
Ślepowiedzenie	+30 000 do normalnej ceny

1 Chcąc określić cenę rynkową, dodaj tę premię do wartości wynikającej z premii z usprawienia podanej w tabeli 7-9 „Broni” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

2 Oręż mackowy dodaje tylko premię +3 do ceny rynkowej, jeśli tą mocą obdarzy się broni illithidza.

SPECJALNE MOCE BRONI

Realia życia pod ziemią kazały podziemnym zbrojmistrzom patrzeć na wytwarzanie broni ze szczególnej perspektywy. Co jest szczególnie widoczne w rodzajach przedmiotów, jakie produkują.

Drowia produkcja: Oręż drowiej produkcji był w powszechnym użyciu, ale w niektórych miastach rzezczonej rasy wypadła z łask. Taką bronią zasila energia lokalnych węzłów ziemi i otaczając ją aura *faerzres*. Dopóki oręż pozostaje wewnątrz węzła ziemi albo strefy *faerzres*, zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, niezależnie od normalnej premii z usprawienia. Poza strefą *faerzres* (na przykład ponad ziemią) broń nie obdarza premią ze szczęścia, ale poza tym działa normalnie.

Wstawiona na działanie promieni słońca broń drowiej produkcji musi wykonać rzut obronny na Wytrwałosc o ST 8 – nieudany oznacza, iż ulega całkowitemu zniszczeniu. Kolejny rzut obronny o tej samej ST należy wykonać każdego dnia wystawienia na słońce. Broń skryta w pochwie lub narazona na światło niebezpiecznie (np. w budynku) także jest wrażliwa na ten efekt. Niemniej oręż drowiej produkcji można bezpiecznie trzymać dowolnie długo w skrytce wyłożonej warstwą otowiu. A jeśli posmarować ją czarnym olejem (patrz wcześniej, „Specjalne przedmioty”), staje się niepodatna na działanie słońca.

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, dezintegracja, *uwarunkowanie*; Cena premia +1.

Illithidzkosc: Broń posiadająca niniejszą moc jest dość powszechna w granicach terenów kontrolowanych przez illithidów, ale mało znana poza Dolmrokiem. Przedmioty tępicożnych umysłów czasem zdają się posiadać własną wolę, poruszają się i przesuwiają niemal niezauważalnie, nawet jeśli się ich nie przenosi. Illithidzi oręż zapewnia każdemu posiadaczowi premię z oślenia +1 do testów ataków i obrażeń. Premia rośnie do +2 w przypadku, gdy właściciel włada psioniką.

Umiarkowane poznanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, stworzenie psioniczne; Cena premia +2.

Krwiożerczość: Krwiożerczy oręż zapewnia posiadaczowi premię z morale +2 do testów ataków, dopóki ostre jest nasycone. Aby było nasycone, właściciel musi tą bronią co 24 godziny zabijać stworzenie mające co najmniej 4 KW. Jeśli tej krwawej ofiary nie złoży, premia do testów ataków zmienia się w karę -2. Premia znowu zastępuje karę, gdy tylko posiadacz zaspokoi żądzę krwi broni.

Umiarkowane oczarowanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *szaf*; Cena premia +1.

Mackowość: Z ostrza oręza mackowego wyrastają wijące się, metalowe zmiłki biegnące wzdłuż tnącej krawędzi. Różnica wyglądu w niczym nie zmienia statystyk broni. Mackowe ostrze po trafieniu krytycznym wyrывa mózg ofiary, natychmiast ją zabijając (Wytr ST 21 neguje). Konstrukty, żywiołaki, służy, rośliny i nieumarli są niewrażliwi na tę moc, a stworzenia o kilku głowach nie giną natychmiast.

Silna nekromancja; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie pisonicznej broni i pancerza, tępica umysłów; Cena premia ++ (+3 jeśli moc dodano do broni illithidzkiej).

Morficzność: Posiadacz oręza morficznego może go w akcji standardowej przemienić w dowolną broń tego samego typu (lekką, jednoręczną lub dwuręczną). Na przykład, morficzny miecz długi mógłby stać się toporem wojennym albo łukiem długim refleksyjnym. Jeśli oręż morficzny oryginalnie będący pojedynczym stanie się bronią podwójną, tylko jeden jego koniec będzie mieć magiczną premię. Jeśli broń morficzna wykonana jako podwójna stanie się pojedynczą, może mieć własności albo jednego, albo drugiego ostrza oryginalnej broni podwójnej. Właściwości drugiego końca są uśpione, ale nie stracone – staną się znów aktywne, gdy oręż morficzny znów stanie się podwójnym.

Umirkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie dowolnego obiektu*; Cena premia +1.

Przewodnik: Oręż przewodnika pomaga poruszać się po bezdrożach czeluści Podmroku. Poprząc niesłychane ostrzeżenia i wskazówki zapewnia on posiadaczowi premię z ośnienia +4 do wykonywanych pod ziemią testów Przeszukiwania, Spostrzegawczości i Sztuki przetrwania.

Umirkowane poznanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *procrustus*; Cena 4800 sz więcej niż normalna cena broni.

Stalaktytowość: Moc normalnie zastrzeżona dla broni o ostrzach. Stalaktytowe ostrze przypomina długi, wąski stalaktyt, a nie zwyczajną klingę. Różnica w wyglądzie w niczym nie zmienia statystyk broni. Krytyczne trafienie stalaktytowym ostrzem zamienia ofiarę w kamień (Wytr ST 19 neguje).

Silne przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ciało w kamień*; Cena premia +3.

Ślepowiedzenie: Oręż ślepowidyżki nieustannie emituje szmer szepczących uwag (ST Nasłuchiwania 10). Trzymająca go postać zyskuje ślepowiedzenie o zasięgu 9 metrów. Moc ta pozwala posiadaczowi broni widzieć niewidzialne istoty i przedmioty, przelikać wzrokiem ciemność i ignorować wiele form ukrycia. Nie zapewnia jednak niepodatności na iluzje i nie odbarza specjalną zdolnością znajdowania obiektów ukrytych. Moc ślepowiedzenia ulega zanegowaniu w obszarze działania czaru lub efektu *ciszy*.

Umirkowane poznanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zobaczenie niewidzialnego*; Cena 30 000 sz więcej niż normalna cena broni.

Zmienność metalu: Posiadacz może w akcji standardowej zmienić budulec oręza zmiennego metalu – materiał z jednego rodzaju metalu przemienia się w inny. Na przykład, miecz półtoraczepny zmiennego metalu może stać się adamantytowy albo żelazny.

Umirkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie dowolnego obiektu*; Cena premia +2.

Zmienność rozmiarów: Posiadacz oręza zmiennych rozmiarów może w akcji standardowej zmienić jego kategorię rozmiaru. Na przykład, mały miecz krótki może zmienić się w duży miecz krótki.

ki. Broń z taką właściwością cenią sobie istoty rzucające czary, które często się polimorfują.

Umirkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *pomniejszenie osoby, powiększenie osoby*; Cena premia +1.

TABELA 5-7: KONKRETNA BROŃ

Konkretna broń	Cena rynkowa
<i>Drowie ostrze misji</i>	15 270 sz
<i>Zguba pajaków</i>	18 325 sz
<i>Ostatni spoczynek</i>	28 035 sz
<i>Ostrze wieicznej zemiany</i>	32 315 sz
<i>Ręczny grzechół przędny</i>	45 400 sz
<i>Batog królowej</i>	47 520 sz
<i>Gniew natury</i>	50 300 sz
<i>Intruz</i>	177 350 sz

KONKRETNA BROŃ

W Podmroku wykuwa się wiele dziwnych broni o specjalnych mocach. Dalej opisano okazy z tabeli 5-7. Większość z nich posiada nowe specjalne moce zaprezentowane w wcześniejszej części rozdziału.

Batog królowej (drowów): Ta czarna broń o kształcie bicia wygląda na utkaną z grubych pajęczyn przetykanych okrutnymi kolcami. *Batog królowej to batog drowiej produkcji +2* (oręż drowiej produkcji oprócz normalnej premii z usprawnienia zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, a więc na obszarach *faerzress* broń ta działa jak oręż ++). Postać biegną w walce batogiem lub biczem może posługiwać się *batogiem królowej bez zadanych kar*. Tym orężem, jak kółkastym łańcuchem, można atakować przeciwników sąsiadujących lub znajdujących się w odległości do 3 metrów. Ponadto raz dziennie posiadacz może zdecydować o porażeniu żywej istoty trafionej *batogiem królowej* zaklęciem *zadawanie krytycznych ran* oprócz normalnych obrażeń od broni, zadając dodatkowo 4k8-12 ran (Wola ST 17 zmniejsza o połowę).

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, *dezintegracja, uwarunkowanie, zadawanie krytycznych ran*; Cena 47 520 sz; Koszt 23 920 sz + 1888 PD.

Drowie ostrze misji: Jest to *drowiej produkcji miecz krótki przewodnika +1* (oręż drowiej produkcji oprócz normalnej premii z usprawnienia zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, a więc na obszarach *faerzress* broń ta działa jak oręż ++). Oprócz premii do różnych testów umiejętności, posiadacz może w akcji standardowej raz dziennie użyć *ślepowiedzenia* (3. poziom czarującego; patrz rozdział 4).

Silne różne; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, *dezintegracja, procrustus, ślepowiedzenie, uwarunkowanie*; Cena 15 270 sz; Koszt 7790 sz + 598 PD.

Gniew natury: „Niech ginie, co nie powinno być” – taka filozofia stoi za tą mączną *zgubą wynaturzeń, konstruktorów i nieumarłych +2*. Względem tych wrogów posiada premię ++ i zadaje +2k6 premioowych obrażeń.

Silne przywoływanie; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przywołanie potwora I*; Cena 50 300 sz; Koszt 25 000 sz + 2000 PD.

Intruz (illithidów): Rekojęść tego *illithidzkiego mackowatego miecza dwuręcznego ostraści +2* oprawiono w elegancką skórę dawnych ofiar tępicieli umysłów. Ostrze przypomina wielką, czarną mackę

z fosforyzującym zielonym zylkowaniem na całej falistej długości (illithidzki oręż zapewnia psionicznemu posiadaczowi dodatkową premię z oślnienia +2 do testów ataków i obrażeń, więc *intruz* w rękach takiej istoty działa jak broń +4, a w rękach stworzenia niepsionicznego jest bronią +3). Ponadto posiadacz może trzy razy dziennie zyskać korzyści czaru *ostatnie technienie* względem istot, których mógłi ostrze wyrwa po trafieniu krytycznym. Ofiara nie ma prawa do rzutu obronnego przed efektem *ostatniego technienia*.

Silna nekromancja; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostatnie technienie*, lupieżca umysłów; Cena 177 350 sz; Koszt 88 850 sz + 7080 PD.

Ostatni spoczynek: Ten *morficzny miecz długi zguby nieumarłych* +1 ma premię +3 względem nieumarłych i zadaje im +2k6 obrażeń. Poza tym trzy razy dziennie posiadacz może słowem rozkazu rzucić na siebie *ukrycie przed nieumarłymi*.

Umiarkowane przywoływanie i przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przezwanie potwora I*, *ukrycie przed nieumarłymi*; Cena 28 035 sz; Koszt 14 175 sz + 1109 PD.

Ostrze wiecznej zmiany: Ten *morficzny miecz długi zmiennych rozmiarów i zmiennego metalu* +1 może stać się dowolną pojedynczą bronią +1, zależnie od życzenia posiadacza.

Silne przemiany; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *pomniejszenie osoby*, *powiększenie osoby*; Cena 50 315 sz; Koszt 25 315 + 2000 PD.

Ręczny gruczoł przedny (drowów): Ulubiona broń mrocznych elfów – *splugawiona kusza rzucona drowiej produkcji* +3 (oręż drowiej produkcji oprócz normalnej premii z usprawnienia zapewnia posiadaczowi premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń, a wiec na obszarach *faerzres* broń ta działa jak oręż +5). Poza tym posiadacz może w akcji standardowej trzy razy dziennie użyć *pafejczyny* (8. poziom czarującego).

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dezintegracja*, *pafejczyna*, *uwarunkowanie*, drowy; Cena 90 400 sz; Koszt 45 400 sz + 3600 PD.

Zguba pajaków: Ten *kolczasty łańcuch zguby pajakowatych* +2 ma premię +4 i zadaje +2k6 obrażeń premiovych pajakowatym przeciwnikom.

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przezwanie potwora I*; Cena 18 325 sz; Koszt 9325 sz + 720 PD.

Magiczne pancerze

Tak jak z bronią magiczną, pancerzy magicznych używa wielu mieszkańców Podmroku.

TABELA 5-8: SPECJALNE MOCE PANCERZY

Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej ¹
Drowia produkcja	+1
Illithidzkość	+1 (+2)
Formowalność	+1
Półtwa	+3 (+2)
Ruch xorna	+36 000 do normalnej ceny

¹ Chcąc określić cenę rynkową, dodaj tę premię do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w tabeli 7-12 „Pancerze i tarcze” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

SPECJALNE MOCE PANCERZY

Warunki życia pod ziemią stawiają wyjątkowe wymagania co do konstrukcji przedmiotów ochronnych w rodzaju pancerzy.

Drowia produkcja: Zbroje drowiej produkcji dawniej były w powszechnym użyciu, ale w niektórych miastach rzeźniczej rasy wypadły z łask. Taki pancerz zapewnia premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza, jeśli noszący pozostaje wewnątrz węzła ziemi albo strefy *faerzres*. Poza tym obszarami zbroja nie daje premii z odbicia, ale poza tym działa normalnie.

Wystawiona na działanie promieni słońca zbroja drowiej produkcji musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 8 – nieudany oznacza, iż ulega całkowitemu zniszczeniu. Kolejny rzut obronny o tej samej ST należy wykonać każdego dnia wystawienia na słońce. Osłonięty pancerz lub narządy na światło bezpośrednio (np. w budynku) także jest wrażliwy na ten efekt. Niemniej zbroje drowiej produkcji można bezpiecznie trzymać dowolnie długo w skrytce wyłożonej warstwą ołowiu. A jeśli posmarować ją czarnym olejem (patrz wcześniej, „Specjalne przedmioty”), staje się niepodatna na działanie słońca.

Silne wywoływanie; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, drowy, *dezintegracja*, *uwarunkowanie*; Cena premia +1.

Formowalność: Formowalna zbroja umożliwi naturalne poruszanie się w ciasnych odciłkach tuneli i jaskiń. Osoba nosząca taki pancerz ignoruje efekty obniżenia szybkości wynikające z trudniejszego ruchu w ciasnej przestrzeni (obszar mniejszy niż przestrzeń posiadacza, ale nie mniejszy niż połowa tej przestrzeni) lub niskiego sufitu (obszar niższy niż wzrost posiadacza, ale nie mniej niż połowa wzrostu). Noszący zachowuje także premię ze Zręczności (jeśli ją ma) do Klasy Pancerza. Jeżeli przestrzeń jest jednocześnie ciasna i niska, posiadacz zbroi działa tak, jakby dotyczyło go tylko jedno z ograniczeń.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *atut Bieg w tunelach*; Cena premia +1.

Illithidzkość: Zbroje z tą mocą są dość powszechne w granicach terenów kontrolowanych przez illithidów, ale mało znane poza Dolmrokiem. Takie pancerze czasem zdają się mieć własną wolę, poruszają się i przesuwać niemal niezauważalnie, nawet jeśli się ich nie przenosi. Zbroja illithidzka zapewnia każdemu posiadaczowi premię z oślnienia +1 do Klasy Pancerza. Premia rośnie do +2 w przypadku istot psionicznych.

Umiarkowane poznanie; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, stworzenie psionicznej; Cena premia +2.

Półtwa: Wszystkie zbroje półtwa są kunstownie wykonanymi dziełami sztuki, w których – dzięki użyciu psionicznych obwodów, specjalnych surowców i niewiarogodnej inżynierii – zmniejszono ciężar normalnego pancerza o połowę. Pancerz półtwa pod każdym względem traktowany jest jak zbroja lekka, ale nie zmienia się zapewniająca przesznią ochroną. Zatem *napiersnik półtwa* +1 jest lekkim pancerzem i osoba mająca bieglność tylko w takich zbrojach może go używać bez kar.

Umiarkowane przemiany; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, psioniczne stworzenie; Cena premia +3 (+2 jeśli moc tę ma zbroja illithidzka).

Ruch xorna: Ta właściwość daje noszącemu korzyści czaru *ruch xorna* (patrz *Księga planów*) na 9 rund dziennie. Nie trzeba zużywać tych rund za jednym razem.

Umiarkowane przemiany; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ruch xorna*; Cena 36 000 więcej niż normalna cena zbroi.

TABELA 5-9: KONKRETNE PANCERZE

Konkretny pancerz	Cena rynkowa
Zbroja śmierci	75 730 sz
Egzozbroja	81 650 sz
Zbroja mózgowa	146 650 sz

KONKRETNE PANCERZE

W Podmroku często wytwarza się specjalne rodzaje pancerzy. Dalej opisano okazy z tabeli 5-9. Wszystkie wykorzystują specjalne moce przedstawione we wcześniejszej części rozdziału.

Egzozbroja (illithidów): Ta *illithidzka pełna zbroja płytowa* +2 składa się z obłych, wzmocnionych metalowych płyt i obręczy przplatanych z cienkimi warstwami metalu, co nadaje jej wygląd owadziej skorupy (zbroja illithidzka daje psionicznemu posiadaczowi premię z oślnienia +2 do Klasy Pancerza, więc na psionicznym stworzeniu działa jak *pełna zbroja płytowa* +4. Noszona przez istotę niepsioniczną funkcjonuje niczym *pełna zbroja płytowa* +3). Poza tym *egzozbroja* zapewnia posiadaczowi premię z usprawnienia +4 do Siły i Budowy.

Umiarkowane poznanie i przemiany; PC 8; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, *sita byka*, *wytrzymałość niedźwiedzia*, psioniczne stworzenie; Cena 81 650 sz; Koszt 41 650 sz + 3200 PD.

Zbroja mózgowa: Tę *illithidzką pełną zbroję płytową półwagi* +1 wykonano z przegubowo osadzonych, cienkich jak liście płytek polwanej szluzem stali (zbroja illithidzka daje psionicznemu posiadaczowi premię z oślnienia +2 do Klasy Pancerza, więc na takim stworzeniu działa jak *pełna zbroja płytowa* +3. Noszona przez istotę niepsioniczną funkcjonuje niczym *pełna zbroja płytowa* +2). Poza tym posiadacza nieustannie chroni efekt *znieuczulenia umysłu* (15. poziom czarującego).

Silne różne; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie psionicznej broni i pancerza, *znieuczulenie umysłu*, psioniczne stworzenie; Cena 146 650 sz; Koszt 74 150 sz + 5800 PD.

Zbroja śmierci (drowów): Jest to legendarna *nierozpoznawalna skórzana szarża, skradania i śliskości drowiej produkcji ze szpikulcami*. Noszący ją skrytobójca Podmroku może ukończyć misję niemal w dowolnych warunkach i w dowolnym przebraniu. Oprócz innych właściwości, pozwala posiadaczowi użyć względem siebie raz dziennie w akcji standardowej *potężniejszej niewidzialności* (8. poziom czarującego).

Silne różne; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dezintegracja, potężniejsza niewidzialność, uwarunkowanie*, drow; Cena 75 730 sz; Koszt 37 970 sz + 3021 PD.

pięściennice

Magiczne pięściennice, małe i łatwe do wypróbowania, często służą jako waluta handlowa w niektórych regionach Podmroku.

TABELA 5-10: PIĘŚCIENICE

Pięściennic	Cena rynkowa
<i>Antyjadów, skromniejsz</i>	10 000 sz
<i>Wykrycia myśli</i>	10 800 sz
<i>Antyjadów</i>	60 000 sz
<i>Zniewołenia</i>	120 000 sz

OPISY PIĘŚCIENI

Oto opisy pięściennic z tabeli 5-10.

Pięściennic zniewołenia: Te złowrogie pięściennice zawsze tworzy się w zestawie – jeden dla władcy i pięć dla sług.

Pięściennic władcy: Noszący na życzenie może użyć *wykrycia myśli* względem każdego noszącego pięściennicę sługi zespolony z tym pięściennicem władcy.

Pięściennic sługi: Ten pięściennic jest przeklęty i nie można go zdjąć inaczej niż po użyciu *przelamania klątwy*. Działa tak samo jak *amulet nieuniknionej lokalizacji*, z dodatkowymi właściwościami. Osoba nosząca opisywany przedmiot nie ma prawa do rzutu obronnego przeciw *wykryciu myśli* pięściennic władcy. Po nalożeniu i w każdym kolejnym dekadniu obiekt ten wpływa na posiadacza efektem *zdominowania osoby*, przekazując kontrolę posiadaczowi pięściennic władcy. Efekt *zdominowania osoby* pryska wraz ze zdjęciem pięściennic.

Umiarkowane oczarowania; PC 10; Wykucie pięściennic, *nalożenie klątwy, wykrycie myśli, zdominowanie osoby*; Cena 120 000 sz (za pięściennic władcy i pięć pięściennic sług).

Pięściennic antyjadów, skromniejsz: Raz dziennie osoba nosząca ten pięściennic może wymówić słowo rozkazu i aktywować względem siebie efekt *neutralizacji trucizny*.

Umiarkowane przywoływanie; PC 7; Wykucie pięściennic, *neutralizacja trucizny*; Cena 10 000 sz.

Pięściennic antyjadów: Ten pięściennic zapewnia noszącemu niepodatność na wszystkie naturalne trucizny oraz premię z odporności +5 do wszystkich rzutów obronnych przeciw truciznom magicznym i nadnaturalnym. Zanim pięściennic zacznie działać, trzeba go nosić przez cały tydzień. Jeśli posiadacz go zdejmie, będzie musiał czekać kolejny tydzień, aż przedmiot znnowo zadziała.

Umiarkowane przywoływanie; PC 7; Wykucie pięściennic, *neutralizacja trucizny*; Cena 60 000 sz.

Pięściennic wykrycia myśli: Na rozkaz pięściennic ten pozwala posiadaczowi czytać w umysłach, analogicznie do zaklęcia *wykrycie myśli*.

Słabe poznanie; PC 3; Wykucie pięściennic, *wykrycie myśli*; Cena 10 800 sz.

berła

Dla wielu podróżników w badaniach Podmroku niezbędne są urządzenia w rodzaju *berła czynośności* lub *berła bezpieczeństwa*. Istnieją też berła specjalnie wykonane z myślą o używaniu w Podmroku.

TABELA 5-11: BERŁA

Berło	Cena rynkowa
<i>Różdźkarza</i>	12 000 sz
<i>Znajdowania portali</i>	36 000 sz
<i>Negacji faerzress</i>	50 000 sz
<i>Martwe</i>	75 000 sz
<i>Pajęczynoże</i>	90 000 sz

OPISY BERŁE

Oto opisy berł z tabeli 5-11.

Berło negacji faerzress: *Faerzress* sprawia kłopoty wielu wędromcom po Podmroku. *Berło negacji faerzress* jest kosztownym, ale często wartym swej ceny sposobem ochrony przed efektami tej mocy. Na życzenie posiadacz opisywanego przedmiotu może na okres do

1 godzinny dziennie zanęgać efekty działania *faerzress* w promieniu 3 metrów (czas trwania nie musi być ciągły). *Faerzress* nie funkcjonuje na danym obszarze dopóki właściciel nie cofnie wspomnianego wpływu lub nie uplynie czas działania berła.

Umiarkowane odrzucanie; PC 10; Stworzenie berła, *pole antymagii*; Cena 50 000 sz.

Berło różdkarka: Berło wykonane z białej brzozy. W dotyku zawsze jest wilgotne, śliskie i miękkie. Wskazuje najbliższe źródło wody pitnej w promieniu 15,6 metrów.

Stabe poznanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zlokalizowanie przedmiotu*; Cena 12 000 sz.; Waga 0,5 kg.

Berło znajdowania portali: To berło pulsuje w dłoni posiadacza i wskazuje najbliższy portal w promieniu 18 metrów. Posiadacz przedmiotu zna punkt docelowy portalu i wie, czy można go aktywować.

Umiarkowane poznanie; PC 9; Stworzenie berła, *analiza portalu* (ZK), *zlokalizowanie przedmiotu*; Cena 36 000 sz.

Martwe berło: Dotknięcie zwłok *martwym berłem* „budzi je do życia” jak zaklęcie *ożywienie umarłego*. Poza tym opisywany przedmiot pozwala posiadaczowi karcieć lub rozkazywać nieumarłym jakby miał o cztery poziomy więcej niż faktycznie – pod takim jednak warunkiem, że dysponuje taką zdolnością wpływania na nieumarłych. Berło może ożywić do 20 KW nieumarłych dziennie.

Umiarkowana nekromancja; PC 10; Stworzenie berła, *ożywienie umarłego*, twórcza musi być kapłanem; Cena 75 000 sz.

Pajęczynowe berło: Berło zdobione motywami pajaków i pajęczyzn. Posiadacza nieustannie chroni efekt *pajęczej skóry*, co zapewnia premię z usprawnienia +2 do naturalnego pancerza, premię rasową +2 do rzutów obronnych na trucizny i premię rasową +2 do testów Ukrywania się. Poza tym właściciel słowem rozkazu może trzy razy dziennie aktywować czar *pajęczyna*. Ma także prawo poruszać się oraz atakować po naturalnych i magicznych pajęczyznach jak był pod wpływem zaklęcia *swoboda działania* (jednak dotyczy to tylko pajęczyzn).

Umiarkowane przemiany i odrzucanie; PC 7; Stworzenie berła, *pajęcza skóra*, *pajęczyna*, *swoboda działania*; Cena 90 000 sz.

LASKI

W Podmroku żyje wiele potężnych istot władających zaklęciami, a niektóre z nich zajmują się wytwarzaniem lasek nieznanych na powierzchni.

TABELA 5-12: LASKI

Laska	Cena rynkowa
<i>Pajaków</i>	33 000 sz.
<i>Cieni, słabsza</i>	48 500 sz.
<i>Podmroku</i>	48 500 sz.
<i>Kamieni</i>	71 250 sz.
<i>Wodnego grobu</i>	100 000 sz.
<i>Cieni, potężniejsza</i>	113 000 sz.
<i>Portali</i>	120 000 sz.

OPISY LASEK

Oto opisy lasek z tabeli 5-12. Czary oznaczone gwiazdką (*) to nowe zaklęcia przedstawione w niniejszej książce.

Laska cieni, potężniejsza: Wygląda jak słabsza laska cieni. Pozwala rzucać następujące czary:

- Przejście światem cieni (1 ładunek);
 - Cienisty obraz (2 ładunki);
 - Przywoływanie poprzez cienie, potężniejsze (2 ładunki);
 - Wywoływanie poprzez cienie, potężniejsze (2 ładunki).
- Silne iluzje; PC 13; Stworzenie laski, *cienisty obraz*, *potężniejsze przywoływanie poprzez cienie*, *potężniejsze wywoływanie poprzez cienie*, *przejście światem cieni*; Cena 113 000 sz.

Laska cieni, słabsza: W drewnie tej hebanowej laski widnieją wtopione runy z szorstkiego obsydianu. Ten przedmiot jak gdyby wchłaniała światło. *Słabsza laska cieni* pozwala rzucać następujące czary:

- *Przywoływanie poprzez cienie* (1 ładunek);
- *Wywoływanie poprzez cienie* (2 ładunki);
- *Przejście światem cieni* (3 ładunki).

Umiarkowane iluzje; PC 11; Stworzenie laski, *przejście światem cieni*, *przywoływanie poprzez cienie*, *wywoływanie poprzez cienie*; Cena 48 500 sz.

Laska kamieni: Jest to cienka (średnica 2,5 cm) laska ze kamiennego drewna o trwałości 8 i 15 punktach wytrzymałości. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Kształtowanie kamienia* (1 ładunek);
- *Metamorfoza kamienia** (1 ładunek);
- *Kształtowanie kamienia, potężniejsze** (2 ładunki);
- *Ściana kamieni* (2 ładunki);
- *Metamorfoza kamienia, potężniejsza** (3 ładunki).

Silne przywoływanie i przemiany; PC 13; Stworzenie laski, *kształtowanie kamienia*, *metamorfoza kamienia*, *potężniejsza metamorfoza kamienia*, *potężniejsze kształtowanie kamienia*, *ściana kamieni*; Cena 71 250 sz.

Laska pajaków: Drewniana laska pokryta srebrnym zdobieniem we wzór pajęczyzn. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Pajęcza skóra** (1 ładunek);
- *Pajęcza wspinaczka* (1 ładunek);
- *Przyzwanie roju* (1 ładunek).

Umiarkowane przywoływanie i przemiany; PC 8; Stworzenie laski, *pajęcza skóra*, *pajęcza wspinaczka*, *przyzwanie roju*; Cena 33 000 sz.

Laska Podmroku: Prosta drewniana laska, bardzo użyteczna w podróżowaniu po Podmroku. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Amorficzny kształt** (1 ładunek);
- *Przejście w ścianie* (2 ładunki);
- *Znalezienie ścieżki* (3 ładunki).

Umiarkowane poznanie i przemiany; PC 11; Stworzenie laski, *amorficzny kształt*, *przejście w ścianie*, *znalezienie ścieżki*; Cena 48 500 sz.

Laska portali: Te laskę konstruuje się z wielu różnych gatunków drewna (m.in. ciemnodrzewu, purpurowej twardzieli, mahoniu oraz osiki) i łączy obręczkami z żelaza, mithrilu, stali, a także adamantytu. Tylko kapłani z domeną portale mogą w pełni wykorzystać jej moce. Czarodzieje i zaklinacze są w stanie wydobyc z niej kilka pomniejszych czarów, ale nigdy nie osiągną pełnego potencjału. Laska pozwala rzucać następujące czary;

- *Analiza portalu* (ZK) (1 ładunek);
- *Spojrzenie przez portal** (1 ładunek);
- *Drzwi poprzez wymiary* (2 ładunki);
- *Przekierowanie portalu** (2 ładunki);
- *Zablokowanie portalu** (2 ładunki);
- *Eteryzność* (3 ładunki);
- *Zmodyfikowanie portalu** (3 ładunki).

Silne różnie; PC 15; Stworzenie laski, analiza portalu, drzwi poprzez wymiary, eteryczność, przekierowanie portalu, spojrzenie przez portal, zablokowanie portalu, zmodyfikowanie portalu; Cena 120 000 sz.

Laska wodnego grobu: Jasna laska z błękitnego kryształu z wyrytymi wizerunkami fal i morskich potworów. Pozwala rzucać następujące czary:

- *Odwodnienie** (1 ładunek);
- *Wzburzone wody** (1 ładunek);
- *Utopienie** (2 ładunki);
- *Zakażona mgła** (2 ładunki).

Silne przywoływanie i nekromancja; PC 13; Stworzenie laski, odwodnienie, utopienie, wzburzone wody, zakażona mgła; Cena 100 000 sz.

cudowne przedmioty

Rasy mieszkańców Podmroku są rozmaite – od prawie ludzkiej do obcych potwórności. Cudowne przedmioty prezentują podobne zróżnicowanie w formie i w działaniu.

OPISY CUDOWNYCH PRZEDMIOTÓW

Oto opisy cudownych przedmiotów z tabeli 5-13. Czary oznaczone gwiazdką (*) to nowe zaklęcia przedstawione w niniejszej książce.

Buty wyczuwania drgań: Noszący buty automatycznie wyczuwa położenie dowolnego stworzenia lub przedmiotu w promieniu 9 metrów, które pozostaje w fizycznym kontakcie z ziemią.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, wyczuwanie drgań*; Cena 45 000 sz; Waga 0,5 kg.

Cefalometr (illithidów): Pisonicznie wzmocniony cyrkiel mierzy rozmiar głowy stworzenia dwoma zakrzywionymi, żelaznymi ramionami,

które z jednej strony połączono sworzniem, przez co otwierają się i zamykają. Poza tym posiadacz cyrkla może używać *zdominowania osoby* i *osłabienia umysłu* (ST 17) po jednym razie dziennie na każdym chętnym lub przymuszonym stworzeniu, którego głowa znajduje się w urządzeniu. Dopasowywanie cyrkla do głowy istoty prowokuje okazyjny atak.

Opócz dwóch powyższych mocy, cefalometr umieszczony na głowie chętnego lub zmuszonego stworzenia pozwala na badanie umysłu raz dziennie przez okres do 10 minut. Dostępne są wszystkie wspomniana i cała wiedza podmiotu, od wspomnień zagrzebanych

gdzieś na dnie po myśli łatwo przywoływane z pamięci. Posiadacz urządzenia może telepatycznie zadać jedno pytanie, a cyrkiel wydosztanie

odpowiedź z mózgu ofiary i przekaże ją bezpośrednio do umysłu badacza.

Odpowiedzi są udzielane według najlepszej wiedzy podmiotu. Badacz i ofiara nie muszą znać tego samego języka, ale mniej inteligentne stworzenia mogą w odpowiedzi na pytania przekazywać wyłącznie obrazy wzrokowe. Cefalometrem można badać śpiące stworzenie, ale taki podmiot ma prawo

do rzutu obronnego na Wołę o ST 17 po każdym pytaniu – udany oznacza przebudzenie się. Stworzenia chronione *zniezczerzeniem*

umysłu oraz niepodane na efekty wpływające na umysł są również niepodane na to badanie umysłu.

Umiarowane oczarowania i poznanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu lub Stworzenie uniwersalnego przedmiotu, *ogłupienie*, *zdominowanie osoby*; Cena 36 450 sz; Waga 0,5 kg.

Dryf dysk: Drowie matki opiekunki i inne wysoko postawione mroczne elfy na ważne ceremonie oraz okazje podróżują na ożywionych kamiennych dyskach o średnicy 1,8 metra. Niektórzy ekscentryczni przedstawiciele rzeźzonej rasy mogą na

wet używać *dryf dysku* jako łóżka. Opisywany przedmiot jest w stanie unieść do 150 kilogramów i lecieć z szybkością 9 metrów przy do-



E. Upięczyca umysłów bada cefalometrem myśli ofiary

TABELA 5-13: CUDOWNE PRZEDMIOTY

Przedmiot	Cena rynkowa	Przedmiot	Cena rynkowa
<i>Grułka światła dnia</i>	750 sz.	<i>Plaszcz kamienia</i>	20 800 sz.
<i>Pajęczynowy naszyjnik</i>	2700 sz.	<i>Łańcuszek antymagii</i>	25 000 sz.
<i>Lina wspinaczki, nadzwyczajna</i>	5500 sz.	<i>Rękawica dezintegracji</i>	27 650 sz.
<i>Grułka blasku słowica</i>	6000 sz.	<i>Rękawiczka jadu</i>	31 700 sz.
<i>Posążek iluzyjnej eskorty</i>	6500 sz.	<i>Przedłużenie macki</i>	82 000 sz.
<i>Medalion postaci</i>	10 000 sz.	<i>Cefalometr</i>	36 450 sz.
<i>Plaszcz czarownika</i>	10 000 sz.	<i>Buty wyczuwania drgań</i>	45 000 sz.
<i>Soczewki jasności</i>	12 000 sz.	<i>Oponicza odporności na energię (dwóch typów)</i>	54 000 sz.
<i>Rękawice rycia</i>	14 400 sz.	<i>Oponicza odporności na energię (trzech typów)</i>	90 000 sz.
<i>Maska pająka</i>	16 000 sz.	<i>Dryf dysk</i>	113 760 sz.
<i>Posążek cudownej mocy</i>	16 500 sz.	<i>Oponicza odporności na energię (czterech typów)</i>	126 000 sz.
<i>Oponicza odporności na energię (jednego typu)</i>	18 000 sz.	<i>Oponicza odporności na energię (pięciu typów)</i>	162 000 sz.

skonałej zwrotności. Niekontrolowane *dryf dyski* zwykle unoszą się 0,9 metra nad poziomą powierzchnią.

Każdy *dryf dyski* aktywuje się innym słowem rozkazu. Jeśli urządzenie znajduje się w zasięgu głosu, słowo rozkazu uruchamia je nawet gdy mówiący nie przebywa na dysku. Stworzenie, które wymówiło słowo rozkazu, kontroluje przedmiot telepatycznie. Mentalne rozkazywanie dyskowi to akcja darmowa, a można to robić na zasięg do 36 metrów. Użytkownik zachowuje kontrolę nad dyskiem, dopóki nie wypowie drugiego słowa rozkazu, które dezaktywuje urządzenie. Wtedy aktywujące słowo rozkazu może wymówić ktoś inny i przejąć kontrolę nad dyskiem.

Raz dziennie użytkownik może ożywić *dryf dyski* analogicznie do zaklęcia *ożywienie przedmiotu*. Wówczas urządzenie staje się dużym ożywionym przedmiotem (patrz *Księga potworów*) mającym szybkość latania 27 metrów i doskonałą zwrotność. Jako przedmiot ożywiony walczy i porusza się kierowany przez użytkownika.

Umiarkowane wywoływanie i przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *długotrwały lot, ożywienie przedmiotu, wykrzycie myśli*; Cena 113 760 sz; Waga 750 kg.

Grudka blasku słońca: Są to – podobnie do *grudek światła dnia* – kawałki szkła, kryształu górskiego lub skały wulkanicznej pokryte tłuszczem oraz gliną i wypalone w ogniu. Rzucona (akcja standardowa) *grudka blasku słońca* przy uderzeniu rozbija się i aktywuje czar *słoneczny wybuch*. Są to przedmioty szczególnie skuteczne przeciw istotom wrażliwym na słońce, na przykład wampiroom.

Ze względu na wysoką cenę, niełatwo znaleźć więcej niż jedną grudkę naraz.

Silne wywoływanie; PC 15; Stworzenie cudownego przedmiotu, *słoneczny wybuch*; Cena 6000 sz za grudkę.

Grudka światła dnia: Te groźna broń wymyślił drowy przeciw innym mrocznym elfom. Niemniej jest ona skuteczna przeciw wszystkim istotom wrażliwym na światło. *Grudki światła dnia* to małe kawałki szkła, kryształu skalnego lub skały wulkanicznej pokryte tłuszczem i gliną, a potem wypalone w ogniu. Rzucona (akcja standardowa) *grudka światła dnia* rozbija się przy uderzeniu i aktywuje czar *światła dnia*.

Grudki światła dnia zwykle występują w sakiewkach w liczbie 3k4 sztuk.

Stabe wywoływanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *światła dnia*; Cena 750 sz za grudkę.

Lina wspinaczki, nadzwyczajna: Ten przedmiot działa jak *lina wspinaczki* opisana w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, ale zapewnia wspinaczowi premię z usprawnienia +5 do testów Wspinaczki.

Stabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie liny*; Cena 5700 sz; Waga 1,5 kg.

Łańcuszek antymagii: Wymawiając słowo rozkazu, noszący ten naszyjnik może stworzyć *pole antymagii*, działające analogicznie do zaklęcia a środka w posiadaczu. Przedmiotu da się użyć raz dziennie.

Umiarkowane odrzucanie; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *pole antymagii*; Cena 25 000 sz.

Maska pająka: Z każdej strony tej czarnej, aksamitnej maski wystają cztery pajęcze, żyłaste, kilkustawowe nogi. Nałożenie maski zapewnia *widzenie w ciemnościach* na 18 metrów i premię +5 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw każdej truciznie pajęczej pochodzenia. Noszący ten przedmiot jest też niepodatny na próby uwiecznienia czarem *pajęczyna* i wszelkimi rodzajami pajęczyn – może się nawet poruszać w takich sieciach z podową normalną szybkością.

Stabe przywoływanie i przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *neutralizacja trucizny, widzenie w ciemnościach*; Cena 16 000 sz; Waga 0,5 kg.

Medalion postaćka: Przypomina małą, metalową szyszkę na łańcuszku. Nosi się go jak naszyjnik. Raz dziennie właściciel może słowem rozkazu wysłać wiadomość i otrzymać krótką odpowiedź – analogicznie do zaklęcia *przesłanie wieści*.

Umiarkowane wywoływanie; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *przesłanie wieści*; Cena 10 000 sz.

Opoczaza odporności na energię: Ubranie wykonane z jedwabistej, gładkiej tkaniny przetykanej pasmami kolorowej nici. Barwa dratwy odpowiada rodzajowi energii, przed którą płaszcz chroni – zielony dla kwasu, niebieski lub biały dla zimna, żółty dla elektryczności, czerwony dla ognia, czarny lub opalizujący dla dźwięku. Płaszcz zapewnia odporność 10 względem danego typu energii. Podstawowa *opoczaza obrony przed energią* chroni tylko przed jednym rodzajem energii, ale popularne są także droższe wersje chroniące przed kilkoma.

Stabe odrzucanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *odporność na energię*; Cena 18 000 sz (jeden typ energii), 54 000 sz (dwa typy energii), 90 000 sz (trzy typy energii), 126 000 sz (cztery typy energii), 162 000 sz (wszystkie pięć typów energii); Waga 0,5 kg.

Pajęczynowy naszyjnik (drowów): Bardzo elegancki naszyjnik dla drowich kapłanek, spleciony z kołców i czarnych pajęczyn, z dziećmiocina zwisającymi szarymi kulkami. Nosząca osoba (tylko ona) może odłączyć kulkę i rzucić nią na zasięg do 21 metrów. Gdy kulka dociera do celu, wybuch tworząc efekt *pajęczyny* (ST 14). Po zużyciu wszystkich dziećmiocin kulek *pajęczynowy naszyjnik* staje się zwyczajną biżuterią.

Stabe odrzucanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *pajęczyna*; Cena 2700 sz.

Płaszcz czatownika: Płamiasty, szary płaszcz bardzo przypomina barwą kamień. Na dźwięk właściwego słowa rozkazu noszący ten strój na 7 minut przemienia się w czatownika (patrz rozdział 6) – analogicznie do efektu zaklęcia *polimorfia*. Płaszcz można używać dwa razy dziennie.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *polimorfia*; Cena 10 000 sz; Waga 0,5 kg.

Płaszcz kamienia: Szary, nakrapiany płaszcz zapewnia noszącemu premię z okoliczności +5 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Poza tym dwa razy dziennie po wymówieniu słowa rozkazu mający na sobie ten strój może wtopić się w kamień analogicznie do zaklęcia *stopień z kamieniem*.

Stabe przemiany; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *stopień z kamieniem*; Cena 20 800 sz; Waga 1 kg.

Posążki cudownej mocy: Każdy *posążek cudownej mocy* to miniaturowa figurka stworzenia o wysokości około 2,5 centymetra (z jednym wyjątkiem). Figurka rzucona na ziemię po wymówieniu słowa rozkazu staje się żywą istotą normalnych rozmiarów (chyba że dalej napisano inaczej). Stworzenie słucha swego pana i służy mu. Jeśli nie podano inaczej, rozumie język wspany, ale samo nie mówi.

Jeśli *posążek cudownej mocy* zostanie zniszczony bądź stłuczony w postaci figurki, jest nieodwracalnie zniszczony. Cała magia odchodzi, ulatnia się. Jeśli zostanie zabita zwierzęca postać, figurka po prostu powraca do formy posążka i później znów można jej użyć.

Kamienny łańcuszek z sardonyksu: Ten posążek staje się normalnym dorosłym kamiennym łańcuszkiem (patrz rozdział 6), którego po wymówieniu słowa rozkazu można dosiąść jak wierzchowca. Nie jest w stanie wykonywać ataków, ale stworzenie rozmiaru średniego lub

mniejsze ma prawo na nim jechać. Jeśli zginie w walce, nie da się go obudzić z formy posążka przez pełen dekadzień. Poza tym można go używać raz dziennie na okres maksymalnie 1 godziny.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie przedmiotu*; Cena 16 700 sz.

Pająk z jaspisu: Ożywiony pająk z jaspisu ma statystyki dużego potwornego pająka (Kostki Wytrzymałości, KP, udźwig, szybkość itd.). Nie jest w stanie wykonać ataków, ale może na nim jechać stworzenie rozmiaru średniego lub mniejsze. Pająk działa przez 12 godzin przy każdym użyciu. Po upływie tego czasu – albo po wymówieniu słowa rozkazu – znów staje się figurką i przez kolejne 24 godziny nie można go uruchomić.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie przedmiotu*; Cena 5000 sz.

Posążki iluzyjnej eskorty: W Podmroku najlepszym sposobem zwyciężania walk jest groźny wygląd zniechęcający do zacierki. Każdy taki posążek wygląda jak miniaturowy humanoid wzrostu około 2,5 centymetra. Aktywowanie przedmiotu następuje po wymówieniu właściwego słowa rozkazu i określenia rasy humanoida bądź humanoida-potwora oraz płci każdej figurki. Należy także ustalić czy istota ma się pojawić jako niewolnik w kajdanach czy strażnik w pancerzem i broń typową dla rasy. Wówczas posążek emituje *zaawansowany obraz* określonego stworzenia, który nie może oddalić się poza 9 metrów od figurki. Utuda utrzymuje się przez 8 godzin, potem zaś przedmiotu nie można użyć przez 1 dzień.

Figurkom niewolników można nakazać marsz, pracę lub kopanie. Strażnikom marsz lub stanie na warcie. Iluzja tworząca obraz różnicuje losowo ruchy postaci, więc każda działa niezależnie od pozostałych.

Figurki postępują według wskazanej funkcji niezależnie od okoliczności, więc nadają się tylko jako środek zapobiegawczy. Sztuczka bywa skuteczna w spokojnej sytuacji, jednak gdy wywiąże się walka, posążki nadal pracują lub trzymają wartość – raczej niewłaściwe zachowanie w danej sytuacji.

Umiarkowane iluzje; PC 6; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zaawansowany obraz*; Cena 6500 sz za posążek.

Przedłużenie macki (illithidów): Ten przedmiot przeznaczono dla illithidów, ale może go używać także stworzenie z mackami. Pojedyncze *przedłużenie macki* ma wygląd giętkiej, 1,5-metrowej rury z żelaza, złożonej z wielu cienkich żelaznych nici. Na końcu widnieje ostre naczynie brzytwa ostrze, a przez całą długość biegnie rowek, którym do koniuszka spływają mają naturalne, rozpuszczające ciało enzymy illithidzkie.

Przedłużenie macki daje noszącemu premię z usprawnienia +2 do testów ataków i obrażeń wykonywanych tą macką i zwiększa bazową kostkę obrażeń o jeden stopień. W przypadku illithidów oznacza to, że atak macką z *przedłużeniem* zadaje bazowe obrażenia 1k6 zamiast 1k4. *Przedłużenie macki* zwiększa zasięg o 1,5 metra. Stworzenie o kilku mackach może używać kilku opisanych tu przedmiotów.

Silne wywoływanie i przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza lub Stworzenie pisanicznej broni i pancerza, stworzenie z mackami; Cena 32 000 sz; Waga 1 kg.

Rękawica dezintegracji: Zwyczajny wygląd tej pojedynczej skórzanej rękawicy nie zdradza jej mocy. Raz dziennie może porazić cel zaklęciem *dezintegracja* (ST 19). Poza tym zapewnia premię ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych, jakie noszący ją wykonuje przeciw czarom i efektom *dezintegracji*.

Umiarkowane przemiany; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *dezintegracja*; Cena 27 650 sz.

Rękawice rycia: Wyglądają na zwykłe rękawice, ale na dźwięk właściwego słowa rozkazu sztywnieją i pozwalają noszącemu kopać – analogicznie do działania czaru *rycie*. Efekt utrzymuje się do 10 minut każdego dnia.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *rycie*; Cena 14 400 sz.

Rękawiczka jadu: Osoba nosząca tę rękawiczkę z węzłowej lub pajęczej skóry może maksymalnie trzy razy dziennie słowem rozkazu nasączyć przedmiot jadem – analogicznie do czaru *trucizna*. Udany atak dotykowy zatrutą rękawiczką przenosi toksynę (Wytr ST 16). Początkowe i drugorzędne efekty to obniżenie Budowy o 1k10 punktów.

Umiarkowana nekromancja; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *trucizna*; Cena 31 700 sz.

Soczewki jasności: Osoba nosząca soczewki otrzymuje premię z ośnienia +4 do rzutów obronnych przeciw wszystkim czarom z okreśnikami zaroczenie, przymus lub zwid. Ponadto przedmiot zmniejsza o 10% wszelkie ryzyko chybienia związane z atakowaniem przeciwnika ukrytego mocą zaklęcia zwiudu (jak *rozmycie* i *przemieszczenie*). Na przykład, stworzenie w *soczewkach jasności* atakując wroga chronionego czarem *przemieszczenie* podlega ryzyku chybienia tylko 40%, a nie zwykłych 50%.

Słabe odrzucanie; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *jasność umysłu*; Cena 12 000 sz; Waga —.

słabe artefakty

Na przestrzeni wieków w Podmroku rozwijały się wiele tajemniczych cywilizacji. Kilka z nich, oddanych magii i majestatowi Krain Poniżej, pozostawiło po sobie potężne dzieła.

Księga idealnej równowagi: Ta święta księga jest relikwią dla istot władających magią objawień i mających neutralne charaktery (ND, PN, N, CN, NZ). Przechylenie tomu zajmuje tydzień, ale po lekturze osoba o jednym z powyższych typów charakteru zyskuje premię dziedziczną +1 do Roztropności oraz punkty doświadczenia w liczbie stawiającej ją w połowie drogi na kolejny poziom doświadczenia. Każda istota władająca magią objawień o nieneutralnym charakterze po lekturze tego dzieła traci 4k6 × 1000 punktów doświadczenia.

Jeśli księga czyta istota nierzucająca czarów, nie ma żadnego efektu. Jeśli czyta ją istota rzucająca zaklęcia wtajemniczeń, wówczas traci ona na stałe 1 punkt Intelaktu (wysączenie) oraz 1k6 × 1000 punktów doświadczenia, chyba że powiedzie się jej rzutem obronny na Wole o ST 15.

Poza opisanymi wcześniej cechami, pismo w *księdze idealnej równowagi* jest takie samo jak w każdym innym magicznym piśmie. Przechylenie dzieła znika i nigdy nie powraca do świata. Ta sama postać nie może ponownie skorzystać z lektury drugiego, podobnego tomu.

Silne przemiany; PC 19; Waga 1,5 kg.

Mapa Podmroku, słabsza: Ta mapa ukazuje wszystkie tunele, jaskinie i pieczary w promieniu 75 metrów. Ujawnia tylko naturalne formacje i działa wyłącznie na jednym poziomie Podmroku (w Górmmroku, Śródmroku lub Dolmmroku).

Silne poznanie; PC 20; Waga —.

Niszczyciel portali: Z wyglądu jest to małe, grube berło czy miniaturowy, przenośny taran. Ten przedmiot ma jednak druzgoczące

działanie na *portale*. Sam jego dotyk całkowicie niszczy *portal*! (Wytr ST 20 neguje). *Niszczyciel portali* przeniesiony przez *portal*! (świadomie bądź nie) niszczy owo przejście bez prawa do rzutu obronnego. Niemniej przed destrukcją *portalu* użytkownik zdąży bezpiecznie dotrzeć na drugą stronę.

Silne przemiany; PC 20; Waga 1,5 kg.

Talizman czystej neutralności: Czysto neutralny (tylko N) bohater władający magią objawień, będąc w posiadaniu tego przedmiotu, może na odległość do 30 metrów otworzyć buchające ogniem szczelinę pod stopami nie-neutralnej (PD, CD, PZ, CZ) istoty rzucając jej cel musi stać na stałym gruncie. Ofiara w powietrzu, na wysokości wieży czy na statku jest niepodatna na działanie tego potężnego przedmiotu.

Talizman czystej neutralności ma siedem ładunków. Każde częściowo neutralne (PN, ND, CN, NZ) stworzenie rzucające czary objawień dotykające go trzymuje 6k6 obrażeń, a całkiem nie-neutralna (PD, CD, PZ, CZ) istota rzucająca czary objawień przy dotknięciu dostaje 8k6 obrażeń. Innym postaciom przedmiot nie szkodzi.

Silne przemiany; PC 18.

Tom wielu ksiąg: Dzieło pozwalające uczonemu lub czarodziejowi zabrać bibliotekę praktycznie w dowolne miejsce. Każda z 250 stron tomu może zmieścić całą księgę – nawet opasłą, ciężką księgę zaklęć czarodziejstwa. Aby włożyć dzieło do *tomu wielu ksiąg*, właściciel tylko kładzie je na czystej karcie artefaktu i wypowiada słowo rozkazu. Książka znika, a jej wizerunek pojawia się na karcie wraz z tytułem i krótkim streszczeniem zawartości. Nowego dzieła nie można włożyć w stronę, która już jakąś księgę mieści. Aby wydobyć księgę z *tomu*, trzeba otworzyć ją na odpowiedniej stronie i wypowiedzieć inne słowo rozkazu. Archiwizowanie lub wyciąganie książki to akcja calorundowa. Jeśli *tom wielu ksiąg* zostanie zniszczony, wszystkie zgromadzone w nim dzieła także będą stracone.

Silne przywoływanie; PC 20; Waga 1,5 kg.

Uniwersalny Klucz: Stworzenie *uniwersalnego klucza* przypisuje się cytrakom. Według legendy, bardzo potężny zaklinacz tej rasy i teoretyk magii o imieniu Glythum odkrył wiele sposobów manipu-

lowania swą zdolnością zmiany kształtu oraz czarami, tworząc wiele fascynujących przedmiotów. *Uniwersalny klucz* otwiera wszystkie niemagiczne i magiczne zamki. Poza tym działa jak klucz do każdego *portalu* wymagającego klucza.

Silne przemiany; PC 20.

Artefakty

W skarbach drowów, illithidów i innych możnych ras Podmroku kryje się kilka naprawdę potężnych artefaktów.

Mapa Podmroku, potężniejsza: Ta mapa ukazuje wszystkie tunele, jaskinie i pieczary, naturalne i sztuczne, w promieniu 1,5 kilometra. Ujawnia także położenie wszystkich *portali*, stref martwej magii i inne anomalie. Działa tylko w Podmroku, ale nie jest ograniczona do jednej jego warstwy, jak *słabsza mapa Podmroku*.

Potężne poznanie; Waga 0,5 kg.

Trzecie Imaskarkana: Prawdziwe nazwy siedmiu niezwykle potężnych tomów Imaskari zagubiono dawno temu, więc teraz wie się je zbiorczo „Siedmioma Imaskarkanami”. Różne zapiski na tyle często o nich wspominają, że mędrcy nabrali przekonania, iż owe księgi naprawdę istniały. Dziś jednak z „Siedmiu Imaskarkan” przechowują w Podziemnym Imaskarze. Los reszty pozostaje nieznyany. Nawet najmądrzejsi spośród podziemnych Imaskari nie wiedzą czy pozostałe tomy, o ile jeszcze istnieją, i mocy do trzeciego. Całkiem możliwe, że każde z „Siedmiu Imaskarkan” miało inny wygląd i właściwości.

Aracvin niszczy portal



Trzecie Imaskarkana to ogromne tomiszce oprawne w twarde okładki obciążone skórą błękitnego smoka. Strony różnią się wyglądem i surowcem – niektóre to nierówno przycięty welin, inne są ze skóry ludzkiej, elfiej, a nawet tanar'ri. Są też strony z kryształu, któremu magicznie nadano giętkość papieru przy dużo wyższej trwałości.

Każda postać trzymająca Trzecie Imaskarkana zyskuje odporność na czary 27. Aktywacja innych mocy tomu wymaga poświęcenia akcji standardowej.

Trzecich Imaskarkan nie można czytać jak zwykłej książki. Pytanie lub rozkazy trzeba im przekazać w języku roushoum (Imaskaru), bowiem znają tylko tę mowę. Jeśli ktoś skieruje do nich pytanie lub rozkaz w innym języku, natychmiast zostanie wessany do środka i za-

Był: Kilmann Androsyfsky

mapy podmroku i podręcznik epickich przygód

Zarówno Poszukawcze Reliktów, jak Stowarzyszenie Planarnych Kartografów starają się posiadać *mapy Podmroku*. Przedstawiciele obu grup przypisują sobie prawo własności i utrzymują, że owe przedmioty ukradła (im, prawowitym właścicielom) druga orga-

nizacja. Prawdą jest, że i jedni, i drudzy dysponowali mapami w przeszłości, i że każda grupa co najmniej raz wykrałła je rywalom. Niemniej pierwotnym właścicielem i twórcą był wybrańiec Shar.

mieniemy w nowitką welinową stronicę (tak zabitemu stworzeniu można przywrócić życie tylko *cudem lub życzeniem*).

Komu uda się porozumieć z tomem, ten zyska następujące moce jako zdolności czaropodobne: *rój meteorów* (ST 23), *uwięzienie, zatrzymanie czasu, zdominowanie potwora*. Poza tym *Trzecię* i *maskarkana* odpowiadają na pytania raz dziennie, analogicznie do zaklęcia *obcowanie*.

Przytłaczające różne; Waga 4,5 kg.

przeszczep illithidów

Łapieczą umysłw biegle posługują się makabryczną sztuką tworzenia przeszczepów z żywego ciała. Nie są to przedmioty magiczne, ale mają podobne działanie.

Łapieczą umysłw z atutem Przeszczep illithidzki (patrz rozdział 2, „Regiony i atuty”) umie tworzyć i wszczepiać takie elementy ciała. Twórcza musi mieć spokojnie i wygodne warunki – zwykle pracownią jest laboratorium alchemiczne, a czasami tu świątynia lub podobne miejsce. Potrzebuje także surowców, między innymi fragmentów ciała innej istoty odpowiedniego typu. Koszt materiałów wliczono w koszt kreacji przeszczepu, który wynosi połowę ceny podanej przy przedmiocie.

Jeśli w wymaganiach przeszczepu widnieją czary lub moce psioniczne, twórca musi mieć zaklęcia przygotowane do rzucenia, znać dane czary lub moce, albo posiadać dostęp do zdolności czaropodobnych, które duplikują wymagane zaklęcia lub moce. Kreator nie musi przygotowywać komponentów materialnych ani koncentratorów wymaganych przez czar, ani ponosić kosztów PD przypisanych do zaklęcia wymaganego do stworzenia przeszczepu. Podczas pracy nad przeszczepem czary lub punkty mocy ulegają zużyciu, tak jakby zaklęcie rzucano, a moc zamianifestowano.

Przeszczep nie jest ani magiczny, ani psioniczny przedmiotem. Po ukończeniu nie emanuje magią i nie wlicza się do limitu przedmiotów magicznych noszonych przez postać. Nie ma poziomu czarującego i bardzo trudno (albo wcale się nie da) odebrać go pokonanemu jako skarb. Wlicza się jednak do wartości skarbu stworzenia z przeszczepem. A zatem istota z przeszczepem stanowi odpowiednie wyzwanie według Skali Wyzwania, lecz ma zmniejszony skarb.

Łapiąca macka: Łapiąca macka jest długa i giętka, pokryta ssawkopodobnymi naroślami. Można ją wszczepić małej, średniej lub dużej istocie w miejsce jej własnego ramienia lub przedniej kończyny. Biorca może tą macką wykonać jeden podstawowy atak w rundzie (albo drugorzędny naturalny atak, jeśli jako broni podstawowej używa oręża trzymanego w innej ręce). Macka zadaje bazowo 1k4 obrażenia w przypadku średniego stworzenia, 1k3 – małego, a 1k6, gdy wszczepiono ją dużemu stworzeniu. Gdy biorca przeszczepu trafi atakiem macką, może rozpocząć zwiarcie bez prowokowania okazyjnego ataku, tak jakby posiadał specjalny atak doskonalsze łapanie (patrz rozdział 7 *Księgi potworów*).

Łapiąca macka zwiększa również naturalny zasięg o 1,5 metra, ale nie nadaje się do trzymania broni ani do precyzyjnej manipulacji. W przypadku wszystkich testów umiejętności wymagających użycia rąk stworzenie podlega karze –2.

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem; Cena 20 000 sz.

Mózgożerna macka: Mózgożerna macka jest długa i giętka, zdolna przebijać ciało i kości niczym masło. Można ją wszczepić małej,

średniej lub dużej istocie w miejsce jej własnego ramienia bądź przedniej kończyny. Biorca może tą macką wykonać jeden podstawowy atak w rundzie (albo drugorzędny naturalny atak, jeśli jako broni podstawowej używa oręża trzymanego w innej ręce). Macka zadaje bazowo 1k6 obrażeń w przypadku średniego stworzenia, 1k4 – małego, a 1k8, gdy wszczepiono ją dużemu stworzeniu.

Jeżeli stworzenie z tą macką skutecznie doprowadzi do zwiarcia z wrogiem (dowolnym sposobem) i utrzyma je w kolejnej rundzie, mózgożerna macka automatycznie wyrwa rzmout obronę wroga, natychmiast go zabijając. Ofiara ma prawo do rzutu alternatywnego na Wytwałość (ST 10 + 1/2 KW stworzenia z przeszczepem + jego modyfikator z Bd) – udany ratuje przed wyrwaniem organu.

Mózgożerna macka nie utrzyma broni i nie nadaje się do precyzyjnej manipulacji. W przypadku wszystkich testów umiejętności wymagających użycia rąk stworzenie podlega karze –2.

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem; Cena 45 000 sz.

Skóra humanoida: Skórę biorcy przeszczepu zrywa się w bolesnej operacji oskórowania i zastępuje nową, żywą jeszcze skórą humanoida, ostrożnie pozyskaną z dawcy o tym samym ogólnym wzroście, wadze i budowie ciała. Po przeszczepie skóry przeciętny obserwator uzna biorcę skóry za humanoida należącego do rasy, z której pochodził dawca (zwykle człowiek; cf l ub półelf). Biorca otrzymuje premię z okoliczności +10 do testów Przebijania związanych z podszywaniami się albo pod humanoida danej rasy, albo pod konkretną osobę – dawcę skóry.

Jeśli pod humanoidalną skórą skrywają się potworne elementy ciała (jak dodatkowe ramiona, macki czy czułki), używanie tych organów wymaga przebicia ich przez skórę (akcja standardowa). Taki czyn oznacza, że na wszystkie pobliskie stworzenia tryska krew. Biorca przeszczepu otrzymuje zaś przy okazji 1k4 obrażenia. Czarzącą nałożony na przeszczep w ciągu 24 godzin znów chowa potworne części ciała pod skórę i zaleca ranę na skórze. Jeśli w tym czasie biorca nie otrzyma leczenia, cała skóra zgnije i trzeba będzie pozyskać nową.

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem, *przekształca siebie*; Cena 5 000 sz.

Współmózg: Ten przeszczep to wielka sprawa dla illithidów, którzy podróżują daleko od wiekowych mózgów scalających społeczność tej rasy. Dla stworzeń przyzwyczajonych do nieustannej fizycznej obecności myśli, wzdryżenie wiekowego mózgu taka utrata kontaktu bywa niepokojąca. Podróżujący illithid często musi wziąć się w macki i wytrzymać zerwanie kontaktu – chyba że ma ze sobą przeszczepiony współmózg.

Współmózg to kawałek tkanki mózgowej o średnicy 12 centymetrów, chroniony przez warstwę gęstego śluzu. Aby mógł działać, przeszczep trzeba umieścić na czaszce biorcy – na czubku głowy lub u podstawy szyi. Wspomniana kiść szarych komórek to kawałek ciała wyhodowany przez wiekowy mózg specjalnie dla potrzeb takich przeszczepów. A zatem współmózg zawiera część umiejętności i wiedzy wiekowego mózgu.

Współmózg zapewnia posiadaczowi premię z okoliczności +10 do dowolnych dwóch spośród następujących umiejętności: Wiedza (historia), Wiedza (miejscowa – Podmrok), Wiedza (miejscowa), Wiedza (psionika), Wiedza (tajemna).

Wymagania: Przeszczep illithidzki, twórca musi być illithidem; Cena 10 000 sz.

POTWORY

W

W jaskiniach Podmroku żyje wiele ohydnych potworów, które nigdy nie widują światła słonecznego. Przemierzają

pogrążone w ciemności podziemne przestrzenie w poszukiwaniu żywności, mięsa i dusz.

POTWORY WEDŁUG SKALI WYZWANIA

SW Potwór

- 1/2 Ogromna larwa
- 2 Bafitaur
- 2 Ogromny karaluch
- 2 Faerlok
- 3 Niedźwieżuk kameleon
- 3 Czatownik
- 3 Kamienny latacz
- 4 Minotaur naznaczony *faerzress*
- 5 Przejmująca groza
- 5 Smoczysko portali
- 6 Pajęczny paszczowiec
- 6 Lit
- 7 Glour
- 8 Wszeczpożerający głód
- 11 Maur
- 12 Kamienny diabeł
- 12 Podziemna płaszczka
- 15 Anihilator
- 15 Kuo-toa lewiatan
- 16 Świadek umysłu
- 23 Wiekowy mózg

Anihilator

Średnie wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 20k8+20 (110 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 12 m (8 pól)

Klasa Pancerza: 25 (+5 rozmiar, +10 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +15/+15

Atak: dotknięcie czułkiem +21 wręcz (dezintegracja)

Całkowity atak: 2 dotknięcie czułkiem +21 wręcz (dezintegracja)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m / 1,5 m

Specjalne ataki: dezintegracja

Specjalne cechy: odporność na czary 31, redukcja obrażeń 15/magia, węch, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr+7, Ref+11, Wola+13

Atrybuty: S 10, Zr 21, Bd 13, Int 2, Rzt 13, Cha 12

Umiejętności: Nastuchiwanie +14, Sportstrzegawczość +15

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni, Skupienie na broni (czułki), Tropienie, Walka na osłep, Zmysł walki

Środowisko: Podziemne (Dolny Podmrok)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 15

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 21-40 KW (duży); 41-60 KW (wielki)



Anihilator

Bładorzawy potwór, być może efekt jakiejś mutacji. Posiada jakby dodatkową

parę czułków na głowie. W miejscu otworu gębowego widnieje tylko gładka skóra.

Głęboko w trzewiach Podmroku, gdzie w najniższej położonych warstwach, czai się dziwny stwór, który potrafi dezintegrować istoty i przedmioty dotykiem chwytanych czułków. Anihilator najwyraźniej czerpie pożywienie i przyjemność z niszczenia – zwłaszcza żywych bytów.

Anihilator mierzy 1,5 metra długości i 0,9 metra wzrostu, waży zaś około 100 kilogramów. Z wyglądu przypomina potwora o nazwie rdzewiacz, ale ma dodatkową parę czułków, nie ma za to paszczy. Skóra jest różnie ubarwiona, od bladoniebieskiej na podbrzuszu do jasnofioletkowej na górnej części grzbietu.

walka

Anihilatory najchętniej atakują żywe stworzenia, ale skłonne są dotykać dezintegrującymi czułkami wszystkiego, co się porusza. Gdy potwór oberze za cel istotę czy przedmiot, nie zaprzestaje ataków, dopóki nie zdeintegruje ofiary. Jeżeli zwierzyzna ucieknie, anihilator rusza jej śladem, aby dokończyć łowów. Idąc tropem, potrafi ściągać ofiary na bardzo dalekie odległości.

Dezintegracja (zn): Udany atak dotykowy czułkiem dezintegruje cel, jakby rzucono nań zaklęcie *dezintegracja*. Jeżeli dotknięte czułkiem stworzenie lub przedmiot magiczny wykona udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 21, to nie ulega dezintegracji, lecz otrzymuje 5k6 obrażeń. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Bafitaur

Średni przybysz (rodowity)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+3 (16 pw)

Instajatywa: +1

Szybkosć: 9 m (6 pól)

Klasa Pancernia: 19 (+1 rozmiar, +3 naturalny, +5 napierśnik), dotyk 11, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +3/+5

Atak: topór dwuręczny +5 wręcz (1k12+3/×3) lub bodnięcie +5 wręcz (1k6+3)

Całkowity atak: topór dwuręczny +5 wręcz (1k12+3/×3) oraz bodnięcie +0 wręcz (1k6+1)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: *ciemność*, straszliwa szarża 2k6+3, szal

Specjalne cechy: odporność na elektryczność 5, ogień 5 i zimno 5, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, wrodzony spryt

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +4, Wola +3

Atrybuty: S 15, Zr 12, Bd 13, Int 11, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Ciche poruszanie się +3, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +8, Skakanie +4, Spostrzegawczość +8, Sztuka przetrwania +6 (+8 tropienie śladów), Wspinaczka +4, Zastraszenie +5

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub banda (3-4)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2



Bafitaur

Wysoki, potężnie umięśniony humanoid porośnięty zmierzwiowym futrem. Ma biczną głowę, w której ślepią jarzą się dzika furia.

Bafitaury są potomkami diabła, skrzyżowanych przez mroczne zaklęcia z minotaurami. W zasadzie mają podobne pochodzenie do tych pierwszych, wywodzących się ze związków ludzi z demonami. Niemniej bafitaury są owocami magicznych eksperymentów, a nie demonicznych krzyżówek.

Niniejszy stwór to wysoki, barczysty humanoid, zbliżony rozmiarami i budową ciała do silnego orkowego wojownika. Twarz przypomina minotaurza, ale o zwierzęcych rysach, byczych uszach, krótkich i ostrych rogach oraz splecionej grzywie. Ciało porasta sprężyste włosy, a długi ogon miota się dziko, gdy stworzenie jest podniecone. Stopy bafitaura przypominają ludzkie, nie mają kopyt.

Demoniczna krew bafitaurów ma domieszkę krwi ludzkiej i minotaurzej. Końcowy produkt to stworzenie do cna przeżarte złem, żyjące demoniczną nienawiścią do załóżnych śmiertelników i budzące w sobie zaciętką furę na myśl o okolicznościach swego pochodzenia.

Bafitaury mówią podwspólnym.

walka

Bafitaur walczy toporem dwuręcznym, a rogami bodzie wyłącznie poszarzy. Jest znacznie inteligentniejszy od minotaura, więc sprytnie stosuje moc *ciemność* do dezorientowania przeciwników lub wymnienia się z nieprzychylnych sytuacji.

Ciemność (zc): Bafitaur raz dziennie może stworzyć ciemność (3. poziom czarującego lub równy poziomowi postaci – pod uwagę należy wziąć wyższą wartość).

Straszliwa szarża (zw): Bafitaur zazwyczaj rozpoczyna bitwę od szarży na wroga z pochylonym łbem, bodąc potężnymi rogami. Oprócz normalnych zalet i wad szarży, manewr ten pozwala stworzeniu wykonać pojedynczo bodnięcie zadające 2k6+3 obrażenia.

Szał (zw): Raz dziennie bafitaur może wpaść w szal identyczny z szalem barbarzyńcy 1. poziomu.

Wrodzony spryt (zw): Jak przodkowie-minotaury, bafitaur posiada przyrodzony spryt i zdolności logicznego myślenia. Dzięki temu jest niepodatny na czar *labirynt*, nigdy nie gubi kierunku i potrafi iść śladem wrogów. Poza tym bafitaur nigdy nie jest nieprzygotowany.

Umiejętności: Bafitaur otrzymuje premię rasową +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Spostrzegawczości.

Bafitaury jako postaci tła

Ulubiona klasa bafitaura to barbarzyńca. Wielu wodzów tej rasy to kapłani Bafomety, który zapewnia im dostęp do domen nienawiści, odwet, zło, zwierzęta.

czatownik

Duże wynaturzenie.

Kostka Wytrzymałości: 6k8+18 (45 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 9 m (przeciętna)

Klasa Pancerza: 15 (-1 rozmiar, +1 Zr, +5 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +4/+12

Atak: walnięcie +8 wręcz (1k8+6)

Całkowity atak: walnięcie +8 wręcz (1k8+6)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonałsze łapanie, duszenie 1k6+6

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +3, Wola +5

Atrybuty: S 19, Zr 13, Bd 16, Int 2, Rzt 11, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +6

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (walnięcie), Ukradkowość

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 3

Skarb: 1/10 monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 7-12 KW (duży); 13-18 KW (wielki)

Bezszelestnie pod sufitu opuszcza się duże, szare stworzenie. Rozplaszczone ciało wygląda na płytę żywego kamienia.



Czatownik

obrażenia i może rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprowadzącej okazynego ataku (premia do zwarcia +12). Jeśli uzyska trzymanie, owija się wokół celu i stosuje duszenie.

Wszystkie ataki raniące czatownika owiniętego wokół wroga zadają połowę obrażeń potworowi, a połowę omotanej ofierze.

Duszenie (zw): Czatownik zadaje 1k6+6 obrażeń po udanym teście zwarcia.

Umiejętności: *Czatownik otrzymuje premię rasową +12 do testów Ukrywania się na tle naturalnego kamienia.

faerlok

Średni humanoid (gad)

Kostka Wytrzymałości: 2k8+4 (13 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 17 (+7 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +1/+3

Atak: pazury +3 wręcz (1k4+2)

Całkowity atak: 2 pazury +3 wręcz (1k4+2) i ugryzienie +1 wręcz (1k4+1)

Czatownicy opadają z sufitów tuneli i sztucznych przejść na głowy ofiar, ogarniając je swymi ciałami.

Opisywany stwór jest podobny do płaszczki, jednak większy niż typowe wodne płaszczki. Grzbiet ma czarny, ale szare podbrzusze cechuje faktura imitująca kamień.

Czatownik przeważnie przyrzepia się do sufitu i tam pozostaje, niezwykle trudny do zauważenia, chyba że się go dotknie. Ujawnia się dopiero, gdy wyczuje pod sobą zwierzyńnię.

walka

Czatownik spada z wysoka na potencjalną zwierzyńnię, starając się owinać wokół niej i zmiadać.

Doskonalsze łapanie (zw): Gdy czatownik trafi walnięciem stworzenie rozmiaru średniego lub mniejsze, zadaje normalne

Przeźreń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: dzielenie bólu
Specjalne cechy: widzenie we wszystkich kierunkach, wstrzymywanie oddechu
Rzuty obronne: Wytr+2, Ref+3, Wola+0
Atrybuty: S 15, Zr 10, Bd 14, Int 9, Rzt 11, Cha 14
Umiejętności: Nastuchiwanie +2, Pływanie +6, Przeszukiwanie +1, Skakanie +6, Sposzrzegawczość +5, Zachowanie równowagi +4
Atuty: Wielokrotny atak
Środowisko: podziemia
Występowanie: pojedynczo, para lub wypad (3+4)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: 50% monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów
Charakter: zwykle neutralny zły
Rozwój: zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu: +2

Humanoida osłonięty pancernymi płytkami barwy krwi. Czworo oczu jarzących się w zwierzęcej głowie umożliwia wypatrywanie zwierzętyny we wszystkich kierunkach.

Faerłoki wyhodowano z jaszczuruludzi przy użyciu potężnej magii. Stworzy te są samotniczymi wędrowcami, żyjącymi w udręce wiecznego bólu – taki jest skutek uboczny transformacji, jaką przeszli ich przodkowie w rękach faerimmów. Nawet oddychanie jest dla faerłoków męczarnią. Nie są to warunki dla długiego czy owocnego życia. Niektóre z opisywanych stworów uczą się sztuczek mentalnych wyciszających ból. Reszta wędruje tunelami Podmroku, pałając żądzą podzielenia się cierpieniem z inną świadomą istotą.

Typowy faerłok mierzy od 1,8 do 2,1 metra wzrostu, a wazy od 100 do 125 kilogramów. Z wyglądu przypomina skrzyżowanie potężne zbudowanego człowieka z jaszczurką. Jego ciało pokrywane twardo, karmazynowe płytki, bardziej podobne do skóry beholdera niż do łuski. W równych odstępach wokół głowy posiada rozmieszczone cztery złote, wodniste oczy. Jego wystający pysk wypełniają ostre zęby. Poza tym faerłok ma pazuraste dłonie i gadzi ogon.

Opisywane istoty mówią podwspólnym i smoczym.

walka

Faerłoki najchętniej paraliżują wrogów bólem na odległość, dopiero potem zbliżają się z pazurami i zębami.

Dzielenie bólu (zn): W akcji standardowej faerłok może skupić wzrok na jednym przeciwniku w promieniu 9 metrów. Spojrzenie paraliżuje ofiarę na 1 rundę straszliwym bólem. Po ustąpieniu paraliżu istota jest jeszcze wstrząśnięta przez 2k4 rundy. Udany rzut obronny

na Wytrwałość o ST 13 neguje oba efekty. ST rzutu obronnego oparło na Charyzmie. Konstrukty, żywiolaki, sluzy, rośliny i nieumarli są nieopoddatni na ten atak.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Faerłok jest wyjątkowo czujny i bystry. Liczne oczy zapewniają mu premię rasową +2 do testów Przeszukiwania oraz Sposzrzegawczości. Ponadto nie można go flankować.

Wstrzymywanie oddechu (zw): Po dawno zapomnianych wodnych przodkach pozostała faerłokom zdolność wstrzymywania oddechu na tyle rund, ile wynosi wartości Budowy pomnożona przez 4. Dopiero potem stworzeniu grozi tonięcie (patrz zasady tonięcia w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Umiejętności: Dzięki ogonowi faerłok otrzymuje premię rasową +4 do testów Pływania, Skakania i Zachowania równowagi.

glour

Średnia istota baśniowa
Kostka Wytrzymałości: 7k6+14 (38 pw)
Inicjatywa: +5
Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (dobra)
Klasa Pancerza: 22 (+5 Zr, +3 odbicie, +4 mithrilowa koszulka kolcza), dotyk 18; nieprzygotowany 17
Bazowy atak/zwarcie: +3/+3
Atak: *lekki buzdycan* +1 +9 wręcz (1k6+1)
Całkowity atak: *lekki buzdycan* +1+9 wręcz (1k6+1)
Przeźreń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: czary

Specjalne cechy: niezemska łaska, redukcja obrażeń 10/zimne żelazo, widzenie w słabym świetle



Faerlok

dzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr+7, Ref+13, Wola+9

Atrybuty: S 10, Zr 21, Bd 14, Int 11, Rzt 12, Cha 17

Umiejętności: Dplomacja +5, Leczenie +16, Nastuchiwanie +11, Sposzrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +3 (+5 w naturalnym środowisku na powierzchni ziemi), Wiedza (natura) +10, Wyczucie pobudek +11, Występy (instrumenty strunowe) +13

Atuty: Finezja w broni, Samowystarczalność, Skupienie na umiejętności (Leczenie)

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowy (plus mithrilowa koszulka kolcza i *lekki buzdycan* +1)

Charakter: często neutralny dobry

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2

Stoi przed wami przepiękne, srebrnoskóre humanoidalne stworzenie o szarych skrzydłach nocnego motyla i wielkich czarnych oczach. Jest ubrane w proste odzienie domowego kraju, dzierży zaś smukły, biały buzdzygan.

Rzadko spotykane, delikatne gloury to istoty baśniowe Podmroku. Władają potężną magią wystarczającą do obrony. Tak naprawdę są to jednak nieśmiałe, skryte istoty, których śpiew czy grę na harfach słychać czasami w oddali – lubią i potrafią snuć piękne, chwytające za serce pieśni. Gloury mają miłą naturę i obyczaje. Starają się leczyć wszelkie ranne zwierzęta, humanoidy i humanoidy-potwory Podmroku, do których mogą się bezpiecznie zbliżyć.

Rzeczono istoty mają wygląd srebrnoskórych ludzi o czarnych oczach, jak gdyby nieco za duży w proporcji do twarzy. Z pleców wyrasta im para szarych skrzydeł, podobnych do skrzydeł ćmy. Gloury preferują proste odzienie, a większość nosi instrumenty muzyczne, często jaskiniowe harfy.

Gloury cieszą się sympatią niemal wszystkich mieszkańców Podmroku, wyjąwszy tych najniebezpieczniejszych i złych. Ludy takie jak swirfnebliny czy chytraki budują kapliczki, w których składają dary w postaci żywności, napitku i innych dowodów szacunku dla żyjących w pobliżu podziemnych istot baśniowych. Mieszkańcy społeczności pozbawionych bieglej zdrowicieli często zanoszą do kapliczek chorych i umierających w nadziei, że gloury zlitują się nad nimi i ich ulecą.

Opisywane istoty mówią leśnym, podwspólnym i wspólnym.

walka

Gloury nie lubią walczyć – wolą ratować się ucieczką. Uważają poszukiwaczy przygód z powierzchni ziemi za istoty mniej okrutne czy gwałtowne od wielu mieszkańców Podmroku, więc często zbliżają się do bohaterów ze świata powierzchni, by uzyskać wieści i zaofiarować pomoc.

Czary: Glour rzuca czary wtajemniczeń jak bard 7. poziomu.

Typowe znane czary (3/4/3/1; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 0 – dłoń maga, odczytanie magii, poznanie kierunku, tańczenie światła, widmowy odgłos, wykrzyk magii; 1 – leczenie lekkich ran, milczący obraz, szybki odwrót, zauwrozenie osoby; 2 – cisza, leczenie średnich ran, niewidzialność, uspokojenie emocji; 3 – przemieszczanie, zauwrozenie potwora.

Nieziemska łaska: Glour zyskuje premię do Klasy Pancernia i wszystkich rzutów obronnych równą modyfikatorowi z Charyzmy.

złe gloury

Większość glourów jest dobra, niemniej niektóre zwróciły się ku złu. Złe istoty tego rodzaju nie różnią się od dobrych wyglądem, a pod-

bieństwo wykorzystują jako środek zapewniający bezpieczeństwo i służący zwodzeniu ofiar. Złe gloury są kapryśne, chciwe, podłe i nikczemne do szpiku kości. Dają do bogactwa wszelkimi środkami, ale wolą oszustwo od przemocy.

Złe gloury przeważnie prowadzą wędrowny tryb życia, bowiem nawet wymyślnie kłamstwa nie przetrwają zbyt długo. Niebezpiecznie dla nich osiadają w jedynym miejscu na dłużej niż kilka dekadni, bowiem miejscowi prędzej czy później poznają, z kim mają do czynienia.

WALKA

Złe gloury używają czarów głównie do dwóch celów. Po pierwsze, aby pozyskać tymczasowych sojuszników i wzmocnić swą strategiczną pozycję, stosując *zauwrozenie potwora* lub *zaczubryt*. Po drugie, aby tymczasowo wyeliminować niebezpiecznych wrogów, używają czarów typu *dezorientacja*, *uśpienie* lub *upiorny śmiech Tashy*.

Czary: Złe gloury rzucają czary wtajemniczeń jak bard 7. poziomu.

Typowe znane czary (3/4/3/1; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 0 – kobysanka, odczytanie magii, otumanienie, tańczenie światła, widmowy odgłos, wykrzyk magii; 1 – hipnoza, niewykrywalny charakter, upiorny śmiech Tashy, uśpienie; 2 – nierwidzialność, ślepotę/głuchotę, wykrzyk myśli, zaczubryt; 3 – dezorientacja, zauwrozenie potwora.



Glour

kamienny latacz

Duża magiczna bestia (pozaplanarna, ziemi)

Kostka Wytrzymałości: 5k10+15 (42 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 15 1p (10 pól), latanie 18 m (przeciętna)

Klasa Pancernia: 16 (–1 rozmiar, +1 Zr, +6 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +5/+14

Atak: ugrzyzienie +10 wręcz (1k8+7)

Całkowity atak: ugrzyzienie +10 wręcz (1k8+7)

Przeźrzyty/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne cechy: odporność na czary 13, redukcja obrażeń 5/miażdżenie, szybowanie w ziemi z jeźdźcem, szybowanie w ziemi, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wczuwanie drgań

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +5, Wola +1

Atrybuty: S 21, Zr 13, Bd 16, Int 5, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spozstrzegawczość +6

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (ugryzienie)

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub sfera (5-10)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 6-10 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +5 (kompan)

Stworzenie wygląda, jak wielki, skrzydlaty wilk z plamistego granitu.

Te istoty przenikają poprzez kamień tak łatwo, jak skrzydlate stworzenia ślizgają się w powietrzu. Są towarzyskie i zwykle występują w licznych sforach. To zaciekli mięsożercy, atakujący szybko i w dużych grupach. Zabiją zwierzyńę unosząc ze sobą.

Kamienny latacz wygląda niczym wilk z wielkimi skrzydłami. Na ubarwienie skóry składa się czerń, szarość i brąz – kolory skat.

Niniejsze stworzenia mówią ziemnym.

walka

Kamienne latacze zwykle polują w sforach, wspólnymi siłami wylapując stworzenia wędrujące samotnie lub odłączające się od grupy. Gdy zwierzyńa padnie martwa albo nieprzytomna, wycofują się w głąb ziemi czy skały, a zdobytych zabierają ze sobą, by pożreć ją spokojnie, za dala od miejsca zaboju.

Szybowanie w ziemi (zw): Kamienny latacz może się poruszać w kamieniu, glebie czy każdym innym typie ziemi (ale nie w metalu) z równą łatwością, co ryba pływająca w wodzie. Czyniąc to, nie pozostawia za sobą żadnego tunelu czy otworu, nie tworzy też „fal” i nie pozostawia po sobie żadnych innych śladów bytności. *Czar poruszenie ziemi* rzucony na obszar, w którym przebywa tak poruszający się stwór, odpycha go na 9 metrów, ale to jedyny efekt.

Szybowanie w ziemi z jeźdźcem (zn): Kamienny latacz może rozszerzyć moc szybowania w ziemi na jeźdźca i ekwipunek, maksymalnie do średniego obciążenia.

Wyczuwanie drgań (zw): Kamienny latacz automatycznie wykrywa położenie każdego stworzenia czy przedmiotu w promieniu 18 metrów, które pozostaje w kontakcie z ziemią.

Tresowanie kamiennego latacza

Kamienne latacze są bardzo poszukiwane jako wierzchowce w Podmroku, ale zanim któryś poniesie jeźdźca do walki, musi przejść tresurę. Podstawowe wymagania szkolenia to przyjazne nastawienie opiswanej istoty do tresera (co można osiągnąć poprzez udane testy Dyplomacji). Wytresowanie przyjaznego kamiennego latacza na ziemnego wierzchowca wiąże się z koniecznością wykonania udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 25) oraz poświęcenia sześciu tygodni

na taki trening. Osoba dosiadająca stworzenia musi używać egzotycznego siodła. Kamienny latacz może walczyć, gdy niesie jeźdźca. Ten ostatni ma natomiast prawo atakować wraz z wierzchowcem tylko jeśli powieździe mu się test Jeździectwa (patrz opis umiejętności Jeździectwo w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*).

Kamienne latacze rodzą żywe młode, a nie jaja. Małe kosztują 10 000 sz za sztukę. Zawodowi treserzy biorą 2500 sz za wychowanie bądź wytresowanie stworzenia.

Udźwig: W przypadku kamiennego latacza małe obciążenie to maksymalnie 229 kilogramów, średnie obciążenie wynosi od 229,5 do 459 kilogramów, a duże obciążenie od 459,5 do 690 kilogramów.



Kuo-toa lewiatan

Wielki humanoid-potwór (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+75 (142 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 6 m (4 pola), pływanie 15 m

Klasa Pancerza: 28 (-2 rozmiar, +1 Zr, +5 Rt, +14 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 28

Bazowy atak/zwarcie: +15/+31

Atak: ugryzienie +22 wręcz (2k6+8/19-20) lub pazury +19 wręcz (1k6+4)

Całkowity atak: ugryzienie +22 wręcz (2k6+8/19-20) i 2 pazury +19 wręcz (1k6+4)

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, oszołomienie, połykanie w całości

Specjalne cechy: błogosławieństwo Morskiej Matki, bystre oczy, doskonałe uchylanie, niepodatności, nieświadomy unik, odporność na elektryczność 10, osłizłość, ślepotą w świetle, widzenie w ciemnościach 18 m, ziemnowodne

Rzuty obronne: Wytr +12, Ref +10, Wola +14

Atrybuty: S 26, Zr 13, Bd 21, Int 15, Rzt 20, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +17, Pływanie +16, Przeszukiwanie +18, Spostrzegawczość +21, Sztuka przetrwania +5 (+7 tropienie śladów), Ukrywanie się +5, Używanie lin +1 (+3 wiązanie), Wyzucie pobudek +17, Wyzwalanie się +9

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Skupienie na broni (ugryzienie), Wielokrotny atak, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: wody w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub enklawa (1 lewiatan i 2-13 kuo-toa, 2-5 kuo-toa poganaczy i 2-4 kuo-toa biczków)

Skala Wyzwania: 15

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 16-45 KW (wielki)

Ten obrzmiaty, rybobodobny humanoid ma ciało pokryte srebrnoszara łuską. Ramiona i nogi są cienkie, nieproporcjonalnie małe, ale szeroko rozwartą paszczą zmieściłaby konia z kopytami.

Ten stwór niemal cały czas spędza w wodzie, przemieszczając się po woli machnięciami płetwistych stóp. Pożera prawie wszystkie morskie byty, jakie da radę złapać, w tym nieostrożnych kuo-toa.

Kuo-toa lewiatan mierzy około 6 metrów wysokości, a waży jakieś 10 ton. Od razu rzuca się w oczy szeroka paszcza pełna ostrych jak igły zębów, rosnących w kilku rzędach. Kończyny są długie i szcudłowate, a dłonie i stopy płaskie, zaopatrzone w błony płetw.

Niniejsze stwory powstają ze szczególnie utalentowanych poganiaczy lub biczków. Tworzy je sama Blipdoolpoolp. Kuo-toa darzą lewiatany czcią i obawą. Wielu marzy o uzyskaniu tak szczególnej łaski Morskiej Matki. Oprócz najwyżej postawionych kuo-toa, mało kto kiedykolwiek ma honor (czy horror) spotkać opisywaną istotę.

Rzeczono byty mówią językiem kuo-toa i wodnym.

walka

Kuo-toa lewiatany przeważnie przebywają w głębinach, gdzie mają dość miejsca do manewrowania. Na ląd wyprawiają się jedynie w najbardziej skrajnych sytuacjach. W obliczu nadchodzącej walki posyłają na wrogów enklawy zwykłych kuo-toa, poganiaczy i biczków. Gdy przeciwnicy zmagają się z horłą kuo-toa, lewiatan spokojnie wybiera po jednym adwersarzu na raz.

Doskonalsze łapanie (zw): Gdy kuo-toa lewiatan trafi ugryzieniem przeciwnika równemu no rozmiarem lub mniejszego, zadaje normalne obrażenia i próbuje rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazynego ataku (premia do zwarcia +3L). Jeśli uzyska trzymanie, w następnym rundzie może spróbować połknąć ofiarę.

Oszolomienie (zw): Pięć razy dziennie kuo-toa lewiatan może spróbować oszolomić przeciwnika atakiem jednej z broni naturalnych. Jeśli trafionemu nie powiedzie się rzut obronny na Wyrwalność o ST 22, będzie oszolomiony przez 1 rundę (niezależnie od otrzymania normalnych obrażeń od ataku). ST rzutu obronnego oparto na Roztropności.

Polykanie w całosci (zw): Kuo-toa lewiatan może połknąć złapanego dużego lub mniejszego przeciwnika – w tym celu musi wykonać udany test zwarcia.

Połknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 2k8+12 obrażeń miazdzonych i 2k6 obrażeń od kwasu – to efekt przebywania w wnętrznościach stwora. Ofiara może próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrznościom kuo-toa lewiatana 25 obrażeń (KP 20). Jeśli wydostanie się z żołądka, kurczące się mięs-

nie zamykają otwór – kolejny połknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku stwora zmieszczą się 2 duże, 8 małych, 32 malutkie, 128 drobnych lub 512 filigranowych i mniejszych istot.

Błogosławieństwo Morskiej Matki (zw): Kuo-toa lewiatan posiada szósty zmysł, dzięki któremu łatwiej unika ciosów. Zyskuje premię do Klasy Pancerna równą swej premii z Roztropności. Premia działa także względem ataków dotykowych, nawet gdy lewiatan jest nieprzygotowany. Traci ją dopiero wówczas, gdy jest unieruchomiony lub bezradny.

Bystre oczy (zw): Poruszające się niezależnie oczy sprawiają, że kuo-toa lewiatan ma doskonały wzrok. Stwór widzi poruszające się przedmioty i istoty, nawet jeśli są niewidzialne czy eteryczne. Nie widzi on ich jedynie wtedy, gdy pozostają w zupełnym bezruchu.

Doskonalsze uchylanie (zw): Jeśli kuo-toa lewiatan wykona udany rzut obronny na Refleks względem ataku, który normalnie powoduje połowę obrażeń po udanym rzucie obronnym, to nie otrzymuje żadnych ran. Ponadto otrzymuje tylko połowę obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego.

Niepodatności (zw): Kuo-toa lewiatan jest niepodatny na trucizny i paraliz. Nie działają nań różne czary *unieruchomienia*, a bystry wzrok od razu rozpoznaje prawdziwą naturę uludy.

Nieświadomy unik (zw): Kuo-toa lewiatan zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik.

Oślizgłość (zw): Ciało kuo-toa lewiatana pokrywa śliska substancja, wytwarzana przez jego organizm. Stwór jest na tyle śliski, że bardzo trudno go pochwycić w zwarciu i złapać w sidła. Nie działają na niego sieci, magiczne i wycyzające. Kuo-toa lewiatan jest w stanie bez problemu wyslizgnąć się z wiewióz wszelkiej postaci.

Ślepotą w świetle (zw): Nagłe wystawienie się na działanie jaskrawego światła (promienie słońca lub czar *światła dnia*) oślepia kuo-toa lewiatana na 1 rundę. Ponadto przez kolejne rundy istota jest oślniona, dopóki przebywa w jasnym świetle.

Ziemnowodne (zw): Wprawdzie kuo-toa lewiatan oddycha skrzelami, ale może przeżyć na lądzie dowolnie długo.

Umiejętności: Kuo-toa lewiatan otrzymuje premię rasową +8 do testów Wyzwalania się oraz premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Spostrzegawczości. Posiada premię rasową +8 do wszelkich testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma też prawo w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.



Kuo-toa lewiatan

Lit

Średnia magiczna bestia (ziemi)
 Koszta Wytrzymałości: 4k10+20
 (42 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 12 m (8 pól)

Klasa Panczerza: 20 (+2 Zr,
 +8 naturalny), dotyk 12,
 nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +4/+7

Atak pazury +7 wręcz (1k4+3)

Całkowity atak: 2 pazury +7
 wręcz (1k4+3) i ugryzienie
 +5 wręcz (1k6+1) i bodnie-
 cie +5 wręcz (1k6+1)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/
 1,5 m

Specjalne ataki: psionika

Specjalne cechy: redukcja obrażeń 10/magia, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, zastrygnięcie w bezruchu

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +6,
 Wola +1

Atrybuty: S 16, Zr 15, Bd 20, Int 6, Rzt 11, Cha 15

Umiejętności: Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +7*

Atuty: Czujność, Wielokrotny atak

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 5-6 KW (średni); 7-12 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +5

Staje przed wami zdeformowany humanoid z rogatym tłem i rozprostowane potężne pazury. Wygląda na zbrojonego z kamienia.

Lit to istota psionicznie przebudzona z kamienia. Czasami stwory te służą potężniejszym rasom Podmroku, wypychając misje specjalne, pilnując karawan lub stróżując przy skarbcach, za co są hojnie wynagradzani.

Stwór wygląda niczym kamienny posąg potwornie zdeformowanego humanoida. Ciało ma krepie i powykęcane, a ramiona długie i zakończone pazurzystymi łapami. Nad nieopisanie paskudną twarzą wznoszą się wyrastające z czoła rogi. Skóra istoty ma barwę nieobrobionego kamienia.

Lity mogą, udając posągi, nieskończenie długo trwać w bezruchu i atakować z zaskoczenia. Nie potrzebują żywności, wody ani powietrza, więc zamiast pozerać wrogów, woła mocą psioniczną zamykać ich w kamieniu – żywych lub martwych.

Opisywane byty mówią wspólnym i ziemnym.

walka

Lity najchętniej stosują moce psioniczne z zaskoczenia, ale w razie konieczności umieją bronić się również fizycznie. Jeżeli sytuacja przybiera dla nich niekorzystny obrót, dzięki psionicznie wtapiają się w najbliższą kamienną powierzchnię.

Psionika (zc): Na życzenie – *stopnienie z kamieniem*; 3/dzień – *przejsięcie w ścianie, ściana kamienia*; 1/dzień – *ciasto w kamień* (ST 18), *kamienna kula** (ST 17). Poziom czarującego = 6. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

* Nowy czar opisany w niniejszej książce.

Zastrygnięcie w bezruchu

(zw): Lit może pozostawać w absolutnym bezruchu niczym prawdziwy posąg. Obserwator musi wykonać udany test Spostrzegawczości o ST 20, aby zauważyć, że posąg jest żywy.

Umiejętności: * Lit otrzymuje premię rasową +8 do testów Ukrywania się, gdy ma za sobą tło z obrobionego kamienia.



Lit

maur (garbaty gigant)

Duży gigant (ziemi)

Koszta Wytrzymałości: 12k8+60 (114 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m w kamiennej zbroi* (6 pól); bazowo 12 m, rycie 1,5 m

Klasa Panczerza: 23 (-1 rozmiar, +9 naturalny, +5 kamienna zbroja), dotyk 9, nieprzygotowany 23

Bazowy atak/zwarcie: +9/+20

Atak: wielki młot bojowy +15 wręcz (2k8+10/×3)

Całkowity atak: wielki młot bojowy +15/+10 wręcz (2k8+10/×3)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: tunelowy wrzask, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: ogromny oręż, rozprostowanie, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +4, Wola +7

Atrybuty: S 25, Zr 10, Bd 20, Int 16, Rzt 17, Cha 17

Umiejętności: Nasłuchiwanie +18, Spostrzegawczość +18, Ukrywanie się +14 [-10 rozprostowany], Używanie lin +0 (+2 wiązanie), Wspinaczka +22, Wyzwalanie się +15

Atuty: Dopskonalsza szarża byka, Imponujący cios, Potężny atak, Rozszczepienie, Zmysł walki

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para, banda (3-5), gromadka (6-9 plus 35% niewalczących) lub płemieć (21-30 plus 35% niewalczących plus 1-3 starszych i 3-6 złowieszczych niedźwiedzi jaskiniowych)

Ryc. Jim Penelec

Skala Wyzwania: 11

Skarb: standardowy

Charakter: często neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +5

* Kamienną zbroję opisano w rozdziale 5.

Potężny, biały jak kość humanoid o wykrzywionym pysku mógłby mieć wielkie rozmiary, gdyby nie boleśnie przykurczona, zgięta w patach sylwetka.

Maurowie to przygarbione giganty, które po eonach przymusowego życia pod ziemią zmieniły się w przygiętą do ziemi, okaleczoną rasę ciężko walczącą o przetrwanie. Ze względu na zgarbioną posturę nieraz nazywa się ich garbatymi gigantami.

Opisywany stwór niemal zawsze się garbi. Nogi ma bardziej zwierzęce niż ludzkie, z kolanami zgiętymi do tyłu jak pies. W efekcie zgiętych pleców i kolan dłonie wloką się po ziemi. Skóra maurów jest biała jak u albinosów, podobnie włosy długie do ramion. Oczy zaś to jamy czerni, dwukrotnie większe niż można by się spodziewać u stworzenia tych rozmiarów. Garbaty gigant zwykle nosi krótką koszulę i spodniczkę z kamiennymi zbroi, ale chodzi najchętniej bosy. Większość maurów zdobi ciała obręczami i amuletami z wypolerowanych kamieni oraz rytualnymi znakami-bliznami rytymy na skórze.

Maurowie na ogół sakwy noszą na plecach. W typowej torbie znajduje się żywność, 1k4+1 kamiennych grotywłóczni, 3k4 zwyczajne przedmioty, niewielka ilość gotówki (nie więcej niż 10k10 monet) oraz wyrzeźbiony z kamienia instrument muzyczny. Mienie garbatego giganta jest zwykle proste (by nie rzec prymitywne) i zrobione z kamienia, ale dobrze wykończone i zadbane.

Opisywani mówią gigantom, podwspólnym i wspólnym.

walka

Maurowie zamiast głazów używają broni i zdolności czaropodobnych, trudno bowiem ciskać głazami w wąskich, krętych podziemnych korytarzach. Z racji przygarbionej postury nie są w stanie w pełni wykorzystać siły fizycznej i zdolności czaropodobnych. Jeśli jednak mają do dyspozycji co najmniej 6 metrów przestrzeni nad sobą, mogą rozprostować skurczone ciało. Drastycznie zwiększa to zasięg i pole zagrożenia, a także poprawia morale stworzenia i daje dostęp do wrodzonych mocy.

Tunelowy wrzask (zn): Raz dziennie maurowie mogą wydać z gardzieli wrzask w dowolnym pomieszczeniu o ścianach z kamienia lub naturalnej ziemi (choćby tunel wykopany w ziemi lub kamienny

budynek). Efekt ma postać 18-metrowego strzału energii dźwiękowej. Każde stworzenie na tym obszarze jest przez 1 rundę oszołomione, przez 4k6 rund ogłuszone oraz odnosi 10k6 obrażeń. Udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 21 neguje oszołomienie i ogłuszenie oraz o połowę zmniejsza liczbę ran. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Zdolności czaropodobne: 2/dzień – *pafezca wspinaczka, poruszenie ziemi, stopienie w kamieniem*. Poziom czarującego = 15.

Ogromny oręż (zw): Maurowie mogą dzierżyć broń dwuręczną jakby była jednoręczna, a jednoręczną traktuje jak lekką.

Rozprostowanie (zn): Jeśli maurowie przebywa w przestroni o wysokości minimum 6 metrów (co zapewnia swobodę ruchu stworzeniu zajmującemu przestrzeń o boku 4,5 metra), może akcją standardowej rozprostować ciało. Jest to jednak proces bardzo bolesny, wyłamujący stawy.

Niemniej zwykle maurowie lubią taką przemianę. Po pełnym rozprostowaniu zyskuje premię +6 do

Sily, +6 do Budowy oraz premię z morale +4 do KP i rzutów obronnych. Jego statystyki zmieniają się następująco: wielki gigant; 12k8+96; pw 150; KP 26 (dotyk 12, nieprzygotowany 26), zwa +27, atk +17 wręcz (2k8+15)/×3, wielki młot bojowy; całkowite atk +17/+12 wręcz (2k8+15)/×3, wielki młot bojowy; przestrzeń/zasięg 4,5 m /4,5 m; RO Wytr+20, Ref+8, Wola +11; S 31, B 26; Ukrywanie się +2, Wspinaczka +20. ST rzutu obronnego na tunelowy wrzask wynosi 24. Maurowie każdego dnia może spędzić 10 rund w postawie rozprostowanej, a potem musi wrócić do przygarbienia.

Zdolności czaropodobne po rozprostowaniu: Te moce są dostępne wyłącznie w postawie rozprostowanej: 1/dzień – *wyzwanie blyskawic* (ST 16), *wyładowanie łańcuchowe* (ST 19). Poziom czarującego = 15. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.



Maurowie

społeczeństwo maurów

Maurowie wywodzą się od wygnanej gromady gigantów burzowych, więzionych pod ziemią za dawno zapomniane winy. Po wielu tysiącach zdegenerowali się do obecnego fizycznego stanu. A jednak starają się ocalić część wysokiej kultury przodków, nie są więc dzikimi, półzwierzęcymi stworami, na jakie wyglądają. Niemniej od ambicji kulturowych silnie odczuwają pragnienie wolności. We własnej podziemnej enklawie większość czasu poświęcają gromadzeniu pożywienia i odpięciu najazdów łupieżców umysłów (którzy uwielbiają żerować na dużych mózgach). Osobniki napotkane poza zapomnianym więzieniem są najprawdopodobniej w służbie jakiejś większej potęgi i splanują dług wycieczki.

Mineralny wojownik

Mineralny wojownik to stworzenie, które przeszło transformację w istotę z żywego kamienia. Wiele istot doświadcza jej dobrowoli. Niemniej niektóre złe rasy Podmroku przymusowo poddają takiej przemianie różne stwory.

przykładowy mineralny wojownik (kamienny diabeł)

Stwór z ożywionego, zdrowego kamienia ma na skórze kolce z ostrych mineralnych drzew. Unosi się wokół niego smród piekła.

Oto przykładowy mineralny wojownik, zwany kamiennym diabłem. Za stworzenie bazywe posłużył kolczasty diabeł.

Średni przybysz (baatezu, pozapłanarny, praworządny, ziemi, ży)

Kostka Wytrzymałości: 12k8+96 (150 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 9 m (6 pól), rycie 4,5 m

Klasa Pancerza: 32 (+6 Zr, +16 naturalny), dotyk 16, nieprzygotowany 26

Bazowy atak/zwarcie: +12/+23

Atak: pazury +19 wręcz (2k8+7 plus strach)

Całkowity atak: 2 pazury +19 wręcz (2k8+7 plus strach)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: cios ziemi, doskonalsze łapanie, nadzianie 3k8+10, przyzwanie baatezu, strach, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: kolczasta obrona, niepodatność na ogień i truciznę, odporność na czary 23, odporność na kwas 10 i zimno 10, redukcja obrażeń* 10/dobro i 8/adamanty, telepatia 30 m, widzenie w mroku, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr+16, Ref+14, Wola+11

Atrybuty: S 25, Zr 23, Bd 27, Int 10, Rzt 12, Cha 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +21, Dyplomacja +5, Koncentracja +23, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +15, Spostrzegawczość +18, Sztuka przetrwania +1 (+3 tropienie śladów), Ukrywanie się +21, Wiedza (jedna dowolna) +15, Wycuzicie pobudek +16, Zastraszanie +18

Atrybuty: Czujność, Doskonalsza walka w zwarcu, Potężny atak, Rozszepienie, Żelazna wola

Środowisko: Dzwieć Piekieł Baatoru

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub oddział (6-10)

Skala Wyzwania: 12

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły



Kamienny diabeł

Rozwój: 13-15 KW (średni); 16-21 KW (duży)

* Pod uwagę należy brać najkorzystniejszą w danej sytuacji redukcję obrażeń.

Opisywany stwór to kolczasty diabeł, który z własnej woli stał się mineralnym wojownikiem. Wedruje po Podmroku w poszukiwaniu kolców do rozzmuchiania.

Kamienny diabeł ma około 2,1 metra wzrostu i waży jakieś 150 kilogramów. Wygląda na wysokiego humanoida od głowy do czubka długiego, gruzłowatego ogona pokrytego kolcami, kamiennymi kolcami. Jego oczy przypominają półprzezroczyste, półszlachetne klejnoty osadzone w ciele bary kamienia łupkowego.

walka

Kamienne diabły chętnie walczą pazurami, starając się przebijać wrogów na wylot.

Cios ziemi (zw): Raz dziennie kamienny diabeł może wykonać szczególnie zdradziecki atak we wroga stojącego na kamieniu lub ziemi. Używając tej mocy dodaje +8 do testu ataku i zadaje o 12 obrażeń więcej.

Doskonalsze łapanie (zw): Kamienny diabeł, aby użyć tej zdolności, musi trafić przeciwnika pazurami. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazynego ataku. Jeśli zwycięży w teście zwarcia, uzyskuje trzymanie i może nabici przeciwnika na swe kolczaste cielsko.

Nadzianie (zw): Kamienny diabeł po udanym teście zwarcia zadaje złapanemu przeciwnikowi 3k8+10 obrażeń klutych.

Przyzwanie baatezu (zc): Raz dziennie ten diabeł może spróbować przyzwać 1k6 brodatych diabłów lub kolczastego diabła z szansą powodzenia 35%. Niniejsza zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Strach (zn): Stworzenie trafione przez kamiennego diabła musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 19) – nieudany oznacza, iż pada ofiarą czaru strach. Bez względu na wynik rzutu, dana istota staje się na 24 godzin niepodatna na strach danego kamiennego diabła. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *plamienny promień* (7. poziom czarującego), *potężniejsza teleportacja* (tylko na siebie plus 25 kg przedmiotów, 12. poziom czarującego); 1/dzień – *gniew porządku, przekłeta plaga* (ST 17, 17. poziom czarującego).

Kolczasta obrona (zn): Istota, która atakuje tego diabła orężem trzymanym w rękę lub bronią naturalną, otrzymuje 1k8+9 obrażeń klutych i tnących od porastających stwora kolców. Należy pamiętać, iż broń o wyjątkowym zasięgu, na przykład długa włócznia, ratuje przed działaniem niniejszej zdolności.

Widzenie w mroku (zn): Kamienny diabeł doskonale widzi w każdym rodzaju ciemności, nawet tworzonej czarem *głębsza ciemność*.

Tworzenie mineralnego wojownika

„Mineralny wojownik” (również zwany „kamiennym”) to szablon nabożny, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną inną niż konstruktor, nieumarły lub żywiołak (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Mineralny wojownik zachowuje statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Typ stworzenia się nie zmienia, zyskuje ono jednakże podtypy ziemi. Rozmiar nie ulega modyfikacji.

Szybkość: Mineralny wojownik zyskuje szybkość rycia równą potęgę najwyższej szybkości stworzenia bazowego. Jeśli stworzenie bazowe miało szybkość latania – traci ją.

Klasa Panczerza: Naturalny pancierz różnie o +3.

Specjalne ataki: Mineralny wojownik zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje cios ziemi.

Cios ziemi (zw): Raz dziennie mineralny wojownik może wykonać szczególnie zdrażające atak we wroga stojącego na kamieniu lub ziemi. Używając tej mocy dodaje premię z Budowy do testu ataku i zadaje o 1 punkt obrażeń więcej na każdą rasową Kostkę Wytrzymałości.

Specjalne cechy: Mineralny wojownik zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a do tego otrzymuje następujące:

Widzenie w ciemnościach (zw): Mineralny wojownik zyskuje widzenie w ciemnościach na zasięg 18 metrów lub zachowuje widzenie w ciemnościach stworzenia bazowego, jeśli było lepsze.

Redukcja obrażeń (zw): Mineralny wojownik zyskuje redukcję obrażeń 8/adamantyt. Jeśli już posiada redukcję obrażeń, zachowuje obie wersje i w danej sytuacji stosuje korzystniejszą.

Atrybuty: Wartości atrybutów stworzenia bazowego zmieniają się następująco: S+2, Bd +4, Int -2 (minimum 1), Rzt -2, Cha -2.

Środowisko: Jak stworzenie bazowe plus podziemia.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: Jak stworzenie bazowe +1.

ogromna larwa

Małe robactwo

Kostka Wytrzymałości: 2k8+2 (11 pp)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 6 m (4 pola)

Klasa Panczerza: 13 (+1 rozmiar, +1 Zr, +1 naturalny)

Bazowy atak /zwarcie: +1/-5

Atak: ugryzienie +3 wręcz (1k6-2)

Całkowity atak: ugryzienie +3 wręcz (1k6-2)

Przeźrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy robactwa, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +4, Wola +0

Atrybuty: S 7, Zr 13, Bd 13, Int —, Rzt 10, Cha 2

Umiejętności: —

Atuty: Finezja w broni[†]

Środowisko: każde

Występowanie: pojedynczo, para, masa (3-5) lub zalew (6-11)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 3-4 KW (mały); 5-8 KW (duży)



Ogromny karaluch

Po ziemi pełza wijąca się larwa rozmiarów ludzkiego dziecka.

Niniejsze stwory to larwalne postacie różnych ogromnych owadów. Ponieważ żywią się gnijącą materią organiczną, zwykle występują przy zwłokach dużych stworzeń – hydr, smoków, gigantów i dinozaurów – a także w stocach odchodów czy rozkładającej się roślinności. Niektóre typy larw są wodne lub ziemnowodne.

Ogromna larwa wygląda na białego lub szarego robaka dużych rozmiarów. Niektóre osobniki mają malutkie nóżki, przez co przypominają blade gasienice.

Niniejsze stworzenia żyją krótko. Grube, obłe cielsko po wykluciu z połyskliwego, białego jaja ma długość około 0,3 metra. W ciągu dwóch tygodni osiąga długość 0,9 metra, a potem zmienia się w postać dorosłego owada.

walka

Ogromne larwy zwykle atakują żywe istoty tylko w samoobronie, ale jeśli w okolicy zabraknie żywności, wówczas mogą stać się drapieżne.

Cechy robactwa: Ogromna larwa jest niepodatna na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi w ciemnościach (w zasięgu 18 metrów).

ogromny karaluch

Średnie robactwo

Kostka Wytrzymałości: 4k8+12 (30 pp)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 12 m

Klasa Panczerza: 20 (+4 Zr, +6 naturalny)

Bazowy atak /zwarcie: +3/+8

Atak: ugryzienie +8 wręcz (1k6+7)
Całkowity atak: ugryzienie +8 wręcz (1k6+7)
Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: smród
Specjalne cechy: cechy robactwa, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, wyczuwanie drgań
Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +5, Wola +1
Atrybuty: S 21, Zr 18, Bd 16, Int —, Rzt 10, Cha 2
Umiejętności: —
Atuty: —
Środowisko: podziemia
Występowanie: pojedynczo, rój (3-10) lub masa (11-20)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: brak
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 5-8 KW (średni); 8-12 KW (duży)

Ten długi na 1,8 metra karaluch powoli porusza pokazanymi czułkami.

Ogromne karaluchy są wyjątkowo niebezpieczne, bardzo szybkie, wytrzymałe i odporne. Zwykle żyją w bliskości wody, często w okolicach, w których można znaleźć rozkładającą się materię organiczną. Mogą jednakże żyć w każdym nieco cieplejszym miejscu.

Skorupa ogromnego karalucha może mieć barwę brązową, czarną lub szarą. Ciało ma kształt obły, wspiera się na sześciu odnóżach, na głowie widnieje para bardzo długich czułków. Egzoszkielet zwykle ma oleisty, połyskujący wygląd, a to z racji pokrywającej go wydzieliny.

Niektóre ogromne karaluchy mogą latać z przeciętną zwrotnością i szybkością latania 18 metrów.

walka

Ogromne karaluchy są o wiele bardziej agresywne niż ich krewniaczy normalnych rozmiarów. Zaciekle atakują niemal wszystko, co się porusza.

Smród (zw): Ogromny karaluch wydziela oleistą substancję, która jest ohydna dla niemal wszystkich zwierzęcych form życia. Każde stworzenie (oprócz karaluchów) w promieniu 9 metrów od opisywanego robactwa musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza, że przez 1k4 rundy odczuwa mdłości. Bez względu na wynik rzutu obronnego stworzenie jest przez następną godzinę niepodatne na smród każdego ogromnego karalucha. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Cechy robactwa: Ogromny karaluch jest niepodatny na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi też w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Wyczuwanie drgań (zw): Ogromny karaluch umie automatycznie wyczuć położenie dowolnego stworzenia czy przedmiotu w promieniu 18 metrów, które pozostaje w kontakcie z ziemią.

Umiejętności: Ogromny karaluch otrzymuje premię rasową +12 do testów Wspinaczki (wliczając premię rasową za naturalną szybkość wspinania). Zawsze może w testach tej umiejętności skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża. Ponadto zyskuje premię rasową +10 do testów Ukrywania się i premię rasową +6 do testów Cichego poruszania się.

pajęczne stworzenie

Niniejsze istoty to plugawe mieszańce pajaków z innymi istotami. Najczęściej za tworzenie takich hybrid są odpowiedzialne drowy. Pajęczne stworzenia mają skórę porośniętą kępami grubych, czarnych włosów, duże i wielofasetkowe oczy oraz ociekające jadem zuwaczki.

przykładowe pajęczne stworzenie

Potworna, wielooka głowa z klami ociekającymi jadem wspiera się na dziesięciu szczudłowatych kończynach, obrośniętych kępami sztywnej, czarnej szczyzciny.

Oto przykładowe pajęczne stworzenie. Zwane jest pajęczym paszczowcem. Jako stworzenie bazeowe wykorzystano wysokiego paszczowca (z *Potworów Faerunu*).

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 7k8+7 (38 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m

Klasa Pancerza: 22 (–1 rozmiar, +6 Zr, +7 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +5/+14

Atak: walnięcie +9 wręcz (1k4+5) lub ugryzienie +4 wręcz (2k6+2 plus trucizna)

Całkowity atak: 8 walnięcie +9 wręcz (1k4+5) i ugryzienie +4 wręcz (2k6+2 plus trucizna)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/4,5 m

Specjalne ataki: trucizna

Specjalne cechy: niepodatność na efekty wpływające na umysł, uchylenie przed strzałami, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +8, Wola +5

Atrybuty: S 20, Zr 23, Bd 13, Int 4, Rzt 10, Cha 7

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Skakanie +11, Spozrzegawczość +13, Ukrywanie się +6, Wspinaczka +13

Atuty: Czujność, Walka na osłep, Zmysł walki

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub zgraja (3-5)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 8-14 KW (duży); 15-21 KW (wielki)

Niniejsza istota to wyhodowana przez drowy potworność. Chaotycznie łączy w sobie cechy wysokiego paszczowca z dodatkowymi kończynami i jadowym ukąszeniem pajęczaka.

Łeb pajęczego paszczowca wygląda niczym skrzyżowanie głowy mięsożernego goryla z łbem pająka. Ma przerażające wielofasetkowe oczy, a z pyska wystają dwie ociekające jadem zuwaczki. Ciężar potwora zawsze utrzymuje cztery lub pięć niesamowicie giętkich, 4,5-metrowych kończyn. Paszczowiec rzadko unosi głowę na tę wysokość, chyba że chce wyrzeźać za wysoką ścianę czy przeszkodę. Normalnie łeb wisi jakieś 1,5 do 2,1 metra nad ziemią.

Pajęczne paszczowce mówią podwspólnym i wspólnym.

TABELA 6-1: PAJĘCZE STWORZENIA

Rozmiar-stworzenia	Mod. naturalnego pancerza	Obrażenia od ugryzienia	Początkowe i drugorzędne efekty trucizny
Filigranowy	+0	1 plus trucizna	1 S
Drobny	+0	1k2 plus trucizna	1 S
Malutki	+0	1k3 plus trucizna	1k2 S
Mały	+0	1k4 plus trucizna	1k3 S
Średni	+1	1k6 plus trucizna	1k4 S
Duży	+2	1k8 plus trucizna	1k6 S
Wielki	+5	2k6 plus trucizna	1k8 S
Olbrzymi	+9	2k8 plus trucizna	2k6 S
Kolosalny	+15	4k6 plus trucizna	2k8 S

walka

Pajęczy pasczowiec w walce wręcz maksymalnie wykorzystuje posiadany zasięg. Raz po raz zmusza wrogów do wbiegania w jego 4,5-metrowy obszar zagrożenia, a dzięki atutowi Zmysł walki zyskuje wiele okazjnych ataków.

Trucizna (zw): Ugryzienie, Wytrzymałość ST 14, początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k6 punktów.

Niepodatność na efekty wpływające na umysł (zw): Pajęczy pasczowiec jest niepodatny na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale).

Uchylanie przed strzałami (zw): Obłądka płatanina kończyn i zmieniające się położenie głowy pajęczego pasczowca sprawia, że przeciwnicy podlegają ryzyku chybnienia 20% w przypadku ataków strzałami i bełtami.

Umiejętności: Pajęczy pasczowiec zyskuje premię rasową +4 do testów Ukrywania się oraz premię rasową +6 do testów Skakania i Sposrżegawczości. Ponieważ dysponuje szybkością wspinania, zyskuje także premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża.

Tworzenie pajęczego stworzenia

Pajęcze stworzenie to szablon dziedziczny, który można nałożyć na dowolne zwierzę, bestię lub magiczną bestię (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Pajęcze stworzenie zachowuje wszelkie statystyki i cechy specjalne stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Typ stworzenia zmienia się na wynaturzenie. Rozmiar pozostaje bez zmian. Nie należy przeliczać na nowo bazowych premii do ataku ani do rzutów obronnych.

Szybkość: Stworzenie pajęcze zyskuje szybkość wspinania się równą potybie bazowej szybkości naziemnej (zaokrąglając do najbliższych 3 me-



Pajęczy pasczowiec

trów). Otrzymuje także premię rasową +8 do testów Wspinaczki i inne korzyści zgodnie z *Księgą Potworów*.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz bazowego stworzenia zmienia się tak, jak to przedstawiono w tabeli 6-1.

Atak: Pajęcze stworzenie oprócz ataków bazowego stworzenia zyskuje atak ugryzieniem, jeśli jeszcze nim nie dysponowało. Ponadto wyrastają mu cztery dodatkowe kończyny tego samego typu co jego normalne odnóża. Stworzenie bez kończyn (na przykład purpurowy robał) nie otrzymuje dodatkowych członków.

Jeśli stworzenie bazowe miało dzięki kończynom naturalne ataki, pajęcza istota może dodatkowymi odnóżami wyprawdzać dodatkowe ataki z tą samą premią do ataku.

Obrażenia: Jeśli stworzenie bazowe nie dysponowało atakiem ugryzieniem, należy stosować obrażenia podane w pobliskiej tabeli. W przeciwnym razie bierze się pod uwagę

albo wartość z tabeli, albo wartość stosowną dla bazowego stworzenia – zależy, co korzystniejsze.

Specjalne ataki: Pajęcze stworzenie zachowuje wszystkie specjalne formy ataku stworzenia bazowego, a ugryzieniem wstrzykuje osłabiającą truciznę (początkowy i drugorzędny efekt podano w pobliskiej tabeli). ST rzutu obronnego na jad wynosi $10 + 1/2$ rasowych Kostek Wytrzymałości pajęczego stworzenia + jego modyfikator z Budowy.

Specjalne cechy: Pajęcza istota zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a nadto zyskuje niepodatność na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale).

Atrybuty: Wartości atrybutów stworzenia bazowego zmieniają się następująco: Zr +4, Int -4 (wynik 0 lub niższy oznacza, iż istota jest beznymślna, pozbawiona wartości Intelaktu).

Umiejętności: Pajęczek stworzenie zyskuje punkty umiejętności jak wynaturzenie, a liczba punktów umiejętności wynosi (2 + modyfikator z Int, minimum 1) × (KW + 3). Przy obliczeniach nie uwzględnia się Kosztek Wytrzymałości zyskanych za sprawą poziomów klasowych – pajęczek stworzenie zyskuje punkty umiejętności jako wynaturzenie, wyłącznie za rasowe Koszki Wytrzymałości. Zyskuje także normalną sumę punktów umiejętności za poziomy klasowe. Bezsmyślnie pajęczek stworzenia nie posiadają żadnych umiejętności. Klasowe umiejętności opisującej istoty to umiejętności z listy stworzenia bazowego plus Skakanie, Sposrzegawczość i Ukrywanie się. Pozostałe umiejętności są międzyklasowe.

Pajęczek stworzenie posiada premię rasową +4 do testów Ukrywania się i premię rasową +6 do testów Skakania i Sposrzegawczości.

Ponieważ opisowana istota dysponuje szybkością wspinania, zyskuje także premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś jej zagraża.

Środowisko: Podziemia.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Charakter: Zawsze neutralny zły.

podziemna płaszczka

Duży przybysz (pozaplanarny, ziemi, zły)

Koszka Wytrzymałości: 15k8+75 (142 wp)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), rycie 15 m

Klasa Pancerza: 29 (-1 rozmiar, +2 Zr, +18

naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 27

Bazowy atak/zwarcie: +15/+28

Atak: bodnięcie +23 wręcz (2k10+9)

Całkowity atak: bodnięcie +23 wręcz

(2k10+9) i ugryzienie +21 wręcz (2k8+4

i truciźna) i 2 uderzenie skrzydłami +21 wręcz

(1k6+4) i uderzenie ogonem +21 wręcz (2k6+4)

Prześczeń/zasięg: 3 m / 3 m

Specjalne ataki: truciźna

Specjalne cechy: niepodatność na ogień, odporność na elektryczność

10, redukcja obrażeń 5 / miadźzone, szybowanie w ziemi, widzenie

w ciemnościach 18 m, wyczuwanie drgań

Rzuty obronne: Wytr:+14, Ref:+11, Wola +9

Atrybuty: S 28, Zr 14, Bd 21, Int 10, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +20, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +18, Sposrzegawczość +18, Sztuka przetrwania +18

(+20 tropienie śladów lub pod ziemią), Ukrywanie się +16, Wiedza (lochoznawstwo) +18, Zastraszanie +18

Atuty: Krzepa, Potężny atak, Rozszczępienie, Skuteczniejsze rozszczępienie, Wielokrotny atak, Zawziętość

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 12

Skarb: brak

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 16-21 KW (duży); 22-45 KW (wielki)

To stworzenie wygląda jak potworna płaszczka wykutą z kamienia. Przemieszcza się przez ziemię i skałę jak ryba w wodzie.

Podziemna płaszczka to okrutny, drapieżny przybysz z Planu Żywiołu Ziemi. Lubi polować i zabijać głęboko pod powierzchnią ziemi na Planie Materialnym.

Skóra podziemnej płaszczki jest gruzłowata i kamienna. Spłaszczony cielsko, szersze niż dłuższe, przesuwa się przez ziemię i kamień niczym ryba przez wodę. Wypustki na skrzydłach sterczą do przodu, doskonale nadając się do bodzenia wrógów, niczym demoniczne rogi. Głowa jest pozabawiona oczu, za to ma pysk pełen ostrych jak brzoźty zębów. Podziemna płaszczka posiada też długi, biczojaty ogon z kostnym grotem na końcu.

Podziemne płaszczki mówią wspólnym i ziemnym.

walka

Podziemne płaszczki to wyjątkowe stwory – są w stanie trawić i mięso. Zdają się być wiecznie głodne, a polują na stworzenia ziemi i na różne inteligentne rasy zamieszkujące Podmrok. Szybkość poruszania się umożliwia im szarżowanie na wrógów z zaskoczenia. Zabijają rogami szybko i bezlitośnie.

Truciźna (zn): Ugryzieniu, Wytrwałość ST 22, początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Charyzmy o 1k6 punktów. Gdy

wskutek zatrucia Charyzma spadnie do 0,

ofiara zamienia się w kamień, jakby pod zaklęciem *ciężko w kamień*.

Szybowanie w ziemi (zw): Podziemna płaszczka może przemieszczać się w kamieniu, ziemi i niemal każdej glebie (z wyjątkiem metalu) z taką łatwością, jak ryba pływa w wodzie. Ryjąc w ziemi nie pozostawia za sobą tuneli ani dziur, nie tworzy także fałd na powierzchni, a zatem niczym nie zdradza swej obecności. Czar *poruszenie ziemi* rzucony na obszar, w którym przebywa płaszczka, odrzuca ją o 9 metrów w tył, ale to jedyny efekt.

Wyczuwanie drgań (zw): Podziemna płaszczka automatycznie wykrywa położenie każdego stworzenia czy przedmiotu w promieniu 18 metrów, które pozostaje w kontakcie z ziemią.

pófillithid

Pófillithidy to potomkowie łupieżców umysłów i różnych innych stworzeń. Najczęściej potomstwo takie bierze się z magicznej manipulacji procesem reprodukcji stworzenia-nosiiciela, rzadko z bezpośredniego zapłodnienia.



Podziemna płaszczka

przykładowy półillithid (świadek umysłu)

Ponad ziemią, unoszony niewidzialną siłą, lata koszmarny stwór złoźony z samych oczu i młóćących macek.

Oto przykładowy półillithid zwany świadkiem umysłu. Za stworzenie bazowe użyto beholdera.

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 11k8+44 (93 pv)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 1,5 m (1 pole), latanie 6 m (dobra)

Klasa Pancerza: 27 (-1 rozmiar, +2 Zr, +16 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +8/+12

Atak: promienie z oczu +9 dotykowo dystansowo lub macka +2 wręcz (1k6)

Całkowity atak: promienie z oczu +9 dotykowo dystansowo i 4 macka +2 wręcz (1k6)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, promienie z oczu, psionika, *ugodzenie umysłu*, wyrwanie mózgu

Specjalne cechy: latanie, odporność na czary 21, stożek antymagii, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +5, Wola +13

Atrybuty: S10, Zr14, Bd18, Int21, Rzt19, Cha19

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Czarostwo +14, Nastuchiwanie +20, Przeszukiwanie +23, Sposzrzegawczość +24, Stosowanie magicznych urządzeń +4 (+6 zwoje), Sztuka przetrwania +4 (+6 tropienie śladów), Ukrywanie się +12, Wiedza (tajemna) +19

Atuty: Atak z powietrza, Czujność^o, Doskonalsza inicjatywa, Żelazna wola, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub chmara (3-6)

Skala Wyzwania: 16

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: 12-16 KW (duży); 17-33 KW (wielki)

Dostosowanie poziomu: —

Świadek umysłu to kula średnicy 1,8 metra z wielkim krzywym okiem i małą paszczą, taką jak u minogów. W szczytu kuli wyrasta dziesięćoro mniejszych oczu na szypułkach, a także cztery ruchome macki.

Świadkowie umysłu mówią własnym językiem oraz wspólnym. Ponadto mogą porozumiewać się telepatycznie z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.

walka

Świadkowie umysłu zaczynają walkę od *ugodzenia umysłu* wrogów, a następnie stosują straszliwie promienie z oczu. Zazwyczaj nie próbują wyrwać mózgow stworzeniowi, które nie są oszołomione czy w inny sposób zamroczone.

Doskonalsze łapanie (zw): Świadek umysłu, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie o jego kategorii rozmiaru lub mniejsze. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w akcji darmowej, nie prowokując okazjnego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wzeje mackę w głowę przeciwnika. Świadek umysłu może też złapać stworzenie rozmiaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko da radę osiągnąć jego głowy. Stwór, który rozpoczyna walkę mając wcepioną choć jedną mackę, może spróbować wcepić wszystkie pozostałe w jednym teście zwarcia. Przeciwnik ma prawo uciec, wykonując jeden udany test zwarcia lub Wyzwalania się. Niemniej świadek umysłu wyszukuje premię z okoliczności +2 za każdą mackę wcepioną na początku tury przeciwnika.

Promienie z oczu (zn): Każde z młych oczu tej istoty może raz w rundzie powołać do istnienia magiczny promień (darmowa akcja). W danej rundzie stwór może wycelować tylko trzy promienie w celu znajdujące się w dowolnym z 90-stopniowych wycinków koła (a więc z przodu, tyłu, po lewej stronie, prawej lub na dole). Pozostałe oczy muszą atakować ofiary stojące w innym miejscu, patrząc na nie pod innym kątem. Potwór może w każdej rundzie obracać się i przechyłać, dzięki czemu może celować promieniami w różne ofiary.

Każde oko powołuje do istnienia efekt analogiczny do zaklęcia (poziom czarującego = 13), jednak stosować należy zasady dotyczące promieni ("Celowanie czarem" w *Podręczniku Gracza*). Wszystkie promienie mają zasięg 50 metrów, a ST rzutu obronnego na ich efekty wynosi 19. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie. Oto dziesięć promieni: *ciężo w kamień*, *dezintegracja*, *palec śmierci*, *spowolnienie*, *strach*, *telekineza*, *uspienie*, *zadawanie średnich ran*, *zawrocenie osoby*, *zawrocenie potwora*. Więcej informacji w opisie beholdera w *Księdze Potworów*.

Psionika (zc): 3/dzień — *lewitacja*, *sugestia* (ST 17), *wykrycie myśli*, *zawrocenie porwora* (ST 18). Poziom czarującego = 8. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wólę (ST 19) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Świadek umysłu może używać tej mocy raz dziennie. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy świadek umysłu na początku swej tury ma wszystkie cztery macki wcepione w przeciwnika, to po udanym teście zwarcia automatycznie wyrwa jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiłom, słuzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak ettiny czy hydry.

Latanie (zw): Ciało świadka umysłu unosi się w powietrzu w naturalny sposób. Pozwala mu to latać z szybkością 6 metrów. Moc za-



Świadek umysłu

pewnia stworowi również permanentny efekt *spadającego piórka* (jak czar o zasięgu osobistym).

Stożek antymagii (zn): Główne oko stwora cały czas generuje pole antymagii mające postać 45-metrowego stożka. Zdolność działa analogicznie do czaru *pole antymagii* (poziom czarującego = 13). Wszelkie magiczne i nadnaturalne moce oraz efekty znajdujące się na obszarze stożka zostają stłumione – nawet promienie z oczu samego beholdera. Raz na rundę potwór decyduje, w którą stronę będzie obrócony i czy stożek antymagii będzie aktywny, czy też nie (stwór „wyłącza” moc, zamykając centralne oko).

Telepatia (zn): Świadek umysłu potrafi telepatycznie porozumiewać się z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.

Widzenia we wszystkich kierunkach (zw): Liczne oczy zapewniają stworowi premie rasową +4 do testów Przeszukiwania oraz Sposztrzegawczości. Ponadto nie można go flankować.

Tworzenie półillithida

„Półillithid” to szablon dziedziczony, który można nałożyć na każdą cielesną istotę oprócz konstruktów (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Półillithid zachowuje wszystkie statystyki i specjalne zdolności stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wariantkami.

Rozmiar i typ: Typ stworzenia zmienia się na wynaturzenie. Rozmiar nie ulega modyfikacji. Nie należy przeliczać od nowa bazowych premii do ataków ani do rzutów obronnych.

Kostka Wytrzymałości: Rasowe Kostki Wytrzymałości stworzenia bazowego zmieniają się na k8. Nie zwiększają się klasowe KW.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz roślinie o +1.

Ataki: Półillithid traci atak ugryzieniem (jeśli nie dysponował), ale zyskuje cztery ataki mackami (jeżeli wcześniej ich nie miał). Nadal dysponuje pozostałymi atakami stworzenia bazowego.

Obrażenia: Jeśli stworzenie bazowe nie miało ataków mackami, stosuje się wartość obrażeń podaną w pobliskiej tabelce. W przeciwnym razie stosuje się albo wspomnianą wartość, albo tę dotyczącą stworzenia bazowego – pod uwagę należy brać korzystniejsze liczby.

Rozmiar	Obrażenia od macki
Filigranowy	—
Drobny	1
Malutki	1k2
Mały	1k3
Średni	1k4
Duży	1k6
Wielki	1k8
Olbrzymi	2k6
Kolosalny	2k8

Specjalne ataki: Półillithid zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Doskonalsze łapanie (zw): Półillithid, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie rozmiaru małego, średniego lub dużego. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w akcji darmowej, nie prówując okazyjnego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wczesną mackę w głowę przeciwnika. Stwór może też złapać stworzenie roz-

miaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko ka radę osiągnąć jego głowy. Półillithid, który rozpoczyna swą turę mając wczesną choć jedną mackę, może spróbować wczepić wszystkie pozostałe w jednym teście zwarcia. Przeciwnik ma prawo uciec wykonując jeden udany test zwarcia lub Wyzwalania się. Niemniej stwór zyskuje premię z okoliczności +2 za każdą mackę wczesną na początku tury przeciwnika.

Psiönika (zc): Półillithid o Intellekcje lub Roztropności co najmniej 8 (po wzięciu pod uwagę podanych dalej modyfikatorów) posiada następujące moce psioniczne (poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru + modyfikator z Cha).

KW	Moce psioniczne
1-2	wykrycie myśli 3/dzień
3-4	sugestia 3/dzień
5-6	lewitacja 3/dzień
7+	zawrozczenie potwora 1/dzień

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 1/2 rasowych Kostek Wytrzymałości półillithida + jego modyfikator z Charyzmy) – nieudany oznacza oszobotnienie na 1k4 rundy. Stwór może używać tej mocy raz dziennie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy półillithid na początku swej tury ma wszystkie cztery macki wczesne w przeciwnika, to po udanym teście zwarcia automatycznie wyrwa jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiolom, śluzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak ettny czy hydry.

Specjalne cechy: Półillithid zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Oporność na czary (zw): Półillithid posiada oporność na czary równą 10 + rasowe Kostki Wytrzymałości.

Widzenie w ciemnościach (zw): Półillithid widzi w ciemnościach na odległość 18 metrów lub jak stworzenie bazowe – zależnie co jest korzystniejsze.

Atrybuty: Atrybuty bazowego stworzenia rosną następująco: Int +4, Rzt +4, Cha +4.

Środowisko: Podziemia.

Występowanie: Jak stworzenie bazowe (maksymalnie około 10 stworzeń) lub kult (6-10 i 3-5 łupieżców umysłów).

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +3.

Charakter: Zawsze zły (dowolny).

przejmująca groza

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 5k8+15 (37 wp)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (dobra)

Klasa Pancerza: 18 (-1 rozmiar, +1 Zr, +8 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +3/+11

Atak: walnięcie +7 wręcz (1k4+4)

Całkowity atak: 2 walnięcie +7 wręcz (1k4+4)

Przeźreń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, wczepienie wewnętrżności, wysysanie krwi

Specjalne cechy: odporność na czary 16, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +2, Wola +4

Atrybuty: S 19, Zr 13, Bd 16, Int 8, Rzt 10, Cha +4

Umiejętności: Nasłuchiwanie +4, Spozrzegawczość +4

Atuty: Walka na osłep, Skupienie na broni (walnicie)

Środowisko: podziemia (Dolny i Środkowy Podmrok)

Występowanie: pojedynczo, para lub zgraja (3-12)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 6-10 KW (duży); 11-15 KW (wielki)

Pojawia się przed wami humanoid wielkości ogra. Ma białonaste skrzydła, a w miejscu podbrzusza widnieje masa wijących się, węzowatych wewnętrżności.

Te ohydne poczwary zamieszkują Śródmrok i Dólmrok, gdzie nagninnie terroryzują mieszkańców. Czasami przez to wyludniają się całe wioski, wymordowane do dna przez opisywane stwory lub opuszczone przez niedobitków, którzy przeżyli pierwszą falę ataków.

Przejmująca groza wygląda jak skrzyżowanie człowieka i nietoperza i lupieczy umysłów... albo kłębiącego się gniazda węży.

Rzeczono stwory mówią podwspólnym, ale rzadko decydują się rozmawiać.

walka

Przejmująca groza zwykle ufa w swą fizyczną siłę – dlatego najczęściej łapie przeciwnika i wysysa zeń krew. Walczy z zaciekłością. Woli atakować wciąż jeden cel, póki ofiara lub sam potwór nie padnie martwy. Przejmujące grozy często wdręją w dużych stadach i umiejętnie stosują taktykę grupową (zwłaszcza flankowanie).

Doskonałe łapanie (zw): Gdy przejmująca groza trafi walnicie przeciwnika równego jej rozmiarem lub mniejszego, zadaje normalne obrażenia i próbuje rozpocząć zwiarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (premia do zwiarcia +11). Jeśli uzyska trzymanie, wczepia we wroga wewnętrżności (patrz dalej).

Wczepienie wewnętrżności (zw): Po udanym teście zwiarcia wijące się wewnętrżności potwora wbijają się w ciało trzymanego w zwiarcu przeciwnika. Wczepione wewnętrżności można oderwać tylko uwalniając się ze zwiarcia.

Wysysanie krwi (zw): Wczepione wewnętrżności przejmującej grozy wysysają krew, obniżając Budowę o 1k+1 punktów w każdej rundzie wczepienia. Stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na wysysanie krwi. Przejmująca groza na ogół wysysa całą krew, aż do śmierci ofiary.

smoczysko portali

Mały smok

Kostka Wyrzymałości: 5k12+5 (37 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól), rycie 6 m, latanie 27 m (przeciętna)

Klasa Pancerza: 18 (+1 rozmiar, +2 Zr, +5 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwiarcie: +5/+2

Atak: ugryzienie +7 wręcz (1k6+1)

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz (1k6+1) i 2 pazury +2 wręcz (1k4)

Przeźreń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na upienie i paraliz, podgląd portali, skok w portal, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +4

Atrybuty: S 13, Zr 14, Bd 12, Int 15, Rzt 11, Cha 14

Umiejętności: Błefowanie +10, Ciche poruszanie się +14, Czarostwo +10 (+12 odczytywanie zwojów), Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +9, Przebieranie +2 (+4 udawanie), Spozrzegawczość +8, Stosowanie magicznych urządzeń +10 (+12 zwoje), Ukrywanie się +18, Zastraszanie +4

Atuty: Doskonała inicjatywa, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej (skok w portal), Wyzwianie portali²

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para

Skala Wyzwania: 5

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: często neutralny zły

Rozwój: 6-8 KW (mały); 9-11 KW (średni); 12-15 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +3

Ten jasnoszary smok długi na około 1,2 metra rozpościera skrzydła i rozdziawia szeroko paszczę, ukazując ostre zęby.

Dla tego stwora portale są niewyczerpanym źródłem rozrywki, przyjemności i zwierzyny.

Opisywana istota kształtem przypomina miedzianego smoka, ale zachowuje się wręcz przeciwnie niż sugerowałby wygląd. Smoczyska portali nie mają dobroci, sprytu ani poczucia humoru miedzianych. Ich skóra jest barwy szarego kamienia.

Niniejszy stwór zwykle gnieździ się w zamkniętej jaskini zaopatrzonej w portal. Dzięki mocy podgląd portala zagląda poprzez swój portal do innych znanych portali i wypatruje ofiar. Przeważnie wyszukuje małe grupki istot posiadających widoczne magiczne przedmioty (jak świecące miecze, kamienie ionu czy latające mioty).

Te istoty mówią podwspólnym i smoczym.



Przejmująca groza

walka

Smoczyska portali stosują taktykę „uderzyć i uciec”, ale rzadko inicjują walkę, jeżeli nie są pewne zwycięstwa. Używają zaklęć, zdolności czaropodobnych i magicznych przedmiotów, które wzmacniają atrybuty. Zazwyczaj są dobrze przygotowane do boju. Ulubiona taktyka smoczyska portali polega na uderzeniu błyskawicą w małą drużynę lub pojedynczą osobę. Zwykle zaczyna od broni oddechowej.

Broń oddechowa (zn): 12-metrowy stożek trującego gazu, raz na 1k4 rundy (ale maksymalnie pięć razy dziennie); początkowy efekt – obniżenie S o 1k4; drugorzędny – utrata przytomności; Wytrzymałość ST 13 neguje. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *wykrycie magii*; 1/dzień – *lustrzany obraz*, *rozmycie*. Poziom czarującego równy liczbie Kostek Wytrzymałości.

Podgląd portalu (zn): Smoczyska portali może zajrzeć w dowolny portal i wyjrzeć przez dowolny inny, przez który już kiedyś podróżowało. Efekt ten nie zmienia wyglądu ani właściwości portalu po drugiej stronie. Ta istota nie może rzucić czarów poprzez portal. Poziom czarującego równy jest liczbie Kostek Wytrzymałości.

Skok w portal (zc): Cztery razy dziennie ten stwór może wejść w dowolny portal, by wyłonić się z dowolnego innego, przez który już kiedyś podróżowało. Poziom czarującego równy jest liczbie Kostek Wytrzymałości.

Umiejętności: Smoczyska portali otrzymuje premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

Oto przykładowa istota naznaczona *faerzress*. Stworzeniem bazowym jest tu minotaur:



Smoczyska portali

Duży humanoid-potwór

Kostka Wytrzymałości: 6k8+12 (39 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza*: 16 (-1 rozmiar, +2 odbicie, +5 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +6/+14

Atak*: topór dwuręczny +11 wręcz (2k8+8/×3) lub bodnięcie +11 wręcz (1k8+6)

Całkowity atak*: topór dwuręczny +11/+6 wręcz (2k8+8/×3) i bodnięcie +6 wręcz (1k8+4)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: nasaczenie mocą, straszliwa szarża 4k6+8

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, wrodzony spryt, wykrycie *faerzress*

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +5, Wola +5

Atrybuty: S 19, Zr 10, Bd 15, Int 7, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +2, Spostregawczość +7, Zastraszanie +2

Atuty: Potężny atak, Tropienie, Zwiększona wytrzymałość

Srodowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub banda (3-4)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

* Na obszarach pozbawionych *faerzress* KP, testy ataków i obrażeń maleją o 2.

W żyłach tego odmienionego minotaura płynie magiczna moc. Osiaga on pełnię sił i walczy najzjadliwiej w regionach nasączonych *faerzress*.

Ten stwór, jak normalny minotaur, mierzy ponad 2,1 metra wzrostu i waży około 350 kilogramów. Z byczego łba wyrasta mu para długich rogów, a skórę znacząca diwne symbole runiczne.

Naznaczone *faerzress* minotaury mówią gigantem.

walka

Naznaczone *faerzress* minotaury są jeszcze bardziej wojownicze niż ich zwykłe pobratymcy.

Nasaczenie mocą (zn): W regionie *faerzress* lub na obszarze wężła ziemni ten niezwykły minotaur zyskuje premię z odbicia +2 do Klasy Pancerza oraz premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń. Gdy opuszcza rzeźzony teren, traci premie, ale zyskuje je natychmiast z chwilą powrotu. Podane wcześniej statystyki uwzględniają już premie z nasaczenia mocą.

Straszliwa szarża (zw): *faerzress* minotaur zaczyna roz poczyna bitwę od szarży na wroga z pochylonym łbem, będąc po-

stworzenie naznaczone *faerzress*

Stworzenie naznaczone *faerzress* przeszło magiczną przemianę, aby określić moc przenikliwego magicznego promieniowania Podmroku. Rzeźzone istoty czasami powstają w drodze celowych eksperymentów prowadzonych przez rasy Podmroku, między innymi przez drowy, farimimów i hupięców umysłów. Czasami jednakże stworzenia z tym szablonem przychodzą na świat „samoistnie”, a ich rodzice mieszkają na obszarach silnie dotkniętych *faerzress*.

przykładowe stworzenie naznaczone *faerzress*

Stworzenie o wyglądzie potężnego umiśnionego człowieka, znacznie jednak wyższe i porośnięte skłębionym futrem, a nadto posiadające rogaty łeb przynależący na myśl byka. Na jego skórze widać wypalone dziurawcze znaki podobne do run.

teżnymi rogami. Oprócz normalnych zalet i wad szarzy, manewr ten pozwala stworzeniu wykonać pojedyncze bodnienie zadające 4k6+8 obrażeń.

Wrodzony spryt (zw): Jak zwykły minotaur, tak i ten naznaczony *faerzress* posiada przyrodzony spryt i zdolności logicznego myślenia. Dzięki temu jest nieopodany na czar *labirynt*, nigdy nie gubi kierunku i potrafi iść śladem wrogów. Poza tym opisany stwór nigdy nie jest nieprzygotowany.

Wykrycie *faerzress* (zw): Ten stwór jest silnie związany z nasączonymi *faerzress* regionami Podmroku. Może natychmiast stwierdzić czy dany obszar jest dotknięty *faerzress*.

Rzuty obronne: Naznaczony *faerzress* minotaur otrzymuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wole przeciw wszystkim czarom i efektem ze szkoły poznanie.

Umiejętności: Naznaczony *faerzress* minotaur otrzymuje premię rasową +4 do testów Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie i Sposzrzegawczości.

Tworzenie naznaczonego *faerzress* stworzenia

„Stworzenie naznaczone *faerzress*” to szablón dziedziczony lub nabywany, który można nalożyć na każdą istotę cielesną (zwaną dalej stworzeniem bazowym).

Opisywany byt zachowuje wszelkie statystyki i specjalne cechy stworzenia bazowego, z opisanymi danej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Nie ulegają zmianie.

Specjalne cechy: Stworzenie naznaczone *faerzress* zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje wykrycie *faerzress* i nasaczenie mocą.

Wykrycie *faerzress* (zw): Ten stwór jest silnie związany z nasączonymi *faerzress* regionami Podmroku. Może natychmiast stwierdzić czy dany obszar jest dotknięty *faerzress*.

Nasaczenie mocą (zn): W regionie *faerzress* lub na obszarze węża ziemi ten niezwykły stwór zyskuje premię z odbicia +2 do Klasy Panczerza oraz premię ze szczęścia +2 do testów ataków i obrażeń. Gdy opuszcza *rzczoney* teren, traci premię, ale zyskuje je natychmiast z chwilą powrotu.

Rzuty obronne: Naznaczony *faerzress* byt otrzymuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wole przeciw wszystkim czarom i efektem ze szkoły poznanie.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: +1.

stworzenie-kameleon

Stworzenia-kameleonony to wynik wymuszonych eksperymentów krzyżowania kameleonów z innymi istotami. Skóra rzeczonej istoty zmienia kolor, upodabniając się to najbliższego otoczenia. Stwór ma ponadto długi język, umożliwiający ataki dotykowe.

przykładowe stworzenie-kameleon

Ten muskularny humanoid mierzy nieco ponad 2 metry. Większość ciała porasta z mierzwiwna szczecina, kolorem podobna do otoczenia. Pysk wypięniają długie, ostre kły.

Oto przykładowe stworzenie-kameleon. Stworzeniem bazowym tego niedźwiedzika-kameleona jest oczywiście niedźwiedź.

Średni humanoid (gad, goblinoid)
 Koszta Wytrzymalności: 3k8+3 (16 pw)
 Inicjatywa: +1
 Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 4,5 m
 Klasa Panczerza: 17 (+1 Zr, +3 naturalny, +2 skórzna, +1 lekka drewniana tarcza), dotyk 11, nieprzygotowany 16

przysięga

Minotaur naznaczony *faerzress*

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: morgensztern +5 wręcz (1k8+2) lub oszczep +3 dystansowo (1k6+2) lub język +3 dotykowo dystansowo (patrz opis)

Całkowity atak: morgensztern +5 wręcz (1k8+2) lub oszczep +3 dystansowo (1k6+2) lub język +3 dotykowo dystansowo (patrz opis)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +4, Wola +1

Atrybuty: S 17, Zr 12, Bd 13, Int 10, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +4, Sposzrzegawczość +4, Ukrywanie się +14, Wspinaczka +11

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (morgensztern)

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczy lub towarzyszy bandzie czy gromadce zwykłych niedźwiedźników

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2

Niedźwiedźnikowie-kameleonony to dziwaczne krzyżówki humanoida i gada. Jak krewniacy niedźwiedźnikowie, żyją z polowań na słabsze istoty.

Ryc. Mike Dziedzic

Opisywana istota wygląda podobnie do zwykłego niedźwiedzika, z tą jednak różnicą, że ma długi i chwytny język. Skóra i włosy stwora mogą zmieniać kolor, dopasowując się do barwy otoczenia.

Niedźwiedzikowie-kameleony mówią goblifliskim i wspólnym.

walka

Jak zwyczajni niedźwiedzikowie, te kameleony preferują ataki z zaskak, gdy tylko jest to możliwe. Jeśli władają magią, to często rzucają czary dotykowe za pomocą języków.

Umiejętności: Niedźwiedzik-kameleon ma premię rasową +10 do testów Ukrywania się i premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się.

tworzenie istoty - kameleona

„Stworzenie-kameleon” to szablón dziedziczny, który można nałożyć na każdą istotę cielesną (zwaną dalej stworzeniem bazowym) oprócz konstruktów, nieumarłych i żywiołaków.

Stworzenie-kameleon zachowuje wszelkie statystyki i specjalne cechy stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Rozmiar i typ: Stworzenie-kameleon nie zmienia typu, zyskuje za to podtyp gad, jeżeli jest humanoidem. Rozmiar nie ulega modyfikacji.

Ataki: Stworzenie-kameleon zyskuje atak językiem o zasięgu 3 metrów. Atak nie zadaje obrażeń, ale jest bardzo użyteczny do przenoszenia czarów dotykowych.

Szybkość: Stworzenie-kameleon dysponuje szybkością wspinania równą połowie największej innej szybkości (oprócz latania). Jeśli stworzenie miało wyłącznie szybkość latania, zyskuje wspinanie o szybkości 3 metrów.

Specjalne cechy: Stworzenie-kameleon zachowuje wszystkie cechy specjalne stworzenia bazowego, a dodatkowo zyskuje widzenie w słabym świetle.

Umiejętności: Stworzenie-kameleon posiada premię rasową +10 do testów Ukrywania się i premię rasową ++ do testów Cichego poruszania się.

Ponieważ dysponuje szybkością wspinania, zyskuje także premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: +1.

wiekowy mózg

Duże wynaturzenie

Kosztka Wyznaczalności: 26k8+367 (484 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 9 m (dobra), pływanie 9 m
Klasa Pancerza: 30 (-1 rozmiar, +1 Zr, +20 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 29

Bazowy atak/zwarcie: +19/+24

Atak: macka +20 wręcz (1k6+1 plus wyrwanie mózgu)

Całkowity atak: 4 macka +20 wręcz (1k6+1 plus wyrwanie mózgu)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: czary, doskonalsze łapanie, psionika, *ugodzenie umysłu*, wyrwanie mózgu

Specjalne cechy: golem mózgowy, odporność na czary 34, odporność na ogień 10 i zimno 10, redukcja obrażeń 15/adamantyt, regeneracja 10, ślepowidzenie 72 m, telepatyczna świadomość

Rzuty obronne: Wytr+24, Ref+11, Wola+24

Atrybuty: S 13, Zr 13, Bd 38, Int 28, Rzt 25, Cha 26

Umiejętności: Błefowanie +37, Czarnostwo +42, Dyplomacja +41, Koncentracja +43, Nasłuchiwanie +38, Przebieranie się +8 (udawanie +10), Spozrzegawczość +36, Sztuka przetrwania +7 (+9 na innych planach), Wiedza (historia) +38, Wiedza (planety) +38, Wiedza (tajemna) +38, Wyzwicie pobudek +36, Zastraszanie +41

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czułość, Doskonalsza inicjatywa, Przypieszenie zdolności czaropodobnej (*zauroczenie potwora*), Przypieszenie zdolności czaropodobnej (*zbiórowa sugestia*), Skupienie na

broni (macka), Twardość, Zwiększona wytrzymałość, Żelazna wola

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 25

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 27-38 KW (duży); 39-56 KW (wielki)

Przed wami leży wielka, włóknista masa tkanki mózgowej pokryta wijącymi się mackami. Pulsuje i jarzy się jak płonący węgiel, wyzwalając widoczne rozbitki mocy psychicznej.

Wiekowy mózg to najwyższe stadium rozwoju cyklu życiowego łupieżców umysłów. Jest to zła istota o niemal boskim intelekcie. Stądowi centrum miasta łupieżców umysłów, przewodząc społeczności na drodze do realizacji mrocznych snów o dominacji illithidów nad światem.

Opisywany stwór przez większość czasu unosi się w głębinach słonego jeziora w strzeżonej jaskini w centrum miasta łupieżców umysłów. Wyraźnie widoczna energia psychiczna to efekt uboczny potęgi podtrzymującej aktywność mózgu długo po śmierci fizycznej poszczególnych illithidów, których mózgi składają się na całość.



Niedźwiedzik-kameleon

Wiekowy mózg może telepatycznie porozumiewać się z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 10⁵ metrów (patrz dalej, telepatyczna świadomość).

walka

Jeśli to możliwe, wiekowy mózg stosuje przyspieszone zdolności czaropodobne w tej samej rundzie, w której wyprowadza ataki wręcz mackami. Walkę z kilkoma przeciwnikami zazwyczaj rozpoczyna od ugodzenia umysłu.

Czary: Wiekowy mózg rzuca czary jak zaklinacz 20. poziomu.

Typowe znane czary zaklinacza: (6/8/8/8/8/7/7/7/6; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru): 0 – *dziwi maga, dotyk znieczucia, otumanienie, promień mrozu, raca, wybuch kwasu, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *celny cios, identyfikacja, promień osłabienia, rozumienie języków, tarza*; 2 – *dotyk głupoty, odporność na energię, płomienny promień, scharbowanie przedmiotu, zlokalizowanie przedmiotu*; 3 – *jasnowidzenie/jasnowidzenie, niewykrywalność, przemieszczenie, rozproszenie magii*; 4 – *czarne macki Ewarda, szpiegowanie, wykrycie szpiegowania, zakotwiczenie w wymiarze*; 5 – *odesłanie, przesłanie wieści, telekineza, teleportacja*; 6 – *analiza dwoemery, potężniejsze rozproszenie magii, wyładowanie łukicuchowe*; 7 – *obłąd, przyzwanie potwora VII, wizja*; 8 – *ekran, labirynt, wykrycie połączenia*; 9 – *przemiatyczna sfera, rozłączenie Mordenkaiwna, wyszczenie energii*.

Jeśli używasz *Podręcznika rozszerzonej psioniki*, możesz zastosować moce psioniczne odpowiednie dla psiona (telepaty) 20. poziomu.

Doskonałe łapanie (zw): Wiekowy mózg, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie rozmiaru od małego do olbrzymiego. Jeśli uzyska trzymanie, zagłębia mackę w głowę przeciwnika i w kolejnej rundzie może próbować wyrwać mózg. Adwersarz ma szansę uwolnić się jednym udanym testem zwracia lub Wyzwalania się. Niemniej wiekowy mózg otrzymuje do testu sporne premie z okoliczności +2 z racji głębokiego wczepienia macki. Ponadto wyrwawszy się przeciwnik otrzymuje 1k6 obrażeń.

Psionika (zc): Na życzenie – *projekcja astralna, wykrycie myśli (ST 20), zamiana planów, zawrocenie potwora (ST 22), zbiorowa sugestia (ST 24), zdominowanie potwora (ST 27)*. Poziom czarującego lub manifestującego = 20; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wołę (ST 31) – nieudany oznacza oszołomienie na 3k4 rundy. Wiekowy mózg może używać tej mocy co 1k4 rundy. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrywanie mózgu (zw): Gdy wiekowy mózg na początku swej tury ma jedną mackę wczepioną w przeciwnika, po udanym teście zwracia

automatycznie wyrwy ją jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiolom, słuzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak etny czy hydry.

Golem mózgowy (zw): Raz dziennie opiswana istota może odłączyć fragment własnego ciała, tworząc golemową istotę uformowaną ze zrośniętej i stwardniałej tkanki mózgowej. Mimo odmiennego wyglądu i pochodzenia, golem mózgowy ma takie same statystyki i zdolności co golem cielesny (patrz *Księga Potworów*). Wiekowy mózg może mieć maksymalnie trzy golemy mózgowe jednocześnie.

Regeneracja (zw): Wiekowy mózg otrzymuje normalnie obrażenia od ataków opartych na dźwięku i kwasie.

Śłepowidzenie (zw): Wiekowy mózg nie ma organów wzrokowych, ale „widzi” poprzez energię psychiczną. Postrzega w ten sposób przedmioty i stworzenia w promieniu 72 metrów.

Telepatyczna świadomość (zn): Wiekowy mózg wykrywa wszystkie stworzenia w promieniu 10⁵ metrów, których umysły nie są strzeżone efektami typu *znieczulenie umysłu*. Nie przeszkadza mu w tym nawet gruba kamienna ściana. W dokładnie takim promieniu może się też porozumiewać z każdym stworzeniem, które włada jakimś językiem.

SPOŁECZNOŚĆ STARSZYCH MÓZGÓW

Wiekowy mózg jest umysłowym i duchowym ośrodkiem danej społeczności illithidów. Stanowi żywą skarbnicę wiedzy technologicznej, historycznej i psionicznej. Pełni wreszcie rolę doradcy (ale częściej jest *de facto* przywódca).

Każdy illithid, którego cykl życiowy dobiega kresu, ma prawo i obowiązek złączyć się z wiekowym mózgiem. Większość łupieżców umysłów żywi odmienne nadzieje, ale ich ofiara i tak zawsze jest całkowita – jaźnie się rozplývają, a tkanka mózgowa służy wyłącznie odżywieniu niezwykłego bytu.

Przeżywający w słonym jeziorze wiekowy mózg żywi się tysiącami illithidzkich kijanek, które mieszkają w tym samym zbiorniku. Te, które przeżyją, uznaje się za dostatecznie silne, by stworzyć z nich prawdziwych łupieżców umysłów.

wszecchpożerający głód

Drobny nieumarły (rój)

Kostka Wytrzymałości: 16k12 (104+pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m

Klasa Pancerza: 14 (+4 rozmiar), dotyk 14, nieprzygotowany 14

Bazyowy atak/zwarcie: +8/—

Atak: rój (4k6 plus wszecchpożeranie)



Wiekowy mózg

Całkowity atak: rój (4k6 plus wszechpożeranie)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: aura strachu, rozdrażnianie, tworzenie pomiotu, wszechpożeranie

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, cechy roju, niepodatność na obrażenia od broni, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr + 5, Ref + 5, Wola +10

Atrybuty: S 1, Zr 11, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 16

Umiejętności: Wspinaczka +8

Atuty: —

Środowisko: podziemia

Występowanie: rój

Skala Wyzwania: 8

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: brak

Pulsująca, wijąca się masa gnijących szczątków zwłok, poruszająca się wedle własnej woli.

Wszechpożerający głód to nieumarły rój złożony z małych kawałków zwłok, często pochodzących od różnych stworzeń.

Przenosi potworną, śmiertelną zarazę, której ofiary przemieniają się we wszechpożerające głody.

Stwór ten wygląda niczym klebiąca się, pulsująca masa rozkładających się fragmentów ciała i zgnitych organów wewnętrznych. Pozbawiony umysłu potwór żyje tylko po to, by zabijać żywe stworzenia i tworzyć pomioty.



Wszechpożerający głód

przejawia identyczną żądzę zabijania i rozmnazania się jak wszystkie osobniki tego gatunku.

Wszechpożeranie (zn): Nadnaturalna choroba – rój, Wytrwałość ST 21 neguje, okres wylegania 1 dzień; obniżenie Budowy o 1k6. Nie jest zwyczajną chorobą, ale przypomina mumijną zgniliznę. Utrzymuje się dopóki wartość Budowy stworzenia nie spadnie do 0 (wówczas ofiara umiera) albo do wyleczenia **przelaniem choroby** czy podobną magią (patrz „Choroby” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Jeżeli zarazona istota umrze, po 1k4 rundach od zgonu powstaje jako nowy wszechogarniający głód.

Cechy nieumarłych: Niepodatność na efekty wpływania na umysł, trucizny, efekty uspiania, paraliżu, oszołomienia, choroby, efekty zabójcze i wszelkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe).

Na nieumarłych nie działają trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżenie wartości atrybutów fizycznych, wysączenie atrybutów i energii, zmęczenie, wyczerpanie oraz śmierć spowodowana przez ogromne obrażenia. Nieumarłego nie można poddać *wskrzeszeniu*, a *zmartwychwstanie* zadziała tylko wtedy, gdy stwór tego sobie żyje. Nieumarły widzi w ciemnościach na 18 metrów.

Cechy roju: Rój nie ma wyróżnionego przodu ani tyłu czy dostrzegalnej anatomii, a więc nie działają na niego trafienia krytyczne ani flankowanie.

Sprawdzenie punktów wytrzymałości roju do 0 lub poniżej skutkuje jego rozproszaniem, jednak obrażenia otrzymane do tego momentu nie zmniejszają zdolności roju do ataków i ich odpiernia. Obrażenia nigdy nie wywołują u roju stanu umierającego ani zataczania się. Rój nie można przewrócić, wciągnąć w zwarcie, odepchnąć szarżą byka. On również nie może wciągnąć w zwarcie innej istoty.

Rój jest niepodatny na czary i efekty, które działają na określoną liczbę stworzeń (również na czary wymierzone w pojedynczy cel, na przykład *dezintegracja*). Za to otrzymuje o połowę więcej (+50%) obrażeń od czarów i efektów działających obszarowo, jak wiele zaklęć wywoływania i broni wybuchowa.

Roje złożone ze stworzeń rozmiaru drobnego są wrażliwe na silny wiatr, na przykład na czar *podmuch wiatru*. Przy określaniu wpływu wiatru na cały rój należy go traktować jak stworzenie tego samego rozmiaru, jak jego stworzenia składowe. Ponieważ wszechogarniający głód jest nieumarłym, nie otrzymuje stłuczeń pod wpływem wiatru.

Umiejętności: Wszechpożerający głód ma premię rasową +8 do testów Wspinaczki i zawsze może w nich skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża. W testach Wspinaczki korzysta z modyfikatora ze Zręczności, a nie z Siły.

walka

Wszechpożerające głody nienawidzą wszystkich żywych istot i mordują bez wahania.

Aura strachu (zn): Wszechogarniający głód otacza opary śmierci i zgnilizny. Stworzenia będące w promieniu 18 metrów od stwora na sam jego widok muszą wykonać rzut obronny na Wolę o ST 21 – nieudany oznacza, iż padają ofiarą efektu analogicznego do czaru *strach* (16. poziom czarującego).

Rozdrażnianie (zw): Każda żywa istota znalazła na obrażenia powodowane przez rój, która rozpoczyna swą turę na tej samej przestrzeni co rój, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – nieudany oznacza, że ofiarę traktuje się przez rundę jak odczuwającą mdłości. Rzucanie zaklęć i koncentracja na nich na obszarze roju wymaga udanego testu Koncentracji (ST 20 + poziom czaru). Użyte umiejętności wymagające ciepłowości i skupienia wymaga udanego testu Koncentracji o ST 20. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Tworzenie pomiotu (zn): Żywe stworzenie zabite przez wszechogarniający głód po 1k4 rundach powstaje jako nowy wszechogarniający głód. Nad swoim pomiotem stwór nie ma kontroli, ten jednak

Ryc. Mike Dabicko

WĘDRÓWKI PO PODMROKU

topografia

Świat na powierzchni miewa potężne góry, wysokie płaskowyże i rozległe równiny. W Podmroku nie ma takich regionów, ale istnieją specyficzne elementy topograficzne. W przeciwieństwie do powierzchni ziemi, Podmrok istnieje w trzech wymiarach. Chcąc wędrować przez Krainy Poniżej, nie wystarczy wiedzieć, gdzie leży północ. Trzeba również znać głębokość, na jakiej cel podróży spoczywa pod ziemią. Można odnaleźć właściwe koordynaty długości i szerokości, a i tak trafić kilka kilometrów za płytko lub za głęboko.

Wiele elementów terenu Podmroku powstało wyłącznie wskutek działania sił czysto fizycznych, choć czasami na ogromną skalę. Inne zaś nigdy by nie zaistniały, gdyby nie kształtowały ich magia, żywiołaki, planarne szczeliny i boskie kaprysy.

GARDZIELE

Tak jak na powierzchni, woda może złobić głębokie wąwozy i gardziele. W Podmroku gardziel to nic innego jak jaskinia biegnąca pionowo zamiast poziomo. W takich miejscach często płyną strumienie (a więc jest tam życie i żywność). Niemniej trudno dostępny teren sprawia, że gardziel jest mniej atrakcyjnym miejscem zamieszkania niż żywa jaskinia z mniej ekstremalną topografią.

Ponieważ gardziele ciągną się wiele kilometrów, często służą jako gościńce Podmroku. Podróż ich dnem bywa bardzo trudna, ale wiele ras Krainy Poniżej próbuje ulepszyć naturalne szlaki dla użytku handlarzy i myśliwych. Gardziele umożliwiają także zmianę głębokości i być może szybki dostęp na inny poziom po odrobinie wspinaczki.

JASKINIE

System jaskiń jest chyba najczęściej spotykanym rodzajem terenu w Podmroku. Składa się z kompleksu pieczar i korytarzy, które mogą ciągnąć się kilometrami. Jaskinie powstają wskutek różnych sił, ale najczęściej w efekcie działania płynącej wody. Kompleksy grot często wiją się, skracają, wspinają i schodzą w dół w dziwaczny sposób, tworząc trójwymiarowe labirynty, zniechęcające nawet najwytrwalszych kartografów.

Jaskinie bardzo się różnią pod względem przydatności do zamieszkania. Istnieją pieczary pełne życia (według standardów Podmroku), przez które płyną strumienie czy rzeki. Mogą się tam utrzymać zdumiewająco

Eo czai się w spowitych mrokiem korytarzach całej kilometry pod powierzchnią słonecznego świata? Jakie starożytne sekrety spoczywają za barierami z dawno ostygłej, utwardzonej lawy? Jakie potworności i zagrożenia czekają na śmiałków, którzy zapuszczają się w tak ponure i niebezpieczne środowisko? Poszukiwacze przygód z całego Faerunu schodzą w głębie Podmroku po sławę, bogactwo i potęgę, ale nazbyt często znajdując śmierć – albo los jeszcze od niej gorszy.

geologia i środowisko

Jaskinia to naturalna pusta przestrzeń w skale, dość duża, by do niej wejść. Cały Podmrok, krótko mówiąc, składa się z połączonej sieci kilku gigantycznych systemów pieczar. Znaczna część jego obszaru spełnia definicję „naturalnej pustej przestrzeni w skale”. Niemniej Podmrok obejmuje także zbiorniki podziemnych wód, w których kryją się jaskinie koralowe zamieszkałe przez stworzenia komory wydrążone w lodzie oraz miejsca, gdzie „jaskinie” tworzą grzyby, kości, a nawet czysta moc.

Teren Podmroku jest dynamiczny i zmienny. Mapa narysowana kilkadziesiąt lat temu może ukazywać tunele, które już dawno się zawałyły albo jeziora dziś wyschnięte. Teren może zmieniać się stopniowo w ciągu dziesięcioleci, wieków i tysiącleci albo błyskawicznie wskutek trzęsienia ziemi czy erupcji wulkanu.



Na skraju ościbani

liczne populacje, zwłaszcza niesamowicie wielkich i żarłocznych potworów. Są też jaskinie będące jadalnym pustkowiem, bez żywności i wody.

JEZIORA

Wody w Górmroku jest dużo, bowiem ta z powierzchni często spływa do jaskiń pod ziemią. W wielu obszarach lustro wody jest tak blisko powierzchni, że formują się tylko najpłytsze systemy jaskiń. Ale ze względu na niezwykle czynniki uczestniczące w powstaniu faerunskiego Podmroku, obecność lustra wody 6 metrów pod ziemią niekoniecznie wyklucza istnienie wypełnionych powietrzem jaskiń na większej głębokości. Połączenia międzyplanarne, zwłaszcza z wymiarami Ziemi i Wody, umożliwiają bardzo nietypową hydrologię.

Zbiornik słodkiej wody nazywa się jeziorem. Jeziora Podmroku różnią się rozmiarami od małych basenów do wewnątrzładowych mórz rozma-

rów setek kilometrów. Duże jeziora zwykle zajmują albo ogromne przestrzwy, albo połączone sieci częściowo zatopionych jaskiń. Jezioro Cieni i Kielich Giganta są przykładami pierwszego typu, a Mroczne Jezioro to przykład drugiego. Jeśli jezioro ma wlot oraz ujście, woda zwykle nadaje się do picia. Niemniej jeziora nieodświeżane regularnie mogą zatechnąć.

Większość jezior leży w Górmroku i Śródmroku. Zbiorniki wody gromadzące się w Dolmroku nie mogą się przesączyć niżej, więc są to najczęściej morza brudnej wody. Niemniej międzywymiarowe połączenia z Planem Żywiołu Wody sprawiają, że przynajmniej kilka zbiorników w Dolmroku zawiera świeżą, słodką wodę.

Duże jeziora nieraz stanowią najlepsze i najłatwiej dostępne szlaki Podmroku. Jednak w niektórych miejscach sklepienie jaskini obniża się poniżej lustra wody, czyniąc jezioro nieprzebytnym dla stworzeń innych niż wodne.

terminologia

Przedstawiamy tu nieco uproszczonej terminologii dotyczącej jaskiń, stanowiącej podstawę dalszych opisów. Te terminy odnoszą się do pieczar z dowolnego materiału.

Galeria: Duża, przeważnie pozioma komora.

Jezioro: Zbiornik stojącej wody dowolnego rozmiaru. To, co mieszkający powierzchni nazywają kałużą, w Podmroku może być jeziorem.

Kawerna: Duża komnata w jaskini.

Kostnica: Jaskinia pełna kości. Jeśli kości są kopalniami, jaskinię często zwie się komorą kopalni.

Labyrinth jaskiń: Kilka połączonych korytarzy i komór, często o dwóch lub większej liczbie poziomów.

Martwa jaskinia lub sucha jaskinia: Jaskinia bez przepływających strumieni, jezior czy przecieków wody.

Źródło: Naturalny wypływ wody ze skały lub spod ziemi. Nieliczne źródła tłoczą wodę pitną – większość pełna jest szkodliwych substancji.

Żywa jaskinia lub wilgotna jaskinia: Jaskinia z bieżącą wodą lub jeziorem.

MORZA

Chyba najcudowniejszym elementem krajobrazu Podmroku jest rozległe, nocne morze głęboko pod ziemią. W tych zbiornikach wodą jest stona, nie słodka. Większość mórz leży w Dolmroku, ale zdarzają się one także w wyżej położonych miejscach, pod oceanami rozciągającymi się na powierzchnię Faerunu. Wypełnione powietrzem systemy jaskiń mogą ciągnąć się dziesiątkami czy nawet setkami kilometrów pod dnem oceanu albo tworzyć olbrzymie syfony zaczopowane powietrzem – to jednak wyjątki. Większość jaskiń leżących poniżej dużych zbiorników stoney wody jest po prostu podziemnym przedłużeniem oceanów z powierzchni.

Morza z reguły formują się w największych przestworach, zajmując jaskinie tak wielkie, że mogą być miniaturowymi światami same w sobie. Jak jeziora, stanowią jedne z najlepszych szlaków Podmroku i na wielu odbywa się ożywiony ruch.

OTCHŁANIE

Otchłanie Faerunu – czyli rozległe, puste próżnie w ogromnej skali – są rzadko spotykane i stanowią bezwzględnie bariery dla podróżników. Otchłania to po prostu wielka, pusta przestrzeń, czasami szeroka na dziesiątki kilometrów i praktycznie bezdenna. Różnica między otchłaniem a przestworem jest trudna do zdefiniowania. Dla uproszczenia przyjmujemy, że rozległa przestrzeń dostępna z jej wyższych krańców to otchłania. Ta sama przestrzeń dostępna od podłoża będzie się zwać przestworem. Otchłanie są zwykle większe i głębsze niż obszary nazywane przestworami, ale nie jest to ścisłą regułą.

Jak najwyższe góry w Ziemiach Powyżej, tak otchłanie często pozostają absolutnie nie do przebycia dla istoty pozbawionej skrzydeł. Cywilizacje Podmroku żyjące w pobliżu czasami wykują niebezpieczne ścieżki-półki kładące okrążające ogromną pustkę sąsiedniej otchłania albo nieskończone schody biegnące na dół.

PODZIEMIA

W ciągu wielu tysięcy lat głębokie kawerny i przestwory Podmroku znacznie się poszerzyły wskutek prac górniczych przetróżnych podziemnych ras. A więc termin „podziemia” w odniesieniu do Podmroku oznaczać będzie strukturę wykopaną w okolicznej skale przez rozumne stworzenia. Na przykład, wielkie miasto duergarów wykute w ścianie przestworu można uznać za rozległe podziemia, mające sale i korytarze ciągnące się kilometrami od otworów wejściowych. Kompleksy podziemi często łączą dwa naturalne elementy krajobrazu (na przykład dwa leżące nieopodal przestwory) systemem sztucznych jaskiń, co ogromnie powiększa zasięg naturalnych kompleksów jaskiń.

Podziemia występują w dwóch odmianach – opuszczone i zamieszkałe. Ponieważ puste podziemia same w sobie nie są źródłem żywności ani wody, nie muszą przyciągać mieszkańców z Podmroku. Niemniej często takie miejsca bywają nadszybczy dobrze przygotowane do obrony. A jeśli leżą blisko bogatego obszaru, na przykład żywej jaskini, niemal na pewno mają jakichś mieszkańców, choćby pierwotni budowniczości dawno już odeszli.

PRZESTWORY

Najwyżej położone regiony Podmroku składają się z gigantycznych sieci stosunkowo niedużych jaskiń, ale w miarę schodzenia w głąb podróżnik napotyka coraz większe przestrzenie. Duża jaskinia blisko powierzchni może składać się z kilkadziesiątu połączonych komór, z których każda przeciętnie mieści sto czy dwieście metrów długości

i tyle samo szerokości. Jednakże głębiej pod ziemią zięją przestrzenie, przy których nasze wyobrażenie o grotach jest mizernie małe.

Typowy przestwór może mieć 4 do 6 kilometrów szerokości i nawet 1,5 kilometra wysokości. Ale niektóre ciągną się przez 80 kilometrów i więcej, przy wysokości 7 czy 8 kilometrów od podłoża. W większych przestworach często wznoszą się ogromne kolumny – wielkie słupy z naturalnej skały wspierające nieobrotowe sklepienie. Jedne powstały z niewyobrażalnie ogromnych kawałków płyt tektonicznych trących o siebie u zarania dziejów, inne wskutek działania lokalnej magii Podmroku, a jeszcze inne pod wpływem oddziaływania planarnego z podziemnych połączeń międzywymiarowych. Jakkolwiek by przestwór nie powstał, zawsze jest małym, samodzielnym światem z własnymi strumieniami, jeziorami, wzgórzami i płaskowyzami zamkniętymi w jednej rozległej grocie.

Przestwory niemal zawsze są wysoce pożądanym terytorium, bowiem na ogół mają dość przestrzeni i zasobów, by rosły tam wielkie lasy grzybowe, mchy oraz inna dziwna roślinność. Według standardów Podmroku, większość przestworów tętni życiem, nie więc dziwnego, że tam mieszczą się najpotężniejsze i najładniejsze osady. Krażą nawet legendy o oświetlonych przestworach, gdzie jasne jak słońca kryształy na sklepieniu rzucają blask równy dziennemu światłu, umożliwiając życie zielonych roślin i zwierząt podobnych jak na powierzchni ziemi.

RZEKI

Rzeki Podmroku zwykle są wartkie, gwałtowne i bardzo kręte. Rzadkością jest rzeka płynąca równo i gładko na odcinku dłuższym niż parę kilometrów, nieznikająca w głębokiej gardzieli czy dziurze z boskodem wosposadu. Rzeki są wielkimi budowniczymi Podmroku, naturalną siłą kształtującą wielkie groty i niosącą życiodajną energię oraz żywność podtrzymującą podmroczną ekologię. Większość rzek otaczają ciągi żywych jaskiń, które bywają cennymi posiadłościami.

SZCZELINY

W odróżnieniu od gardzieli, szczeliny nie powstają wskutek erozji. Są to blizny po ogromnych przesunięciach wewnątrz ziemi. To miejsca, w których olbrzymie masy skalne wznosiły się, zapadały lub przesuwały w dawnych kataklizmach, pozostawiając zięjące rozpadliny. Szczeliny mogą mieć dziesiątki, a nawet setki kilometrów długości, czasami całe kilometry głębokości, ale rzadko są bardzo szerokie – większość jest węższa niż na strzał z łuku.

Szczeliny czasami rozdzielają wcześniej istniejące struktury, na przykład system jaskiń, stwarzając groźną przeszkodę dla stworzeń podróżujących przez pieczary. Chcąc kontynuować podróż poza szczelinę, trzeba wspiąć się lub zejść na odpowiedni poziom po drugiej stronie. Tak jak gardziele, szczeliny często służą jako pionowe szlaki Podmroku, pozwalając zmniejszyć głębokość pod ziemią bez większego wysiłku.

SZYBY

Czasami w naturalnych procesach powstają głębokie dziury czy studnie w ziemi. Szyb o takiej strukturze mógł powstać dzięki wodzie płynącej prosto w dół podziemnym wosposadem albo wskutek aktywności wulkanicznej. W przeciwieństwie do gardzieli czy szczeliny, szyb zwykle jest niewielki (na ogół średnica mniejsza niż na strzelenie z łuku), za to ciągnie się pionowo w dół nawet kilometrami.

Ze względu na stosunkowo wąską przekroję, szyby często zapewniają przepływ powietrza między różnymi regionami Podmroku. W miejscach, gdzie warunki są bardzo ekstremalne (na przykład w szybie blisko buchającej żarem komory pełnej magmy) ruch powietrza też bywa skrajny. Skowyczący wiatr może gnać w górę lub w dół szybu straszliwym podmuchem – siłą przewyższającą huragan. Czasami system jaskiń „oddycha” wraz ze zmianami w świetle na powierzchni, co skutkuje codziennymi gwałtownymi podmuchami wiatru w dół i w górę szybu.

TUNELE

Tunel to po prostu korytarz łączący dwa miejsca. Większość wykuty stworzenia, ale niektóre powstały wskutek naturalnych ruchów ziemi i innych sił. Rasy Podmroku często budują bardzo imponujące tunele, łączące kilka systemów jaskiń. Choćaż ponure korytarze miewają dziesiątki kilometrów długości, większość ma przekrój zaledwie 3 czy 6 metrów. Jeszcze inne tunele są dziełem ryjących potworów, takich jak kopacze, purpurowe robale i brunatne kolosy. Te „naturalne” korytarze bywają wijącymi się, pełnymi zakrętów ciągami łączących się ze sobą przejść.

Tunele należą do najbardziej użytecznych dróg przez Podmrok, ale poważnie ograniczają możliwości wyboru. Jeśli nie podoba ci się kierunek, nie masz innego wyjścia, jak tylko cofnąć się tą samą drogą, którą przyszedłeś. W tunelach nie ma też raczej miejsc do ukrycia się, jeśli nie umiesz wtapiać się w kamień, więc często jedynym sposobem ratunku przed drapieżcą jest wzięcie nóg za pas, modląc się, żebyś to ty był szybszy.

WULKANY

W Faerunie nie zawsze jest tak, że zejście w dowolnym miejscu 60 czy 80 kilometrów prosto w głąb ziemi doprowadza do płynnej magmy. Aktywność wulkaniczna w Podmroku jest bardzo zróżnicowana. W przeróżnych miejscach zdarzają się samotne jeziora magmy prawie tuż pod powierzchnią ziemi bez innej aktywności wulkanicznej w pobliżu. Z kolei w innych miejscach tunele i przestwory z humanoidnymi osadami istnieją na głębokościach, na których powinna być wyłącznie magma, za co znów odpowiadają anomalie planarne, interwencje boskie i potężna magia samej ziemi. Jakiegokolwiek by nie były przyczyny tak dziwnego stanu rzeczy, pędzące rzeki płynnej skały, grotty pełne siarki i siarkowych oparów, gejzery wrzącej wody i gorące źródła występują niemal na każdej głębokości Podmroku. Podmroczone wulkany nie są górami – zwykle mają postać ogromnych szczelin lub komór magmowych, które bez ostrzeżenia rzygają zabójczymi rzekami lawy w pobliższe jaskinie.

skały i formacje skalne

Wszystkie elementy terenu w Podmroku mają jedną wspólną cechę – są otoczone skałą. A kamienie czy glazy mają również duże znaczenie dla mieszkańców świata pod, co pogoda dla ludzi z powierzchni. Znajomość właściwości różnych gatunków skał w Krainach Poniżej często pozwala ocalić życie.

Skały dzielą się na cztery kategorie: osadowe, magmowe, metamorficzne i magiomorficzne. Nazwy te oznaczają sposób, w jaki się uformowały. Kategorie skał mają różną trwałość, jak podaje tabela.

Trwałość	Rodzaj skały
6	Osadowa (piaskowiec lub lupek)
7	Osadowa (wapień)
8	Magmowa (bazałt, ryolit)
9	Metamorficzna (gnejs, granit lub marmur)

Skały magiomorficzne miewają rozmaite trwałość, bowiem często pochodzą od skał innej kategorii.

SKAŁY OSADOWE

Skały osadowe ukształtowały się dawno temu z miększych odmian gliny i złóż materii organicznej. Materiały te zostały ściśnięte w warstwy w podobnym procesie, jaki zamienia śnieg w lód lodowcowy. Skały osadowe są miękkie i łatwo ulegają erozji, co oznacza, że płynąca woda potrafi wyłobić w nich rozległe systemy jaskiń w czasie stosunkowo krótkim – przynajmniej z geologicznego punktu widzenia.

Wiele klasycznych struktur jaskiniowych, jak stalaktyty i stalagmity, powstaje w grotach utworzonych w skałach osadowych. Takie formacje noszą nazwę erozyjnych, bowiem powstały wskutek powolnego ruchu i parowania wody zawierającej rozpuszczone minerały.

Erozyjne formacje skalne są „żywe”, jeżeli nadal trwa proces ich formowania. Przy odpowiedniej dozie cierpliwości i czasu można kształtować wzrost tych formacji, chociaż upłynąć mogą dziesiątki lat, zanim zmiany staną się widoczne. Niektóre rasy Podmroku, jak drowy i svirfenbliny, czasami nadają rosnącym formacjom skalnym wybrane kształty.

Stalaktyt: Nasycona minerałami woda skapuje, tworząc skalny sopeł na sklepieniu grotu.

Stalagmit: Gdy nasycona minerałami woda spada na podłogę, kawałki skał i minerałów gromadzą się w stosik, tworząc powoli rosnącą wypustkę na podłodze.

Kolumna: Gdy stalaktyt styka się i łączy ze stalagmitem, przestaje się je określać tymi nazwami. Odtąd powstała formacja nazywana kolumną.

Perła jaskiniowa: Czasami bogata w minerały woda kapie zbyt intensywnie, by powstał jednolity stalagmit. Gdy to się zdarza, kawałki żwiru czy kości czasem pokrywają się mineralnymi substancjami, a płynąca woda poleruje je w okrągły i gładki kształt. Przedmiot taki zwie się perłą jaskiniową. Również ukształtowana perła o ładnej barwie i teksturze jest warta od 5 sz do 50 sz.

Koszt: 25 sz (przeciętnie).

Zasłony, draperie i polewy: Te nazwy oznaczają nacieki w formie falistych, pofałdowanych lub zebranych warstw. Zasłony i draperie są cienkie, często półprzezryste i przepuszczają dźwięk. Polewy bywają grubsze, więc zwykle tłumią trochę dźwięki. Często takie formacje mają pasy w różnych kolorach.

Kaskada: Warstwa materiału osadowego, dopasowana do kształtu ściany lub podłogi znajdującej się pod spodem. Formacje kaskadowe często na dole mają draperie.

Rurki: Cienkie słupki o szerokości kropli wody, będące początkowym stadium formacji stalaktytu.

Tarcza: Woda przepływająca przez ścianę jaskini lub sufit czasami buduje osad po obu stronach wlotu, tworząc dwie równoległe płyty po obu stronach cienkiej szczeliny.

Naciek grzybkowy: Gruźlowate, krystaliczne narośla formują się w bardzo różnych jaskiniach. Czasami nazywa się je korałami jaskiniowymi, a czasami grzybkami.

Kaseton: Kaseton powstaje, gdy słabsza skała ulega erozji, pozostawiając twardszą, krystaliczną sieć cienkich ostrej sterzcących ze sklepienia, podłogi czy ściany.

Kwiaty kryształowe: Krystaliczne formacje, zwane też kwiatami jaskiniowymi, cenione przez niektóre rasy Podmroku ze względu na piękno i wartość finansową. Zwykle formują się z halitu (soli kamiennej), gipsu lub innych minerałów. Kwiaty solne często zdobią stoły bogatych drowów przy specjalnych okazjach. Nawet illithidzi czasami noszą ze sobą sól w postaci kwiatu, aby dodać trochę ziemskich przypraw do mózgowych posiłków.

Koszt: 25 sz, Waga 0,5 kg.

Szpat: Ten termin odnosi się do krystalicznych narośli kalcytu, w których fasетки i struktura kryształu są widoczne gołym okiem. Wielofasetkowe kryształy formujące się pod wodą nazywają się szpatem rzeczny.

SKAŁY MAGMOWE

W powstawaniu formacji magmowych ma udział ogień – zwykle bazeiny i przepływy magmy, ale w wielu częściach Podmroku zdarzają się międzywymiarowe otwory prowadzące na Plan Zwiolku Ozdarnia.

Magma i lava: Gdy płynna skała jest pod ziemią, nazywa się magmą. Gdy wypłynie na powierzchnię przez wulkan, nazywa się lawą.

Gorące źródła: Woda podgrzana energią wulkaniczną często wypływa z ziemi jako bulgoczące, gorące źródło. Niektóre źródła wydostają się na powierzchnię, inne znajdują się w grotach pod ziemią. Często woda jest tak nasyczona siarką i innymi minerałami, że nie nadaje się do picia.

Gejzer: Gejzer składa się z głębokiej szczeliny lub studni, w której woda gromadzi się i podgrzewa do wysokich temperatur oraz z wskiego szybu prowadzącego z jeziora wrzącej wody na powierzchnię. Od czasu do czasu fontanna gorącej wody i pary bucha w górę na zewnątrz. Erupcja taka zadaje od 2k6 do 6k6 obrażeń od uderzenia i od 2k6 do 10k6 obrażeń od ognia każdemu trafionemu stworzeniu. Przerwy między erupcjami bywają regularne lub nieregularne.

Tunele lawowe: Takie tunele formują się, gdy lava wypływa z wulkanu. Jej powierzchnia ochładza się i zastęga, a wewnątrz pozostaje płynne. Nierówne ochładzanie tworzy kruchą skorupę o kształcie rury. Tunele lawy mogą rozwiłać się i rozgałęziać, odzwierciedlając przepływy roztopionej skały. Ponieważ ochładzanie się może następować z kilkoma przerwami, zdarzają się mniejsze tunele lawy wewnątrz większych.

Pumeks: Skała rozpuszczona i pełna bąbli zastęga w lekkim, porowatym kamieniu zwany pumeksem.

Stalaktyty: Stalaktyty uformowane z lawy występują w dwóch głównych odmianach. Rurkowane stalaktyty lawowe powstają zwykle dzięki wulkanicznemu gazom, które płyna przez lawę o różnym składzie mineralnym, w efekcie czego poszczególne jej elementy zastęgają w odmiennym tempie, tworząc długie tunele. Magma kapiąca w dół z takich formacji może tworzyć stalagmity. Drugi typ stalaktytów lawowych nazywa się stalaktytem rekiniego zęba. Tworzy się, gdy lava opływa istniejące wypustki skalne, tworząc szeroki, zwięzający się i ostro zakończony „zab”.

Stalagmity: Stalagmity formują się z kapiącego materiału, który spływa lub wypływa z rurkowatych stalaktytów lawowych. Takie kahuże lawy mogą spiętrzyć się w stalagmity.

Pajęczak: Architekti drowów nazywają tak obsydian, który cenią za połyskliwy, czarny kolor. Pajęczak często służy za budulec drowich domów, ozdobionych pajęczymi motywami.

Geody: Puste w środku masy skalne często znajdowane na pustyniach i obszarach wulkanicznych, wyłożone są wewnątrz kryształami. W Podmroku niektóre geody są ogromne, wielkości jaskini. Jedna z legend opowiada o czarodzieju uwięzionym w 12-metrowej geodzie pełnej kryształów ametystowych.

SKAŁY METAMORFICZNE

Skały metamorficzne powstają tam, gdzie intensywny żar i ciśnienie utwardzają skały i zmieniają jej gęstość. Marmur jest dobrym przykładem skały osadowej (wapienia), którą aktywność wulkaniczna zmienia w kamień dużo twardszy. Metamorficzne formacje skalne są podobne do skał premetamorficznych, chociaż często skompresowane. Jaskinie uformowane ze skał metamorficznych często przybierają formę uskoków, szczelin i podobnych przerw spowodowanych przesunięciami sąsiadujących płyt kamienia.

W środowisku metamorficznym tworzy się wiele złóż rud metali. Niektóre cenne minerały, jak granaty i turmaliny, także powstają w takim otoczeniu. Stąd kultury górnicze, jak krasnoludy, zwykle osiedlają się w obszarach bogatych w metamorficzne skały.

Ponieważ skały metamorficzne często są gęste, twarde i piękne, niektóre bywają wysoko cenione jako materiał budowlany. W czeluściach Podmroku nieraz można natrafiać na wielkie kamieniołomy.

SKAŁY MAGIOMORFICZNE

Skały magiomorficzne to kamienie lub formacje skalne wypalczone i przemienione magicznie. Faerufski Podmrok posiada kilka bardzo różnych okazów magiomorficznych skał.

Choroblit: Choroblit jarzy się wywołującym mdości, zielonkawo-srebrzystym światłem, rozjaśniając okolicę w promieniu 12 metrów. Każde stworzenie w zasięgu blasku musi co runda wykonać rzut obrony na Wytwórzenie (ST 15) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k6 punktów. Udany rzut obrony zmniejsza obniżenie wartości atrybutu do 1 punktu. Każda istota fizycznie dotykająca choroblitu podlega karze –4 do tego rzutu obronnego, a wówczas każde obniżenie wartości staje się wysączeniem. Efekty spowodowane przez choroblit są rezultatem działania magicznej choroby, więc stworzenia niepodatne na magiczne choroby są również niepodatne na wpływ choroblitu.

Ciemnolit: Ciemnolit sprawia wrażenie, jakby wysłał w siebie światło. W tunelach przerytych przez jego złoża źródła światła przysągają, dając tylko połowę normalnego blasku. A więc latarnia górnicza oświetla tylko obszar długości 9 metrów i szerokości 3 metry, a pochodnia tylko w promieniu 3 metry. Czar *związła dnia* rzucony w obszarach ciemnolitych rozjaśnia teren tylko w promieniu 9 metrów.

Czysto czarna skała: W naturalnym stanie skała ta występuje tylko w Dolmroku, gdzie niewolnicy wydobywają ją w kamieniołomach i przgotowują do transportu do Śródmroku oraz Górmroku. Ta skała nie jest w powszechnym użyciu, ale z pewnością pozostaje dostępna dla tych, którzy zaplaca najlepszą cenę.

Dla normalnego wzroku i widzenia w słabym świetle skała jest czarna, połyskliwa i całkiem nieprzejrzysta, ale zupełnie przezroczysta dla widzenia w ciemnościach. Stworzenia niedysponujące widzeniem w ciemnościach często mylą ją z obsydianem, ale drowy, łupieżcy umysłów i inne stworzenia widzące w ciemnościach używają tego ryzykownego, ale cennego kamienia w swych twierdzeniach i osadach.

Krucuchowie: Ten kamień bardzo łatwo się łamie, przez co jest przekleństwem górników i podróżnych. Istnieje w kruchej równowa-

dze z innymi otaczającymi go warstwami czy skalami. Gdy wspinają się lub latające stworzenie rozmiaru małego czy większego znacznie przenosi swój ciężar na kruchowiec, musi wykonać test Zachowania równowagi o ST 15 – nieudany oznacza zapadanie się, bowiem skala pod stopami rozsypuje się w pył. Dla latających istot nie jest to wielki kłopot, ale dla wspinaczy spotkanie z kruchowcem często bywa zabójcze. Jeśli w grocie zapadnie się większa ilość tej skały, istnieje ryzyko zawału sklepienia.

Kryształ: Dmucha, misterny i bardzo delikatny kryształ to skała o wyglądzie dmuchanego szkła. Jest bardzo twarda, ale krucha (trwałość 8 i 2 punkty wytrzymałości na 2,5 cm grubości). Kryształ łatwo się tłucze, a obrażenia od dźwięku automatycznie pokonują jego trwałość. Ze względu na wrażliwość na dźwięk, w obszarach zbudowanych głównie z kryształu wielkim zagrożeniem są potwory dysponujące atakami dźwiękowymi o dużym obszarze dziańia.

Lotny kamień: Lotny kamień to podmroczny ekwiwalent lotnych piasków. I tak jak wiele rzeczy w Krainach Pońitż – dużo niebezpieczniejszy od odpowiednika z powierzchni. Lotny kamień wygląda na zwykłą skałę i zlewa się z otoczeniem, ale działa jak lotne piaski opisane w *Przewodniku Mistrza Podziemi* – z tą różnicą, że Skala Trudności każdego manewru jest wyższa o 5. *Przemiana błota w skałę* na stałe utwardza lotny kamień, ale udany rzut obronny na Refleks na zaklecie pozwala uwiecznieniu w głazie stworzeniu się wyodstać.

Skala fotogenyczna: Ta skała po oświetleniu gwałtownie rośnie. W każdej rundzie oświetlenia podwaja rozmiar, aż stanie się sześciokrotnie razy większa niż była w ciemnościach (4 rundy). Ugaszenie światła zatrzymuje wzrost, a każde godziną ciemności cofa działanie 1 rundy jakości. Niektórzy nieumarli Podmroku używają fotogenycznej skały na swoich terytoriach, by zatrzymać niosących światło poszukiwaczy przygód i dać sobie czas na przygotowanie się do obrony. Fotogenyczną skałą można także zablokować otwór wejściowy i skierować istoty niosące światło w inne miejsce, lepiej zadane do obrony lub wyposażone w więcej pułapek.

Skala fotostatyczna: Zdarzenia toczące się w obecności tej skały na krótki czas utralają się w niej. 0,027 metra sześciennego tej skały gromadzi dane z promienia 3 metrów i automatycznie przekazuje je istocie, która później jej dotknie. Efekt działa jak zaklecie *pagawędka z kamieniem*, ale fotostatycznie ujawnia tylko to, co zdarzyło się w danym promieniu w ciągu ostatniej godziny. Każde dodatkowe 0,027 metra sześciennego oznacza dodatkową godzinę pamięci i zwiększa promień czułości o 3 metry. Skała fotostatyczna nagrywa tylko to, czego jest świadkiem (jej perspektywę należy traktować jak obszar rozprysku), więc nie utrali zdarzeń dziejących się za zamkniętymi drzwiami.

Skala tykwocka: Te skały zostały przemienione wskutek długotrwałej bliskości z *portalem* wiodącym na Plan Zwyoiu Wody. Skały tykwocke nie są przedmiotami magicznymi, lecz rzadkimi kamieniami naturalnego pochodzenia, ale po zbadaniu czadem *wykrzyce magii* ujawniają słabą magię przywoływań. Potrząśnięcie skałą tykwocką wydobywa z niej krople wody. Jeden kamień potrafi wyciszyć 4 litry wody dziennie. Są to bardzo cennie zdobycze w Śródmroku i Dolmroku, gdzie woda jest niewiele.

Koszt: 500 sz; Waga 3 kg.

Ślizgowiec: Skała jest bardzo gładka w dotyku. Jest naturalnym kamieniem, ale pod każdym względem działa tak, jakby rzucono nań czar *śluszcze*. Faktyczne rzucenie *śluszcze* na ślizgowiec nie ma dodatkowego efektu.

TUNELE INNE NIŻ SKALNE

Tylko nowy wędrowiec po Podmroku byłby tak naiwny, aby sądzić, że podziemne groty Torilu uformowane są wyłącznie ze skał. Takie same formacje mogą powstawać z rozmaitych materiałów.

Grzyby: Wiele grot w Podmroku wypieją grzyby, przeważnie nieszkodliwe. Zamiast marmarować siły na wytępienie wszystkich grzybów, mieszkańcy często wycinają tylko trasy pomiędzy lub poprzez wielkie grzybnie. Tunele wycięte w materii grzybowej nie są w Podmroku rzadkością.

Jaskinie lodowce: Grota ukształtowana w całości z lodu. Daje więcej potencjalnej wody niż jaskinia lodowa, ale stwarza też większe potencjalne niebezpieczeństwo. Ogień i inne źródła ciepła (nawet ciepło ciała) może spowodować osłabienie lub spękanie lodu, a w zależności kolejności lawinę.

Jaskinie lodowe: Termin ten odnosi się do jaskini, w której lód występuje trwale lub sezonowo. Ponieważ w Podmroku jest mało wody pitnej, takie groty często przyciągają osadników lub drapieżników.

Koral: Taka „żywa skała” występuje w wielu jaskiniach wypiechnych morską wodą. Przez duże skupiska koralu nieraz widać się tunelowe przestrzenie, a wodne stworzenia, na przykład trytony, czasami używają koralu jako budulca. Zmuszając koral do wzrostu według konkretnego wzoru, umieją budować skomplikowane struktury.

Kości: W niektórych rejonach Podmroku leżą stopy kości i szczątków zwłok. Szkielety różnią się rozmiarami od drobnych myszy po kolosalne behemoty. Wędrówka przez obszar zasypany kośćmi oznacza czolganie się lub przepychanie przez tunele uformowane z tego materiału.

Moc: Permanentne *ściany mocy* są bardzo kosztowne w produkcji. A jednak wiele takowych istnieje w Podmroku. Niektóre rozdzielają terytoria dwóch różnych ras, inne służą jako mosty nad głębokimi przepaściami, zaś jeszcze inne nie mają żadnego zrozumiałego celu.

INNE ELEMENTY JASKIŃ

Niektóre jaskinie zlobią i kształtują pogłębiające rzeźbę wiatry i swobodnie płynąca woda, na przykład strumienie i prądy morskie. W takich środowiskach często występują poniższe elementy.

Haloklina: Obszar, w którym woda słodka (np. z rzeki) spotyka się ze słoną wodą morską jest mętny i zwie się halokliną. Region taki często wyznacza granicę terytorialną między rasami wodnymi.

Jaskinie morskie: Morza i oceany to potężne siły, zdolne rozkruszyć najtwardsze skały na piasek. Pływy i ruch wody nieustannie rozprawdają taki materiał.

Jaskinie trawertynowe: Źródła, rzeki i morze potrafią uformować porowaty wapień zwany trawertynem. Obecność tej skały wskazuje, że w pobliżu jest (lub była) woda.

Kaniony rzeczne: Miejscowe wyniesienia płyt tektonicznych sprawiają, że rzeki wycinają sobie głębokie kaniony. Czasami takie gardziele stanowią wejście do Podmroku z powierzchni ziemi.

Podziemne rzeki tworzą kaniony. W danej chwili dnem kanionu rzeka może płynąć lub nie, bowiem podziemne rzeki często wysychają i zmieniają koryto.

Kocioł eworsyjny: Kocioł eworsyjny to na ogół okrągła dziura w skale koryta strumienia, uformowana przez wiry wody i wygładzona przez kamyki.

Pęcherze powietrzne: Podziemne ciekłe wodne często mają nad sobą powietrze, ale różnią się jego ilością. Jezioro może mieć

sie w rozległej jaskini, ale nad szybko płynącą rzeką może być tylko jedno czy dwa miejsca, w których pływak mógłby zacerpnąć powietrza. Jeszcze bardziej niebezpieczne są pęcherze gazów innych niż powietrze.

Wiatr: Jaskinie i kawerny stopniowo kształtują silne lub stałe wiejące wiatry, którego efekty mogą występować w pieczarach bliskich powierzchni ziemi, *portalom* na Plan Żywiotu Powietrza czy gorącym gazom wydzielającym się za sprawą aktywnościulkanicznej. Wiatrowo ukształtowane jaskinie i kawerny czasami nazwa się eolskimi.

środoowisko podmroku

Wędrówka przez dzikie, bezkresne jaskinie różni się od polowania na potwory w podziemiach bliskich powierzchni. Podróżnicy w Podmroku zagłębiają się w świat, w którym niczego nie można być pewnym. Ogromne obszary Krain Poniżej to pustkowia bez wody, żywności i światła.

światło

Jeśli nie liczyć latarni zabranych przez bohaterów do jaskiń, Podmrok zalegają całkowite ciemności. Całkowity mrok w połączeniu z grobową ciszą większości korytarzy może wytrącić z równowagi nawet wytrawnego grotolaza. W wędrówkach po jaskiniach niezbędne stają się zapasowe światło i oliwa (lub magiczne oświetlenie).

SZTUCZNE OŚWIETLENIE

Niziołki, ludzie i inni mieszkańcy powierzchni nieobdarzeni widzeniem w ciemnościach koniecznie muszą zabrać ze sobą światło, aby poruszać się po Podmroku. Pochodnie i latarnie wystarczą na stosunkowo krótkie wycieczki, ale kilkudniowa podróż wymagałaby dziesiątek pochodni i butelek oliwy, więc światło niemagiczne na dłuższe wprawdy jest po prostu niepraktyczne.

Najlepszym i najszybszym źródłem światła w Podmroku są pomniejsze przedmioty alchemiczne i magiczne, jak słoneczne precyki

lub pochodnie z *nieustającym płomieniem*. Pierwszy z wymienionych przedmiotów jest mały, lekki i długotrwały – daje światło w promieniu 9 metrów przez 6 godzin. Drużyna poszukiwaczy przygód bez trudu zabierze ze sobą kilkadziesiąt precyków, co zapewni blask na wiele dni podróży. Przy cenie 2 sz za sztukę wydatek rzędu 100 sz nie jest sporym kosztem.

Pochodnia z *nieustającym płomieniem* jest tańsza, bowiem komponent materialny kosztuje tylko 50 sz, a przedmiot – jeśli nie ulegnie zniszczeniu – działa bez końca. Jednak oświetla ona tylko obszar w promieniu 6 metrów.

NATURALNE OŚWIETLENIE

W większości Podmroku naprawdę panuje mrok, ale niektóre obszary cechuje źródło naturalnego światła.

Posforzująca roślinność: Rzadkie gatunki mchów, grzybów i porostów są bioluminescencyjne. W odpowiedniej ilości mogą oświetlić nawet duże kawerny. Większość bioluminescencyjnych roślin daje słabą poświatę, w Krainach Poniżej to ogień czardziejów, złożony z tańczących warstw bladego światła, tak jak zorza polarna na powierzchni ziemi. Wprawdzie nie daje mocniejszego światła niż gwiazdy, ale jest niesamowity i przepiękny.

Lustrzany kamień: Dużo łatwiej oświetlić małymi źródłami światła kawerny pozbawione naturalnej luminescencji, ale zrobione częściowo z lustrzanego kamienia, który czterokrotnie zwiększa promień oświetlenia każdego źródła blasku zapalnego wewnątrz.

Ogień czardziejów: Najrzadsza i najcudowniejsza z naturalnych iluminacji w Krainach Poniżej to ogień czardziejów, złożony z tańczących warstw bladego światła, tak jak zorza polarna na powierzchni ziemi. Wprawdzie nie daje mocniejszego światła niż gwiazdy, ale jest niesamowity i przepiękny.

Płynna skała: Obszary z otwartymi jeziorami lub strumieniami magmy są oświetlone słabym, czerwonym blaskiem płynnej skały. Taka poświatła zwykle ma siłę równą blaskowi księżycy.

Świetliste kryształy: Niektóre rzadkie skały Podmroku emanują naturalną poświatą o różnym natężeniu – od światła gwiazd aż do pełnego blasku dnia, aczkolwiek odpowiedniki tego ostatniego zdarzają się bardzo rzadko. Wielki przestwór Podziemnego Imaskaru ma sklepienie ze świetlistego kryształu i jest tam jasno jak na powierzchni w pochmurny dzień.

dostrzeganie światła z oddali

Otwarte używanie światła w Podmroku bywa niebezpieczne. W obszernej grocie słoneczny precyk czy pochodnie widać z dużo większej odległości niż rzucany promień światła. A to oznacza, że wszelkie będące w pobliżu stworzenia mają mnóstwo czasu na podjęcie decyzji czy lepiej umknąć przed gośćmi z powierzchni, czy też się na nich zaciąć.

Kompletne ciemności: Generalnie, źródło światła można dostrzec (Spostrzegawczość o ST 20) z odległości 20 razy większej niż wynosi promień oświetlenia. Na przykład, słoneczny precyk widać ze 180 metrów, chyba że coś blokuje pole widzenia. Po nieudanym teście Spostrzegawczości obserwator automatycznie zauważa światło z połowy rzeczonego dystansu.

Póćien: W przypadku oświetlenia równego blaskowi gwiazd czy księżycy źródło światła można dostrzec (Spostrzegawczość o ST 20) z odległości 10 razy większej niż wynosi promień oświetlenia. Na przykład, słoneczny precyk widać z 90 metrów, chyba że coś blokuje pole widzenia. Po nieudanym teście Spostrzegawczości obserwator automatycznie zauważa światło z połowy rzeczonego dystansu.

Korzystanie z odległego oświetlenia: Stworzenia będące poza obszarem działania światła dobrze widzą wszystko w jego promieniu. Obserwator będący na tyle blisko, by automatycznie dostrzec źródło światła (20 razy promień oświetlenia w kompletnych ciemnościach, połowę tego w półciemności) może wykonywać normalne testy Spostrzegawczości, aby zauważyć stworzenia i przedmioty na oświetlonym obszarze.

TABELA 7-I: ODLEGŁOŚCI DOSTRZEŻENIA

Teren	Odległość ¹
Jaskinia ukształtowana przez wodę	2k4 × 3 m
Las grzybowy	3k6 × 3 m
Gardziel lub szyb	6k6 × 3 m
Podłoga przestworu	6k6 × 3 m
Szczelina, tunel lub otchłań	Pole widzenia ²

1 Jeśli jedna drużyna nieśie światło o siłę pochodni lub jaśniejsze, dla drugiej drużyny podwaja się dystans spotkania.
2 Źródło światła można dostrzec z odległości również dwudziestokrotności promienia oświetlenia.

powietrze

Uogólniając, Podmrok ma zdumiewająco dobrą wentylację. Ogromne podziemne przestrzenie i rzadkie połączenia planarne z Planem Żywiotu Powietrza dostarczają dość dobrego powietrza dla żyjących stworzeń. Nie jest tak jednak wszędzie.

STĘCHŁE POWIETRZE

Zamknięte komory, odcięte jaskinie i grotty o wejściach zalanych wodą mają ograniczone zapasy świeżego powietrza. Stworzenia nieodychające nie przejmują się jakością powietrza, ale inni podroźni – owszem.

W każdej zamkniętej przestrzeni o wysokiej szczelności powietrze szybko może stęchnąć i zużyć się. Stworzenie średniego rozmiaru zużywa około 27 metrów sześciennych powietrza (sześćian o krawędzi 3 metrów) w ciągu 6 godzin. Stworzenie małe zużywa o połowę mniej powietrza, a duże czterokrotnie więcej. Gdy upłynie połowa czasu do zużycia powietrza, zmienia się ono w stęchłe.

Stęchłe powietrze: Słabo wietrzzone obszary nie są natychmiast zabójcze, ale stęchłe powietrze może szybko zmęczyć nawet najbardziej wędrowca. Postać w stęchłym powietrzu musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni test) – udany pozwala uniknąć zmęczenia. Zmęczona postać musi co godzinę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni test) – nieudany oznacza wyczerpanie. Wyczerpana postać otrzymuje 1k6 stłuczeń co 15 minut, dopóki warunki oddychania się nie poprawia. Postacie nie uleczają się ze zmęczenia ani wyczerpania, dopóki nie dotrą do terenu ze świeżym powietrzem.

Zużyte powietrze: Obszary z użytym powietrzem mogą zabić w ciągu kilku minut. Patrz reguły powolnego duszenia w rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

GAZY I OPARY

W niektórych obszarach Podmroku powietrze nie jest po prostu stęchłe, lecz aktywnie toksyczne. Często wynika to z aktywności geotermalnej w bliskości wulkanów. Czasami gazy wydostają się ze słyszalnym sykiem lub wydzielają niemiałą woń, ale nie zawsze.

Gazy zwykle gromadzą się w obszarach odciętych w jakimś stopniu od pobliskich korytarzy. Na przykład, korytarz biegnący raptownie w dół, a później znów się wznoszący, tworzy naturalną, nisko położoną kieszeń, w której mogą zbierać się trujące opary. Obszar wypełniony powietrzem, a zamknięty z obu końców wodnymi syfonami również może kumulować śmiertelność gaz.

Dokuczliwe opary: Te gazy wywołują kaszel, pieczenie oczu, rozkojarzenie i podobne trudności. Postać wdychająca dokuczliwe opary

musi co minutę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni rzut) – nieudany oznacza osłabienie, którego pozbycie się jest możliwe dopiero po opuszczeniu zagazowanego obszaru.

Trujący gaz: Takie gazy są zabójcze. Kto wejdzie w obszar trującego gazu, musi co minutę wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za poprzedni rzut) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k4 punkty.

Niektóre trujące gazy mają także właściwości dokuczliwych oparów, więc ich obecność jest wyczuwalna. Inne jednakże nie wywołują żadnego palenia w gardle czy pieczenia oczu, co mogłoby ostrzec przed zagrożeniem. Każde stworzenie wdychające trujący gaz ma prawo do testu Szutki przetrwania o ST 15 – udany pozwala wykryć zagrożenie zanim zajdzie konieczność wykonania rzutu obronnego. Po udanym teście istota może się wycofać bez ryzyka obniżenia wartości Budowy. Stworzenie dysponujące zdolnością wech zyskuje premię +5 do tego testu.

Łatwopalny gaz: Niektóre naturalnie występujące gazy mogą wybuchnąć w kontakcie z otwartym ogniem. Jeśli w pęcherz łatwopalnego gazu wnieść płonącą pochodnię lub zapaloną latarnię, opary eksplodują, zadając 3k6 obrażeń wszystkim stworzeniom w promieniu 3 metrów (Refleks o ST 15 zmniejsza o połowę). Czujny grotolaz może zauważyć niebezpieczeństwo przed spowodowaniem eksplozji, bowiem płomień tuż przed wybuchem często zachowują się dziwnie (płoną innym kolorem lub nadzwyczaj jasrawo). Stworzenie niosące światło ma prawo do testu Szutki przetrwania o ST 20 – udany pozwala dostrzec niebezpieczeństwo przed eksplozją. Jeśli otwarty ogień zostanie dłużej w zagrożonym obszarze, w każdej kolejnej rundzie ryzyko wybuchu wynosi 50%.

klimat

Temperatura pod ziemią różni się w zależności od głębokości i obecności czynników geotermicznych, jednak w ogromnej większości Podmroku temperatura umiarkowana panuje przez cały rok. Zwykle jest chłodno i wilgotno, ale normalne ubranie poszukiwaczy przygód wystarczy, aby postaciom było ciepło i sucho.

Zimna woda: Woda w Podmroku niemal zawsze jest niebezpiecznie zimna, bowiem nigdy nie ogrzewa jej słońce. Zmoczona w niej postać jest dużo bardziej wrażliwa na zimno niż sucha. Przy określaniu czy mokry bohater otrzymuje obrażenia od zimna (patrz „Niebezpiecznie zimno” w rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*) umiarkowana temperatura traktuje się jak zimną. Wrażliwość ta utrzymuje się przez 2k4 godziny lub dopóki postać nie przebrzeje się w suche rzeczy. Przemoczona ubranie nie daje żadnej ochrony.

Postać zanurzona w zimnej wodzie dłużej niż 1 minutę otrzymuje 1k6 stłuczeń za każdą dodatkową minutę zanurzenia.

Ciepło geotermiczne: Góry ogrzewane aktywnością geotermiczną bywają bardzo ciepłe. Bardzo wysoka temperatura często panuje w okolicach wulkanów. Każda komora z płynną magmą ma bardzo wysoką, a czasami ekstremalnie wysoką temperaturę (patrz „Niebezpiecznie gorąco” w Rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

ekologia

Oprócz wielu drapieżnych ras i potworów w Podmroku żyją też liczne naturalne zwierzęta, normalnie bytujące pod ziemią. Są to między innymi nietoperze, świerścze (i ich odchody oraz jaja), bezkicie ryby

jaskiniowe, raki, salamandry, szczeniaki, muchy, komary oraz pająki. Ponadto w Górmroku czasem można spotkać szopa, żabę, bezpańskiego psa, a nawet zagubionego krasnoluda, elfa czy przedstawiciela innej powierzchniowej rasy, który przypadkiem wpadł do głębokiego szubu czy studni.

ROŚLINY I GRZYBY

Początkiem każdego łańcucha pokarmowego są rośliny. Zbierając nieorganiczne minerały i czerpiąc energię ze słońca, rośliny wytwarzają żywność, którą żywią się rozmaite zwierzęta. Ponieważ rośliny w Podmroku nie mają dostępu do światła słonecznego, muszą rozwijać się w inny sposób. Dlatego większość przybiera inne formy niż zielona roślinność powierzchni ziemi.

Większość życia roślinnego Podmroku to bardzo różnorodnie odmiany grzybów. Grzyby normalnie potrzebują do wzrostu pewnej ilości ściółki lub gnijącej materii. Czym więc się żywią? Odpowiedź jest prosta: magią. Naturalne magiczne promieniowanie Podmroku i jego różnych połączeń międzyplanarnych zasila wiele dziwnych grzybów, a także mchy, porosty i inne prymitywne rośliny, których życie inaczej byłoby niemożliwe. Tak więc słońcem Podmroku jest *faerzress*, tworzące podstawy podziemnego łańcucha pokarmowego. Regiony Krain Poniżej szczególnie bogate w owo oddziaływanie lub energię planarną posiadają fantastyczne lasy z blachy, powykęcanych drzew lub kryształowych roślin. Są to organizmy całkowicie zaadaptowane do wrogiego, pozbawionego światła środowiska.

Jednak, co może zdziwić, w Podmroku także istnieją rośliny zielone. Niektóre grotby oświetlone szczególnie jaskrawymi kryształami porastają właśnie one. Jaskinie z tego rodzaju jasnym światłem bywają porośnięte trawą, mchem, paprociami, roślinami pnącymi, a nawet trafiają się małe drzewka. Każde takie miejsce jest w Podmroku niezaczarowanym skarbem i z pewnością strzeżone przez zabójcze czary, potwornie straszny albo jedno i drugie.

Bezkowice: Pękaty jak baryłka piwa bezkowice to duży, baryłkowatego kształtu grzyb, który osiąga do 2,4 metra wysokości i 1,5 metra średnicy. Zewnętrzne warstwy ma twarde i zdrowiałe, ale wewnętrzny miąższ jest jadalny, a w środku znajduje się zbiornik wody (zwykle od 75 do 190 litrów), do którego można się przebić i który da się osuszyć. Gdy bezkowice zaczyna wytwarzać zarodniki, co dzieje się po dziesięciu latach wzrostu, miąższ staje się czarny i trujący.

Blaskorowice: Podobny do koralowca grzyb przypomina z wyglądu masę gniejącego mięsa, ale jest jadalny i to bez żadnego przygotowania, chociaż dużo lepiej smakuje ugotowany. Blaskorowce rosną naturalnie w żywych jaskiniach.

Laurden: Laurden albo krwiowoc, to rzadkie drzewo rosnące tylko na obszarach o silnym oddziaływaniu *faerzress*. Nagie konary tego bladego, pokrzywionego drzewa zdają się raczej martwe niż żywe, ale raz na 3 czy 4 lata rodzą niewielką liczbę gorzkich, czerwonych owoców, z których wytwarza się rzadkie podziemne wino i eliksiry.

Mech jaskiniowy: Mech jaskiniowy występuje tylko na obszarach obfitych w *faerzress*. Nie jest jadalny dla humanoidów, ale stanowi ulubioną paszę dla niektórych gatunków ogromnego robactwa, a także dla rothów.

Niebieski łepok: Te grzyby są zbożem Podmroku. Nie nadają się na pożywnie dla humanoidów, ale zarodniki po starciu na proszek dają odżywcza, choć mdła w smaku mąkę. Chleb z mąki niebieskich łepoków noszą nazwę grzybowego. Te grzyby dobrze sobie radzą w *faerzress* i bez niej i uprawia je większość humanoidów Podmroku.

Ogniewe porosty: Grzyby bladej, białopomarańczowej barwy. Rozwijają się w ciepłe, więc porastają obszary ogrzewane geotermicznie i okolice połączeń z Planem Zwioutu Ognia. Ogniewe porosty można utrzeć i poprzez fermentację uzyskać ostrą, pikantną pastę, którą często smaruje się grzybowy chleb, aby nadać mu smak. Duergowie na drodze fermentacji uzyskują z ogniwych porostów bardzo ostry alkohol.

Sussur: Rzadkie i magiczne tak zwane „głębokokorzenne” drzewa występują tylko w największych grotach. Mogą osiągnąć wysokość 18 metrów, a ich gałęzie są długie i powykęcane, z powietrznymi korzeniami jak u figowców. Rośnie na nich mało liści. Żyją niemal wyłącznie dzięki *faerzress* i często rosną w grotach, gdzie pojawia się ogień czarodziejów. Sussury potrafią wysać magię z otoczenia, więc większość jest otoczonych *połem antymagii*, które rozciąga się na setki metrów.

Wodna kula: Ten bulwiasty grzyb jest grzybem wodnym. Rośnie pod wodą w kępalach podobnych do głazów wszędzie tam, gdzie woda gromadzi osady organiczne.

Zurk: Ten ogromny grzyb potrafi osiągnąć wysokość 9 do 12 metrów. Jego duże zarodniki po odpowiednim przygotowaniu są jadalne. Niemniej zurk ceną się przede wszystkim ze względu na łodygi, które są twarde i zdrowiałe. Ten grzyb to jedno z niewielu źródeł drewna (czy raczej materiału drewnopodobnego) w Podmroku i wiele przedmiotów, które na powierzchni ziemi wykonuje się z drewna, w Krainach Poniżej robi się właśnie z niego.

ZWIERZĘTA

W Podmroku żyje zdumiewająca różnorodność zwierząt. Istnieje kilka gatunków roślinożerców, ale większość jest skrajnie drapieżna.

pochodniowce

Te niemagiczne grzyby mają palne i długo się tłące kapelusze. Trudno jest je podpalić – zwykle trwa to 1k+1 minutę – ale po zapaleniu pochodniowce świecą się stale przez 24 godziny, rzucając światło w promieniu 3 metrów. Grzyby te rosną dziko w Śródmroku, zwłaszcza na Północy, a duże hodowlane farmy istnieją w Gatchorof, Grackstugh i w większości krasnoludzkich osiedli. Drowy rzadko ich używają, woląc magiczne źródła światła.

Jeden podgatunek pochodniowców po zapaleniu eksploduje duszącą chmurą zarodników. Po 5 rundach palenia się grzyb tej odmiany wybuchnie ognistymi zarodnikami i może zadławić nieostrożnych wędrowców. Każda istota w promieniu 6 metrów od wybuchającego pochodniowca musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k+ punkty. Test Wiedzy (miejscowej – Podmrok) lub Szuki przetrwania o ST 18 pozwala obserwatorowi odróżnić wybuchowe pochodniowce od zwykłych.

Wiele zwyczajnych polujących zwierząt, jak niedźwiedzie, lwy, nietoperze, szczury i przeróżne potwory, można napotkać w małych podziemnych legowiskach blisko powierzchni. W głębiej położonych miejscach zwierzęta muszą przestawić się z ekologii świata powierzchniowego na ekologię Podmroku. Wiele stworzeń z powierzchni nie jest przystosowanych do takiej zamiany, a więc nie zapuszczają się bardziej niż setkę czy dwie setki metrów od wlotu jaskini, a więc z wyjątkiem tych miejsc Krain Poniżej, w których utrzymuje się jakoś ekologia typowa dla powierzchni ziemi.

Nietoperze: Nietoperze są lepiej dostosowane do życia w ciemnościach niż większość zwierząt, występują więc bardzo powszechnie w Górmroku i Śródmroku. Tylko najniższe, najbardziej niegościnnie krańce są wolne od zwykłych odmian tych istot – tam jednak żyją potworne odmiany, złowieszcze i podziemne. Blisko powierzchni są to zwykle nietoperze znad ziemi, które gnieźdzą się w grotach Podmroku. W niektórych miejscach istnieją kolonie liczące wiele tysięcy osobników. W niższych partiach Podmroku większość nietoperzy żywi się grzybami lub insektami.

Ryby: Wiele rzek, jezior i mórz Podmroku obfituje w ryby jaskiniowe. Przeważnie są to małe, blade, stosunkowo niegroźne stworzenia. Większość jest ślepa, ale niektóre żyjące w oświetlonych jaskiniach posiadają oczy. W większych zbiornikach wodnych można spotkać podziemne wersje drapieżnych ryb, na przykład rekinów. Oczywiście, ryby jaskiniowe też muszą coś jeść, więc w jeziorach pozbawionych dopływu wody ich nie ma, chyba że są to jeziora dość duże, by rosła w nich roślinność zdolna rozwijać się w kompletnych ciemnościach.

Jaszczurki: W Podmroku mieszkają różne odmiany jaszczurek – od jadowitych plujących pelczacy, po dzikie wersje jaszczurek uczynnych i wierzehowych. Niektóre żywią się grzybami, inne to niebezpieczni łowcy, którzy chętnie i łatwo zjedzą na obiad człowieka. Udomowione ogromne jaszczurki służą powszechnie jako stworzenia juczne oraz wierzehowce w osadach drowów i duergarów.

Rothy: Roślinożerne, podobne do wółow stworzenia dobrze zaadaptowane do życia w głębinach ziemi. Żywią się grzybami, mchem, porostami i niemal wszystkim, co rośnie w Podmroku. Są wysoko cennie przez większość ras Krain Poniżej i często hodowane w dużych grotach-zagrodach.

Robactwo: Chyba najliczniejsze spośród wszystkich stworzeń Podmroku. Odmiany robactwa żyjące w Podmroku bywają bardzo różne – od zwykłych stworzeń rozmiarów roztoczy do olbrzymich pajaków i stonóg. Wiele, na przykład ogromne żuki i świerszcze jaskiniowe, żywi się grzybami, ale w głębinach żyją także śmiertelnie groźne robaki drapieżne, jak pajaki i skorpiony. Rasy Podmroku hodują niektóre jadalne gatunki (głównie żuki i świerszcze) jako swoiste bydło, ale mało które robactwo jest smaczne, a ogromne gatunki są zbyt niebezpieczne jak na hodowlę.

niebezpieczeństwa podmroku

Badacze regularnie natykają się w Podmroku na pospolite niebezpieczeństwa podziemne w rodzaju żółtej pleśni czy zielonego szlamu. Ale poza tym Krainy Poniżej mają swoje unikalne zagrożenia i choroby, które zmogły już niedjednego bohaterskiego poszukiwacza przygód.



Grimlok broni się pod drzewem sussur przed dwoma grikami

SZLAMY, PLEŚNIE, GRZYBY I MCHY
PODMROKU

Nie ma miejsca na Torilu, a może i w całym multiwersum, w którym byłoby więcej odmian grzybów i w ogóle więcej grzybów niż w Podmroku. Większość jest nieszkodliwa, a niektóre nawet uprawia się jako żywność (patrz wcześniej, „Rośliny i grzyby”), ale niektóre są bardzo niebezpieczne.

Woda głupców (SW 3): Ten szlam wygląda na małe źródło wody, ale test Wiedzy (lochoznawstwa lub natury) o ST 20 ujawni jego prawdziwą naturę każdemu, kto mu się przyjrzy. Stworzenie dotykające wody głupców otrzymuje 1k6 obrażeń od kwasu. Poza tym substancja lepi się do ofiary jak szlam, zadając tyle samo obrażeń od kwasu co rundę przez kolejne 2k6 rund. W pierwszej rundzie kontaktu łatwo można ją zdrapać, ale później trzeba ją zamrozić, spalić lub odciąć (wszystkie te procesy zadają obrażenia również ofierze wody głupców). Drewnu i metalowi substancja zadaje 1k6 uszkodzeń, ale nie ma długotrwałego efektu.

Woda głupców bardzo silnie reaguje z normalną wodą. Próba zmycia szlamu wodą skutkuje wybuchem, który zadaje 3k6 obrażeń od kwasu wszystkim stworzeniom w promieniu 3 metrów.

Ekstremalnie gorąco lub zimno, światło słońca lub czar *przelatania choroby* niszczy kępę wody głupców.

Pelczak jaskiniowy (SW 5): Pelczak jaskiniowy to szarobiały grzyb występujący w bliskości wody. Szczególnie powszechnie rośnie w Dolmroku, gdzie występuje przy większości zbiorników i cieków. Pelczak jaskiniowy nieustannie wydziela zarodniki postrachu jaskiń. Każde stworzenie w promieniu 6 metrów od grzyba musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 – nieudany oznacza, iż pada ofiarą czaru *dezorientacja*. Kolejny rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 jest wymagany po 1 minucie, nawet jeśli pierwszy był udany – porażka w tym drugim oznacza obniżenie Intelaktu o 2k4 punkty. Światło słońca lub kwas natychmiast niszczy pelczaka.

Grzyb ognioy (SW 4): Ten rodzaj grzyba wydziela bardzo cenne ciepło, podnosząc temperaturę w promieniu 9 metrów o około 10 stopni. Jednak otwarty ogień płonący w promieniu 12 metrów od ognioego grzyba powoduje jego eksplozję, zadającą 5k6 obrażeń od ognia każdemu stworzeniu w promieniu 6 metrów. Eksplozja zabija ognioy grzyb. Może go także zniszczyć zranienie zimnem – 10 obrażeń od zimna wystarcza do zabicia 1,5-metrowej kępy.

Niektóre rasy Podmroku używają grzybów ogniowych do ogrzewania zamiast ognia, bowiem podpalka i drewno opalowe są w Krainach Poniżej rzadkością. Te grzyby szczególnie cenią sobie grimlokowie i zmierzchowy.

Porosty kosmykowe (SW 4): Te białe porosty uczepiają się sklepienia wysokich grot i stanowią zagrożenie głównie dla istot latających. Wiszące lepkie pasma mogą sparaliżować dotykające ich stworzenie (chroni Wytr o ST 15) i schwytają mniejsze istoty (do 50 kilogramów), które zostały sparaliżowane w celu późniejszej powolnej konsumpcji (1 punkt wysączenia Budowy na godzinę). Większe sparaliżowane stworzenia spadają, jeśli latały sposobem naturalnym. Ze względu na to zjawisko nielatający drapieżcy zwykle czają się poniżej kęp kosmykowych porostów, czekając na upadek czy trzaśnięcie, oznaczające łakomy kasek w postaci sparaliżowanej zwierzyny.

CHOROBY

Środowisko Podmroku stanowi także poważne zagrożenie chorobowe. Wszystkie dolegliwości opisane w *Przewodniku Mistrza Podzie-*

mi występują także w Krainach Poniżej, ale niektóre są unikalne dla tej krainy.

Gniliec płucny: Ta choroba najczęściej dosięga istot oddychających powietrzem, które zostały zamknięte wewnątrz starożytnych ruin.

Łuskowica: Ta choroba najczęściej dotyka stworzenia wodne lub gadzie, ale każda osoba pływająca, brodząca lub zanurzona w skażonej wodzie może się zarazić. Łuskowica objawia się puchnięciami, cieknięciami wrzodami o niemiłej woni, pokrywającymi powierzchnię ciała chorej istoty.

Miękczyca: Ta choroba czyni skórę miękką, spuchniętą i wrażliwą. Efekt zmniejsza premię z naturalnego pancerza ofiary (jeśli była większa niż +0) o 1 punkt dziennie. Gdy premia z naturalnego pancerza spadnie do +0 (skutek redukcji albo jeśli stworzenie w ogóle nie miało takiej premii), choroba zabiera 10 punktów wytrzymałości dziennie.

TABELA 7-2: CHOROBY PODMROKU

Choroba	Zakażenie	ST	Wyleganie	Efekt
Gniliec płucny	wdychanie	20	1k4 godziny	1k4 Bd, 1k3 S ¹
Łuskowica	kontakt	15	1k3 dni	1k4 Cha
Miękczyca	kontakt	28	1 dzień	-1 do premii z naturalnego pancerza (jeśli +0, to 10 pw obrażeń)

1 Udany rzut obronny nie pozwala postaci odzyskiwać zdrowia. Tylko magiczne leczenie może ją ocalić.

zwiedzanie jaskiń

Podróżując przez ciasne naturalne tunele i poprzez wąskie, niskie korytarze o bardzo zróżnicowanej średnicy trudno jest poruszać się równie szybko lub walczyć równie skutecznie jak zwykle.

ciasne przestrzenie

Wiele naturalnych jaskiń bardzo utrudnia ruch. Wąskie szczeliny, korytarze kręte jak korkociąg oraz nisko wiszące sklepienia to typowe przeszkody w wapiennych jaskiniach Podmroku. Tabela 7-3 „Wąskie tunele” podsumowuje podane dalej informacje.

Każde stworzenie walczące w ciasnej przestrzeni traci premię ze Zręczności (jeśli ją posiada) do Klasy Pancerza. Poza tym działają następujące modyfikacje, zależnie od panujących warunków.

Ciasno lub nisko: Do tej kategorii należy obszar mniejszy w poziomie niż przestrzeń stworzenia lub mniejszy w pionie niż wzrost stworzenia, jeżeli wąski wymiar ma przynajmniej połowę jego przestrzeni lub wzrostu. Istota w takiej przestrzeni porusza się z połową normalnej szybkości ze względu na ciasnotę, nie może też biegać ani szarżować. Stworzenie w ciasnej przestrzeni podlega karze z okoliczności –2 do testów ataków lekką bronią i karze z okoliczności –4 do testów ataków bronią jednoręczną. Broni dwuręcznej nie może używać w ogóle.

Ciasno i nisko: Do tej kategorii zalicza się obszar mniejszy w obu wymiarach, pionowym i poziomym, niż przestrzeń własna stworzenia, jeżeli oba zwięzione wymiary nie są mniejsze niż połowa jego przestrzeni czy wzrostu. W takich warunkach istota porusza się z 1/4 normalnej szybkości i podlega karom do ataków dwukrotnie wyższym niż podano wcześniej.

Do czołgania: Do czołgania nadaje się obszar mniejszy od potowy, ale nie mniejszy niż 1/4 wzrostu stworzenia. Istota może przebyć taki odcinek w pozycji leżącej, czołgając się z szybkością 1,5 metra (1 pole). Musi jednak zostawić średni i ciężki pancerz, plecak i inny pękaty ekwipunek (możne go za sobą ciągnąć). Dotyczy jej normalne kary wynikające z pozycji leżącej. Jediną bronią dystansową, jakiej można używać, jest kusza.

Niewygodnie: Niewygodna przestrzeń jest węższa od ciasnej, niższa od niskiej, mniejsza niż do czołgania się, ale jeszcze nie bardzo ciasna. Na przykład, szczelina szeroka na 0,6 metra to mniej niż potowa przestrzeń średniej postaci, jest więc węższa niż przestrzeń ciasna, ale każda średnia istota powinna zdołać się przecisnąć przy odrobinie wysiłku. Stworzenie w takiej przestrzeni może przesuwać się o 1,5 metra (1 pole) po udanym teście Wyzwalania się o ST 15. Walka w niewygodnej przestrzeni jest możliwa tylko bronią lekką i to z karą z okoliczności –8 do testów ataków. Jediną bronią dystansową, jakiej można używać, jest kusza.

Bardzo ciasno: Obszar bardzo ciasny jest większy niż głowa stworzenia, ale mniejszy niż jego ramiona, jak wspomniano w opisie umiętności Wyzwalania się. Stworzenie może przesuwać się o 1 pole po udanym teście Wyzwalania się o ST 30. Walka w bardzo ciasnej przestrzeni jest niemożliwa.

BRÓN W OGRANICZONEJ PRZESTRZENI

Niektóre typy oręża lepiej się sprawdzają w zawężonej przestrzeni. Brón kluta, która przebijają, a nie kroi wroga, należy traktować jak mniejszą o jedną kategorię przy ustalaniu kary do testów ataków. Do takiego oręża zalicza się szylet, miecz krótki, rapier, włócznia (każdego typu) i trójzab, ale nie nadziak, kosa, gnomi młot z hakami ani kolczasty łańcuch.

Ataki bronią dystansową w ciasnej czy niskiej przestrzeni powodują kary odpowiednio do swego rozmiaru. Jedyne z kusz da się strzelać w przestrzeniach bardzo ciasnych i niewygodnych, ale do ataków również stosują się kary zależne od rozmiaru oręża.

wspinaczka

Oprócz ciasnych, wąskich przestrzeni w Podmroku są przepastne groty i wielkie, mroczne, puste obszary. Wspinaczka w górę to długa, wyczerpująca praca fizyczna, którą najlepiej podejmować ze wsparciem czarów typu *pajęcza wspinaczka* albo w ogóle unikać *lataniem*. Jeśli magii nie ma do dyspozycji, wówczas nieocieniony staje się zestaw wspinaczkowy.

W przypadku schodzenia na obszarze otwartej przestrzeni najlepszy jest zjazd po linie. Do tego oczywiście potrzeba sznura. Ponadto postać musi mieć przynajmniej jedną rangę we Wspinaczce lub Używaniu lin. Bohater musi zadeklarować odległość, jaką zamierza przebyć oraz wykonać udany test Wspinaczki i test Używania lin zależny od następujących warunków.

Test Wspinaczki: Przy zjeździe po linie Skala Trudności zejścia w dół ściany o dowolnej teksturze, nawet absolutnie gładkiej, płaskiej i pionowej, wynosi 10.

Test Używania lin: Postać może zsuwać się z bazową szybkością nazimną po udanym teście Używania lin o ST 10. Może też poświęcić akcję calorundową na pokonanie dwukrotnej szybkości. Jeśli powiedzie się test Używania lin o ST 20, postać może w akcji calorundowej zjechać z czterokrotną bazową szybkością.

Porażka testu: Jeśli nie uda się choć jeden z testów, postać i tak zjeżdża w dół na zadeklarowaną odległość, ale grozi jej niekontrolowany upadek. Aby się przed nim uratować, ma prawo do kolejnego testu Używania lin (ST = poprzednia ST + 5). Po sukcesie testu odnosi 1k6 obrażeń i staje. Porażka oznacza spadanie. Jeśli nie uderzy w ziemię w kolejnej rundzie, może znowu próbować zatrzymać się testem Używania lin (ST = po-



W jaskiniach

TABELA 7-3: WĄSKIE TUNELE

	Kara do ataków bronią lekką ¹	Kara do ataków bronią jednoręczną ²	Kara do ataków bronią dwuręczną ²	Broń dystansowa
Zwężenie	Kara do ruchu ¹			
Ciasno lub nisko	1/2 szybkości	-4	nie do użycia	każda
Ciasno i nisko	1/4 szybkości	-4	nie do użycia	każda
Do czołgania	tylko 1,5 m	-6	nie do użycia	tylko kusza
Niewygodnie	Wyzwalanie się (ST 15) na 1,5 m	-8	nie do użycia	tylko kusza
Bardzo ciasno	Wyzwalanie się (ST 30) na 1,5 m	nie do użycia	nie do użycia	nie do użycia

1 Stworzenie na ciasnych odcinkach o dowolnym zwężeniu traci premię ze Zręczności (jeśli jakąś posiada) do Klasy Pancerza.

2 Broń kłutą, którą wbijasz w cel, należy traktować jak mniejszą o jedną kategorię.

przednia ST+10) – sukces oznacza otrzymanie 3k6 obrażeń, a porażka to dalsza jazda w dół.

Jeżeli postaci podczas zjazdu skończy się lina (np. przy próbie zjazdu o 18 metrów po 15-metrowej linie), rozpoczyna upadek od punktu, w którym odpadła od liny.

Dostęp

Czasami już samo przedostanie się przez dzikie jaskinie i naturalne tunele stanowi wyzwanie. Chcąc to odzwierciedlić, można dodać obszarom Podmroku opisy podobne do następujących.

Dostęp: Szczelina prowadząca do tej groty to niewygodne przejście (Wyzwalanie się o ST 15).

Tego rodzaju uwagi opisują niektóre naturalne odcinki dzikich jaskiń i podają mechanikę do poruszania się na danym odcinku. Wprawdzie w wielu korytarzach można iść w postawie wyprostowanej, często jednak w dzikich jaskiniach wędrowiec będzie musiał się wspinać, schylać, czołgać, a czasem nawet płynąć, aby dostać się z jednego miejsca na drugie. Bohaterowie w takich pieczarach mogą stanąć naprzeciw wszystkim podobnych niewygod.

W większości przypadków ograniczonego dostępu wymagany jest test Wspinaczki, Wyzwalania się, Skakania albo Pływania, pozwalających wejść do jakiegoś miejsca lub pokonać dany odcinek. ST tych typowych dla jaskiń testów ma rozpiętość od 10 do 20. Zwykła porażka oznacza, że w danym odcinku trzeba zmarnować 1k4 dodatkowe minuty. Niepowodzenie o 10 lub więcej oznacza, że bohater zaklinował się w szparze, spadł z wysokości (MP wyznacza odpowiednie obrażenia od upadku, zależnie od opisu okolicy), a also też doznadł jeszcze innego wypadku odpowiedniego dla przegranego testu umiejętności.

gubienie się

Nie sposób się zgubić w długim na kilometry tunelu pozbawionym odgąszenia. Niemniej żegluga po podziemnym morzu czy wędrowka przez jaskinię wijącą się i rozgałęzioną jak labirynt niejednokrotnie grozi zgubieniem kierunku.

Podstawowe informacje o gubieniu kierunku podaje część „Zgubienie się w dzicy” w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. W Podmroku mamy do czynienia jednocześnie ze słabą widocznością i trudnym terenem, więc gdy tylko przyszli badacze zjedzą z dobrze oznaczonego szlaku (albo bardzo prostej trasy, typu pojedyncze zakręty w lewo lub w prawo), ryzykują zagubienie się. Gdy taka sytuacja zachodzi, bohater prowadzący drużynę musi wykonać udany test Sztuki przetrwania, aby nie stracić orientacji.

ST SZTUKI PRZETRWANIA

Teren	Z mapą	Bez mapy
Jaskinia	10	16
Labirynt jaskiń	14	20
Gardziel lub szczelina	8	14
Otchłań	12	18
Jezioro lub morze	8	14
Przestwór	10	16

Postać mająca przynajmniej 5 rang w Wiedzy (lochoznawstwie) lub Wiedzy (miejscowej – Podmrok) zyskuje premię +2 do wspomnianych wcześniej testów. A te ostatnie należy wykonywać co godzinę lokalnie lub podróznego ruchu.

Tabele spotkań w podmroku

Podmrok to ogromny region, obejmujący więcej kilometrów kwadratowych niż da się obliczyć, zwłaszcza biorąc pod uwagę trzy wymiary, w jakich się rozciąga. Poza „zaludnionymi” grotami i przestworami, mroczne korytarze pod górami i równinami Faerunu tworzą obszar dzicy.

szansa na spotkanie

W pobliskiej tabeli znajdziesz procentową szansę na spotkania w dzicy Podmroku. Pierwsza liczba w każdej rubryce oznacza jedną godzinę podróży w danym typie terenu, druga zaś liczba odnosi się do 8 godzin podróży w tymże terenie. Jeśli drużyna w ciągu całego dnia podróży nie zmienia kategorii terenu, najłatwiej wykonywać jeden test na cały dzień, a później wylosować, w której porze dnia doszło do spotkania (jeżeli do jakiegoś doszło).

TABELA 7-4: SZANSE NA SPOTKANIE

Teren	Normalna podróż	Jawny obóz/ Ostrożna podróż	Ukryty obóz/ Ukrywanie się
Opustoszały	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Dzicz	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Pogranicze	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Zaludniony	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

W przypadku drużyn idących z nadzwyczajną ostrożnością (z połową najlepszej szybkości bohaterów lub wolniej) używa się kategorii Ostrożna podróż. W przypadku drużyn, które zatrzymały się lub obozują, sto-

uje się szansę z kolumny „jawny obóz”. Grupy obozujące w kryjówce lub przy zachowaniu szczególnych środków ostrożności korzystają z ostatniej kolumny w tabeli. Drużyna obozująca przy ogniu nigdy nie jest ukryta, chyba że jakoś potrafi ukryć blask płomieni.

Opustoszale obszary to dzikie jaskinie i tunele, w których nikt nie mieszka i w których nie ma wiele roślinności czy potworów. Znaczna część Dolmroku jest opustoszala.

Dzicz to dzikie jaskinie i tunele, które nie są zamieszkałe, ale jest w nich dość życia naturalnego i potworów.

Pogranicze to słabo zaludnione tunele i jaskinie, w których spoteczności są nieliczne i szeroko rozrzucone, zwykle oddzielone kilometrami tuneli.

Zaludnione obszary to kolosalne groty (niekiedy parokilometrowej długości), skupiska małych wiosek i przestworów oddalonych od siebie nie dalej niż o dzień drogi, a także niektóre tunele patrolowane z pobliskich miast lub fortec (na ogół przez drowy, niewolników illithidów, duergarów lub derro).

Dla potrzeb losowania spotkań Podmrok podzielono na sześć regionów spotkań. Odpowiednie tabele zastępują tabele spotkań z ZAPOMNIANYCH KRAIN: *Ekranu Mistrza Podziemi*, bowiem zawierają opcje bardziej dostosowane do Krain Poniżej niż ogólne tablice klimatu i terenu ze wspomnianego dodatku. Tutejsze regiony spotkań obejmują: Górmrok (podziemia, zaludnione), Śródmrok (podziemia, zaludnione), Śródmrok dzicz (podziemia, dzicz), Dolmrok (podziemia, dzicz) i Dolmrok dzicz (podziemia, opustoszale).

Jak korzystać z tabel

Na podstawie przedstawionych tabel losuje się spotkania w dzicy Podmroku we wskazanych regionach. Niektóre pozycje zaopatrzone w dopiski oznaczające podręcznik źródłowy, w którym znajduje się opis danego potwora. Oto wyjaśnienia owych skrótów.

(PF)	Kompendium Potworów: Potwoy Faerunu.
(ZK)	Opis świata ZAPOMNIANYCH KRAIN
(POD)	Rozdział 6 niniejszej książki
(II)	Księga potworów II
(brak)	Księga potworów

W każdej tabeli spotkań w dzicy pojawiają się następujące informacje.

k%: Maksymalny wynik na kostce procentowej wskazujący dane spotkanie.

Spotkanie: Rodzaj spotkanych stworzeń. Niekiedy są to spotkania z grupami, np. z patrolom derro lub drowią karawaną kupiecką.

Liczba spotkanych: Liczba napotkanych stworzeń. Jeśli widnieje tu gwiazdka (*), należy przejść do sekcji następującej po tabelach, podającej konkretny skład spotkanej grupy.

TABELA 7-5: GÓRMROK (PODZIEMIA, ZALUDNIONE) (PS 2-7)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Allip	1
03	Blotniak (II)	1k2
04	Strażniczka zmora (PF)	1k4+2
05	Bafitaur (POD)	1k2

06	Barghest	1k2
07	Bazyliżek	1
08	Beholder, gauth	1
09-10	Niedźwiżuk	1k3+1
11-12	Gnilny pełzacz	1
13-14	Stonoga, duża potworna	1k4+1
15-17	Chityniak (PF)	1k4+1
18-21	Mrocznowłok	2k4
22-23	Derro	1k3+1
24	Smok czarny, małoletni	1
25-26	Smok podziemny, dziecko (PF)	1
27-31	Drowy, zwiadowcy	*
32-33	Grzyb, fioletowy	1k2
34-36	Gargulec	1k3+1
37-38	Ghast	1k3+1
39-40	Ghoul	1k3+3
41	Belkotnik (PF)	1k4+4
42-43	Grik	1k3+1
44-45	Piekielny ogar	1k3+1
46	Wyjec	1k2
47	Ibrandlin (PF)	1
48-50	Lit (POD)	1
51-52	Meazel	1k3
53-56	Minotaur	1k2+1
57-58	Faerlok (POD)	1k3+1
59-61	Quaggoth (PF)	1k4
62-64	Roth, podziemny (ZK)	1k4+2
65	Cień	1k4
66	Pomiot Kyussa (II)	1k2+1
67-69	Pająk, duży potworny	1k4+1
70-71	Rój nietoperzy	1k4
72-75	Trogłodyta	1k4+1
76-78	Troll	1
79-83	Brunatny kolos	1
84-85	Wampirzy pomiot	1k3+1
86-88	Wargulec	1k4+1
89-92	Szczurołaki, zespół (likantropy)	*
93	Upiór	1k4+1
94	Zimowy wilk	1k2
95-96	Widmo	1
97	Wyste (II)	1k2
98-99	Xorn, słabszy	1k4+1
100	Zombi, średni	1k4+2

* Patrz dalej „Opisy grup”.

TABELA 7-6: GÓRMROK DZICZ (PODZIEMIA, POGRANICZE) (PS 5-10)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Abishai, czarny (diabeł) (PF)	1k2
03-04	Ankheg	1k3+1
05-06	Nietoperz, głębinowy (kościoperz) (PF)	1k4+4
07	Nietoperz, głębinowy (nocny łowca) (PF)	1k6+6
08	Strażniczka zmora	1k6+2
09-12	Beholder, gauth	1k2
13	Bodak	1

14-15	Zgraja niedźwiedźzoków	*	28	Pożeracz	1
16	Chityniaki myśliwi (PF)	*	29-30	Smok podziemny, dorastający (PF)	1
17	Płaszczowiec	1k3	31	Smok czarny, dojrzały	1
18-19	Desmodus (II)	1	32	Smok cienisty, dorastający (PF)	1
20-21	Smok podziemny, małoletni (PF)	1	33-35	Drowy, zwiadowcy	*
22	Smok miedziany, małoletni	1	36-38	Drowy, łowcy niewolników	*
23	Smok czarny, dorastający	1	39-42	Duergarowie maruderzy	*
24	Smbk czerwony, dziecko	1	43-44	Duergarowie grabieżcy	*
25	Smoczyłto (PF)	2k4	45-46	Przejmująca groza (POD)	1k4+1
26-29	Drowy, zwiadowcy	*	47-48	Gigant, kamienny	1k3
30-32	Duergarowie maruderzy	*	49-52	Grimlokowie myśliwi	*
33-34	Ettin	1k3+1	53-55	Kuo-toa patrol	*
35	Ghaunadan (PF)	1	56-58	Maur (POD)	1k2
36-37	Gigant, faerlin (PF)	1k2+1	59-60	Łupieżca umysłów	1k2+1
38-39	Gigant, kamienny	1k2	61-62	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*
40-42	Gobliny, drużyna wojskowa	*	63-65	Minotaur	1k3+1
43-44	Grik	1k3+1	66	Mohrg	1k2
45-49	Grimlokowie myśliwi	*	67	Śluz, czarny pudding	1
50	Szary rozpruwacz	1	68-71	Purpurowy robal	1
51	Lamia	1k3+1	72-73	Pająk, wielki potworny	1k4+1
52-53	Meduza	1k2+2	74	Pająk, podziemny (mieczowy) (PF)	1k4+1
54-57	Łupieżca umysłów	1k2	75-77	Svirfnebliny, patrol	*
58	Mohrg	1k2	78-79	Rój, stonogi	1k3+1
59-61	Śluz, czarny pudding	1	80-83	Troglodycy, drużyna wojskowa	*
62-66	Otyugh	1k3-1	84-86	Troll	1k3+1
67-69	Psurlon, zwykły (II)	1k2	87-91	Brunatny kolos	1k3+1
70	Łachmaniak, szrapnył (II)	1k2	92-93	Wampiry, zespół	*
71	Slaad, czerwony	1k2	94	Vaporighu (II)	1
72-75	Pająk, duży potworny	1k3+2	95-97	Upiór	1k4+1
76-77	Pająk, podziemny (mieczowy) (PF)	1k3+1	98-100	Xorn, przeciętny	1k4+1
78-80	Patrol svirfneblinów	*		* Patrz dalej „Opisy grup”.	
81-82	Rój nietoperzy	1k2+2			
83-85	Troglodycy, drużyna wojskowa	*			
86-89	Troll	1k4+1			
90-94	Brunatny kolos	1k2			
95	Wampirzy pomiot	1k4+1			
96-97	Zespół szczurołaków	*			
98	Widmo	1k4+1			
99-100	Xorn, przeciętny	1k4+1			

TABELA 7-7: ŚRÓDMROK (PODZIEMIA, ZALUDNIONE) (PS 6-13)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-03	Wszechpożerający głód (POD)	1k3+1
04-05	Barghest	1k4+2
06-07	Nietoperz, głębinowy (złowrogi) (PF)	1k4+3
08	Behir	1
09-13	Beholder	1
14	Bodak	1
15-18	Chityniaki myśliwi (PF)	*
19-20	Płaszczowiec	1k4+2
21-22	Pomiot mroku (PF) i pomiot o SW 6	1
23-26	Derro bandyci	*
27	Destrachan	1

TABELA 7-8: ŚRÓDMROK DZICZ (PODZIEMIA, DZICZ) (PS 6-14)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Wszechpożerający głód (POD)	1k3+1
03-04	Nietoperz, głębinowy (złowrogi) (PF)	1k4+3
05-06	Barghest	1k4+2
07	Behir	1
08-12	Beholder	1
13	Bodak	1k2
14-15	Chityniaki myśliwi (PF)	*
16-18	Płaszczowiec	1k4+2
19-20	Pomiot mroku (PF) i pomiot o SW 6	1
21-22	Kopacz	1
23-25	Derro bandyci	*
26	Destrachan	1
27	Pożeracz	1
28-29	Smok podziemny, dorastający (PF)	1
30	Smok czarny, dojrzały	1
31	Smok cienisty, dorastający (PF)	1
32-34	Drowy, patrol	*
35-36	Drowy, łowcy niewolników	*
37-38	Duergarowie, maruderzy	*
39	Duergarowie, grabieżcy	*

40-42	Kamienny latacz (POD)	1	43-44	Gigant, kamienny	1k4+1
43-44	Fomor (II)	1k2	45-46	Grimlokowie, myśliwi	*
45	Przejmująca groza (POD)	1k4+1	47	Szary rozpruwacz	1k2
46-48	Gigant, kamienny	1k3+1	48-51	Kuo-toa, drużyna wojskowa	*
49-50	Grimlokowie, myśliwi	*	52-54	Maur (POD)	1k3
51-53	Kuo-toa, patrol	*	56-59	Łupieżca umysłów	1k3+1
54-55	Maur (POD)	1k2	60-61	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*
56-57	Łupieżca umysłów	1k2+1	62	Mohrg	1k2+1
58	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*	63-64	Cieci nocy (nocne skrzydło)	1
59-61	Minotaur	1k3+1	65	Cieci nocy (nocny wędrowiec)	1
62	Mohrg	1k3+1	66	Śluz, starszy czarny pudding	1
63	Cieci nocy (nocne skrzydło)	1	67-68	Faerimmowie, drużyna (PF)	*
64	Śluz, czarny pudding	1	69-70	Psurlon, starszy (II)	1k4+2
65-67	Purpurowy robal	1	71-74	Sznurowiec	1k2
68	Burzyciel (II)	1	75-76	Rukarazyli (II)	1
69-71	Sznurowiec	1	77-82	Purpurowy robal	1
72-73	Pająk, wielki potworny	1k4+1	83-84	Grobownik (PF)	1
74	Pająk, podziemny (mieczowy) (PF)	1k4+1	85-90	Brunatny kolos	1k3+1
75-76	Svirfnebliny, patrol	*	91	Brunatny kolos, naprawde przerażający	1
77-78	Rój, stonogi	1k3+1	92-93	Widmo, przerażające	1
79	Grobownik (PF)	1	94-98	Xorn, starszy	1k4+1
80-82	Troglodyci, drużyna wojskowa	*	99-100	Yrthak	1k3+1
83-84	Troll	1k3+1			
85-88	Brunatny kolos	1k3+1			
89-90	Wampiry, zespół	*			
91	Vaporighu (II)	1			
92-93	Widmo	1k4+1			
94-98	Xorn, przeciętny	1k4+1			
99-100	Yrthak	1			

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

TABELA 7-9: DOLMBROK (PODZIEMIA, DZICZ) (PS 8-16)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Aboleth	1k3+1
03-04	Abolethy, łowcy niewolników	*
05	Avolakia (II)	1k6+2
06	Behir	2
07-12	Beholder	1k4+2
13	Beholderowate (pocałunek śmierci) (PF)	1
14	Beholderowate (wylupiacz) (PF)	1k3+1
15	Bodak	1k3+1
16-19	Plaszczowce, garstka (PF)	*
20-22	Desmodus (II)	1k2+1
23-24	Kopacz	1k2
25-26	Smok podziemny, dorosły (PF)	1
27	Smok miedziany, dorosły	1
28	Smok czarny, wiekowy	1
29	Smok czerwony, dorosły	1
30	Smok cienisty, dorosły (PF)	1
31-34	Drowy, patrol	*
35-36	Duergarowie, grabieżcy	*
37-38	Pomiot mroku (PF) i pomiot o SW 6	1k2
39-40	Kamienny latacz (POD)	1k2
41-42	Fomor (II)	1k2

TABELA 7-10: DOLMBROK DZICZ (PODZIEMIA, OPUSTOSZAŁE) (PS 10+)

k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-02	Aboleth	1k3+1
03-04	Abolethy, łowcy niewolników	*
05-06	Avolakia (II)	1k6+2
07	Behir	2
08-12	Beholder	1k4+2
13	Beholderowate (pocałunek śmierci) (PF)	1
14	Beholderowate (wylupiacz) (PF)	1k3+1
15	Bodak	1k3+1
16-19	Plaszczowce, garstka (PF)	*
20-23	Pomiot mroku, zgraja	*
24-25	Kopacz	1k2
26-28	Desmodus (II)	1k4+3
29-30	Smok podziemny, dorosły (PF)	1
31	Smok miedziany, dorosły	1
32	Smok czarny, wiekowy	1
33	Smok czerwony, dorosły	1
34	Smok cienisty, dorosły (PF)	1
35-36	Drowy, patrol	*
37-38	Duergarowie, grabieżcy	*
39-40	Kamienny latacz (POD)	1k2
41-43	Fomor (II)	1k2
44-45	Gigant, kamienny	1k4+1
46-47	Grimlokowie, myśliwi	*
48	Szary rozpruwacz	1k2
49-51	Kuo-toa, drużyna wojskowa	*
52-54	Maur (POD)	1k3
55-59	Łupieżca umysłów	1k3+1
60-61	Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników	*

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

62	Mohrg	1k2+1
63-64	Cień nocy (nocne skrzydło)	1
65	Cień nocy (nocny wędrowiec)	1
66	Śluz, starszy czarny pudding	1
67-68	Faerimmowie, drużyna (PF)	*
69-70	Psurlon, starszy (II)	1k4+2
71-74	Szurowiec	1k2
75-76	Rukarazyll (II)	1
77-82	Purpurowy robal	1
83-84	Grobownik (PF)	1
85-89	Brunatny kołos	1k3+1
90-91	Brunatny kołos, naprawde przerażający	1
92-93	Widmo, przerażające	1
94-98	Xorn, starszy	1k4+1
99-100	Yrthak	1k3+1

* Patrz dalej, „Opisy grup”.

opisy grup

Tu przedstawiono dokładniej wymienione w tabelach spotkania grupy. Nazwy uporządkowano alfabetycznie dla ułatwienia orientacji.

Abolethy, łowcy niewolników: 1k3+1 abolethy i 1k6+6 skumów.

Chityniaki, myśliwi: 1k4+2 chityniaki, 1k2 duże potworne pajaki i 1 choldrit.

Derro, bandyci: 1k3+2 derro i 1k2 BN dowódcy (poziom 1k3+2) – aby określić ich klasę rzuc k%: wojownik 01-20, lotrzyk 21-40, zaklinacz 41-100.

Drowy, łowcy niewolników: 1k4+3 wojowników 1. poziomu, 1 wojownik 5. poziomu, 1k2 lotrzyków 3. poziomu, 1 kapłan 4. poziomu, 1 czarodziej 4. poziomu i 2k8 jeńców, przeważnie ludzi plebejuszy 1. poziomu.

Drowy, patrol: 1k3+2 wojowników (poziom 1k3+2), 1 BN kapłan (poziom 1k3+5) i 1 BN czarodziej (poziom 1k4+4).

Drowy, zwadowcy: 1k3+2 zbrojnych 1. poziomu i 1 BN dowódca (poziom 1k3+1) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-20, wojownik 21-40, lotrzyk 41-90, czarodziej 91-100.

Duergarowie, grabieżcy: 1k3+3 wojowników (poziom 1k3+1), 1k2 kapłanów (poziom 1k3+2) i 1 dowódca (poziom 1k3+4) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-10, wojownik 11-50, tropiciel 51-60, lotrzyk 61-80, zaklinacz 81-100.

Duergarowie, maruderzy: 1k3+3 zbrojnych 1. poziomu i 1 BN dowódca (poziom 1k3+2) – aby określić jego klasę rzuc k%: barbarzyńca 01-10, kapłan 11-30, wojownik 31-70, lotrzyk 71-90, czarodziej 91-100.

Faerimmowie, drużyna: 2 faerimmowie zaklinacze (poziom 2k4+1) i 1k4+2 trolle.

Gobliny, drużyna wojskowa: 1k4+4 zbrojnych 1. poziomu, 1k2+1 worgi, 1k2+1 gobliny wojownicy (poziom 1k3) i 1 dowódca (poziom 1k4+2) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-20, wojownik 21-80, zaklinacz 81-100.

Grimlokowie, myśliwi: 1k4+2 grimlokowie i 1k2 grimlokowie dowódcy (poziom 1k2+2) – aby określić ich klasę rzuc k%: barbarzyńca 01-40, kapłan 41-55, wojownik 56-80, tropiciel 81-90, lotrzyk 91-100. Grimlokowie zawsze są neutralni zli.

Kuo-toa, drużyna wojskowa: 1k4+4 kuo-toa, 2 poganiaczy (misi poziom 1k4+2) i 2 bicze (kapłani poziomu 1k3+3).

Kuo-toa, patrol: 1k3+1 kuo-toa i 1 bicz (kapłan poziomu 1k3+1).
Łupieżcy umysłów, łowcy niewolników: 1k4+3 grimlokowie, 1 grimlok wojownik 5. poziomu, 2 łupieżcy umysłów i 2k8 jeńców, przeważnie ludzi plebejuszy 1. poziomu.

Niedźwizuki, zgraja: 1k3+2 niedźwizuki, 1 niedźwizuk lotrzyk (poziom 1k3) i 1 niedźwizuk wojownik (poziom 1k3+1).

Płaszczowcy, garstka: 1k4+2 płaszczowce i 1 płaszczowiec szlachcic.

Pomioty mroku, zgraja: 1k2 pomioty mroku i 1k4+4 trolle (pomioty pomiotów mroku)

Swirfnebliny, patrol: 1k3+2 swirfnebliny zbrojni 1. poziomu, 1 swirfneblin tropiciel (poziom 1k3+2) i 1 swirfneblin czarodziej (poziom 1k3+2) specjalizujący się w iluzjach.

Szczurołaki, zespół: 1k2 szczurołaki, 1k2+2 złowieszcze szcziury i szczurołak dowódca (poziom 1k2+1) – aby określić jego klasę rzuc k%: kapłan 01-20, wojownik 21-40, tropiciel 41-50, lotrzyk 51-100.

Trogłodyci, drużyna wojskowa: 1k4+4 trogłodycy, 1k2+1 warany, 1k2 trogłodycy barbarzyńcy (poziom 1k3) i 1 trogłodyta kapłan (poziom 1k2+2).

Wampiry, zespół: 1k2 wampiry i 1k4+1 wampirzy pomiot.

podmrok dla początkujących

Wielu mieszkańców powierzchni wyobraża sobie Podmrok jako coś jednolitego – jedną wielką jaskinię pełną głodnych potworów. Jednak rozzumny wędrowiec przed zapuszczeniem się pod ziemię przygotowuje się, gromadząc informacje znane ludom powierzchni na temat Krain Poniżej. Znajomość stworzeń i niebezpieczeństw czających się na tej czy innej głębokości może ocalić życie.

Podmrok dzieli się na trzy główne poziomy – Górmrok, Śródmrok i Dolmrok.

Górmrok

Górmrok rozciąga się od powierzchni na głębokość około 5 kilometrów. Region ten zamieszkują różne rasy – chityniaki, drowy, krasnoludy, giganty, goblinoidy wszelkiej maści, orkowie, swirfnebliny i szczurołaki. Zwiadowcy ras żyjących głębiej często zaglądają do Górmroku, aby handlować (lub zerować) z rasami tu mieszkającymi.

Głównym towarem importowanym do Górmroku z powierzchni są niewolnicy. Łowcy niewolników ze złych miast Górmroku często podejmują wyprawy na powierzchnię w celu chwytania niewolników, których przeczyszają do pracy lub na pożarcie. Sprządzają także tkaniny, zboża, owoce i bronie. Eksportują surową rudę metali, metale przetworzone, klejnoty oraz rośliny typowe dla Podmroku.

Podróże do Górmroku są stosunkowo łatwe. Do jednego miejsca zwykle prowadzi kilka dróg, dzięki tysiąclcom naturalnych procesów, aktywności wulkanicznej, stworzeń rżących oraz wycinania szlaków w skałach przez różne rasy. W większości miejsc okoliczny grunt składa się ze skał, ale blisko powierzchni bywają tunele wykopane w ciastno ubitej ziemi, gdzie stworzenia umiejące ryc, ale nie drążyć skał, mogą kopać swoje własne tunele.

PRZETRZYWANIE W GÓRMROKU

Testy Sztuki przetrwania na polowanie, zbieranie żywności i unikanie naturalnych niebezpieczeństw w Górmroku mają takie same ST jak w normalnych naziemnych warunkach. Podstawę substancje w rodzaju światła, żywności i wody są w tu jednak trudniej dostępne niż na powierzchni, ale jest ich wystarczająco dużo.

Świecące rośliny i *faerzess* czasami rzucają światło, ale nie na tyle, by stworzenie nieobdarzone widzeniem w ciemnościach mogło wędrować bez własnego źródła jasności. Kominy przebite na powierzchni wypuszczają dość świeżego powietrza i zapewniają wentylację, więc o jakości powietrza rzadko trzeba się martwić. Ogromne podziemne jeziora w niektórych miejscach rozciągają się na setki kilometrów, a w wielu innych woda przesącza się ze ścian. Wiele źródeł wody jest strzeżonych lub zanieczyszczonych, ale istnieją również zbiorniki czystej wody dostępne dla każdego. Wiele różnych odmian grzybów nadaje się do jedzenia, a w tunelach łatwo znaleźć odpowiednie odpowiedniki drobnej zwierzyny (*szczyry*, *złowieszcze szczyry*, *jaszczurki* i ogromne robactwo). Udomowione zwierzęta, jak podziemne rothy, także występują w pobliżu większości głównych skupisk mieszkańców.

MIESZKANCI GÓRMROKU

Większość mieszkańców Górmroku w ten czy inny sposób prowadzi wymianę ze światem na powierzchni, handlując lub łupiąc sąsiadów „z góry” w celu zdobycia dóbr nieosiągalnych pod ziemią. Handlują także ze sobą (i napadają się) wzajemnie. Żadna społeczność Górmroku nie ma prawdziwie przyjaznych relacji z inną, ale często utrzymują z górmrocznymi sąsiadami ostrożne rozejmy.

Chityniaki: Chityniaki często uważa się za zbyt małych, słabych i groźnych, by się z nimi liczyć. A jednak całkiem sprawnie umieją zabijać tych, którzy ich nie doceniają. Są dużo sprytniejsi i nikczemniejsi niż się wydają – bystrzy co najmniej na tyle, że unikają walk, w których nie są pewni zwycięstwa. Gniazda chityniaków można znaleźć w pełnych pajęczyn grotach Górmroku, ale największe skupisko tych pajękoludów to kraina Yathchol w północnym Podmroku.

Gobliny: Niedźwiedziki, gobliny i hobgobliny często zakładają w Górmroku placówki oraz osady, z których łatwo mogą najechać pobliskie krainy na powierzchni. W gruncie rzeczy goblinoi mogą być najliczniejszą rasą Podmroku, ale nie tworzą wielkich miast i nie drążą dużych grot. Większość plemion goblinoidzkich żyje w barbarzyńskiej prostocie.

Zwłaszcza gobliny powszechnie występują jako niewolnicy w miastach okrutniejszych i wyżej rozwiniętych ras, jak drow i duergarowie.

Kamienne giganty: Potężne, rozważne w działaniu i myśleniu kamienne giganty są tak silne, że wrogowie niedysponujący potęgą magią trzymają się od nich z daleka. Stworzenia te na swe siedziby przemieniają ogromne kamieniołomy i potrafią dokonać cudów z wybranym materiałem.

Kamienni giganci nie są liczni. Nie mieszają się w sprawy innych ludów i tej samej grzeszności wymagają od wszystkich przechodzących przez ich ziemie. Najpotężniejszą krainą kamiennych gigantów jest królestwo Cairnheim pod Górą Północy Potoku Giganta.

Krasnoludy: Przez tysiące lat wielkie krasnoludzkie krainy z powierzchni ziemi rozprzestrzeniły się w dół, a nie zewnątrz. Ani złote, ani tarczowe krasnoludy nie boją się Podmroku, a ich miasta często leżą w górnych partiach Krain Północy. Królestwo Itkazar to najsilniejsza kraina tarczowych krasnoludów pozostała w Podmroku,

a złote krasnoludy utrzymują rozległe włości w Podmroku w okolicach Wielkiej Rozpadliny.

W przeciwieństwie do duergarów, które wolać głębsze regiony Podmroku, krasnoludy złote i tarczowe utrzymują pola oraz bydło na powierzchni i prowadzą ożywiony handel z tamtejszymi ludami. Ci utalentowani inżynierowie i wydajni pracownicy zbudowali w Podmroku wiele drog i mostów.

Minotaury: Te mocarne i waleczne istoty mieszkają w Górmroku, a na siedziby wybierają zwykle najbardziej zawile i skomplikowane systemy jaskiń. Minotaury generalnie żyją z najazdów i grabieży, ale pewna ich liczba sprzedaje swe usługi innym ludom, które w zamian za okazje do walki oferują złoto oraz żywność. Bywają także niewolnikami mieszkańców Górmroku, na przykład drowów i lupieżców umysłów, ale niewolnych przedstawicieli tej rasy jest niewiele.

Rozległe podziemia o nazwie Labirynt niegdyś były powojennym rodzajem imperium tych istot. Nie ma już śladów po minionej cywilizacji minotaurów, ale tysiące tych stworzeń ciągle mieszka w tym miejscu.

Orkowie: Tak jak gobliny, orkowie często osiedlają się w górnych jaskiniach Górmroku. Groty położone blisko powierzchni dają schronienie przed zmiennawidzonym słońcem. Zapewniają także znaczne walory obronne kosztem niewielkiej pracy. Większość orków z ochotą wykorzystuje oba te fakty. Rzeźzone istoty często trafiają w niewole mieszkających głębiej ras, więc można ich spotkać niemal wszędzie w Podmroku.

Quaggoci: Tak zwane niedźwiedzie podziemi często gromadzą się w celu napadów i plądrowania w Podmroku. Niegdyś miały królestwo o nazwie Ursundath, głęboko pod Grzbitem Świata, ale w –1350 RD rozbił je duergarowie z Gracklstugh. Większość hord quaggociów obecnie prowadzi wędrowny, łowiecko-zbierny tryb życia, uzupełniając dietę wszystkim (i wszystkim!), co wpadnie w ich krwawe pazury.

Tak jak gobliny, quaggoci często są niewolnikami w miastach bardziej cywilizowanych ras Podmroku, na przykład u drowów.

Svirfnebliny: Podziemne gnoje żyją w ukrytych jaskiniach i twierdzach na wszystkich trzech poziomach Podmroku, ale większość w Górmroku i Śródmroku. Unikają kłopotów, obchodząc je szerokim łukiem. Mało intruzów kiedykolwiek trafia do skrytych miasteczek svirfneblinów.

Svirfnebliniskie miasto Blingdenstone niedawno padło pod wspólnym atakiem drowów i demonów.

Trogłodyci: Chyba żadnej innej rasy nie darzy się tak powszechną niechęcią jak trogłodytów. Te krwiożercze dzikusy spadły na krainy innych ludów Podmroku niczym plaga sarańczy i natychmiast zabrały się za najazdy, grabież oraz mordowanie wszystkich, którzy mieli pecha znaleźć się w pobliżu. Czasami stają się niewolnikami potężniejszych ras, ale tylko w miejscach, gdzie nietlato o niewolników bardziej ugodywni (i mniej przy tym nikczemnych).

Trogłodyci byli kiedyś bardziej rozpowszechnieni w Podmroku, ale w wielu miejscach wytepieno ich i wymordowano. Obecnie większość z nich żyje w południowych regionach Podmroku, zwłaszcza pod dżunglami Czarnymi i Mhair.

Śródmrok

Śródmrok rozciąga się na głębokości od 5 do 15 kilometrów pod powierzchnią Faerunu. Właśnie tu mieści się większość dużych miast drowów i duergarów. Inni mieszkańcy to pojedyncze abolethy, piasz-

czowce, derro, grimlokowie i kuo-toa. Po tym poziomie jest także rozrzucanych kilka placówek łupieżców umysłów.

Zamieszkałe osiedla Śródmroku regularnie wysyłają karawany handlowe i drużyny łupieżcze na powierzchnię, a przynajmniej do centrów handlowych Górmroku, jak Menzoberranzan i Ooltu. Goście z powierzchni ziemi są tu rzadkością i patrzy się na nich jak na potencjalnych niewolników czy dostawę mięsa. Karawany przywożą głównie towary luksusowe, a żywność trzeba zdobywać na miejscu.

Podróże przez Śródmrok bywają trudne. W wielu wypadkach nie da się przejść z jednego miejsca za drugie, bowiem żadne tunele ani jaskinie nie prowadzą w pożądanym kierunku. Z tą niedogodnością wielu mieszkańców radzi sobie, budując liczne *portale* i tunele.

PRZETRWANIE W ŚRÓDMROKU

W Śródmroku panują gorsze warunki niż na najrozszerzłej pustyni powierzchni ziemi. ST wszystkich testów Szutki przetrwania wykonywanych na tym obszarze rośnie automatycznie o 5, nawet dla tubylców. Trudno jest znaleźć naturalne złoża zasobów, a większość istniejących znajduje się pod strażą.

Świece grzyby i mchy są tutaj mniej pospolite niż w Górmroku. Dają się łatwo uprawiać, ale większość ich skupisk leży w miastach, nie w dzicy. Powietrze nie jest już świeże, ale nadaje się do oddychania, chociaż trujące opary w niektórych obszarach wyparły normalne powietrze. W wielu regionach brakuje wody, a wszystkie większe zbiorniki są pilnie strzeżone. Stworzenia mieszkające na tej głębokości większość lub całość spożywanej wody pobierają z płynów cielesnych pożeranych stworzeń. Z artykułów pierwszej potrzeby najwięcej jest żywności, ale nawet i tego brakuje w dolnych partiach tego przedziału głębokości.

MIESZKAŃCY ŚRÓDMROKU

W Śródmroku nie istnieją trwałe sojusze. Niektóre społeczności utrzymują chwiejne partnerstwo handlowe z innymi, ale nie ulega wątpliwości, że jeśli jedna strona kiedyś stanie się wyraźnie silniejsza niż druga, warunki układu się zmieniają – prawdopodobnie drastycznie. Nawet w najbardziej otwartych z miast Śródmroku goście mogą się spodziewać problemów (fizycznych i nie tylko), jeżeli już na wstępie nie dadzą efektownej demonstracji siły.

Brunatne kolosy: Wprawdzie brunatne kolosy są rozumne, ale prowadzą życie wędrownych myśliwych, nie budują miast i nie wytwarzają narzędzi. Pazury i żuwaczki w zupełności wystarczają do przeżycia. Należą do najpospolitszych potworów Podmroku i bez lęku atakują niemal wszystko, co napotkają, rozpraszając lub paraliżując większość wrogów dezorientującym wzrokiem.

Drowy: Większość śródmrocznych miast drowów zajmuje duże przestwory lub góry. Na tej głębokości *faerzresi* jest obfite i potężne, a mroczne elfy opracowały wiele moźnych czarów i systemów obronnych wykorzystujących magiczne promieniowanie Podmroku do własnych celów. Śródmrok zapewnia także obronę odległością – drowie placówki bliskie powierzchni są narazone na ataki poszukawczy przygód i elfów z powierzchni, ale do Śródmroku nie da się swobodnie przetrzeć duchych sil.

Jako zbiorowość drowy mają chyba największe znaczenie w Śródmroku. Ich miasta i twierdze są liczne, bogate i o wysokich walorach obronnych, a same drowy to istoty silne i okrutne. Jedynie wieczne waśnie między wielkimi rodami osłabiają potęgę tej rasy. Spośród drowich miast najsłynniejszy jest Menzoberranzan.

Duergarowie: W Śródmroku mieści się także największa i najpotężniejsza z krain szarych krasnoludów. Duergarowie nie widzą zastoso-
sowania dla *faerzresi* i nie prowadzą wiecznej wendety przeciw światu z powierzchni. Zeszli do Śródmroku, bowiem im głębiej pod ziemią, tym więcej rzadkich i cudownych minerałów. Gdyby Dolmrok choć trochę nadawał się do zamieszkania, szare krasnoludy w pogoni za żyłami rud i klejnotami zeszyły aż do korzeni świata. Jednak dolne krańce Śródmroku stanowią najdalszą głębokość, na jakiej większe miasta są w stanie istnieć.

Miast duergarów jest mniej niż drowów, ale każde z nich jest silną, bogatą i wojowniczą krainą, zdolną odeprzeć ataki wroga nastawionych sąsiadów. Miasta Dunspeirrin i Gracklstugh to dobre przykłady duergarskich osiedli.

Fomory: Straszliwe fomory – najohydniejsze i najnikczemniejsze z gigantów – też żyją w Podmroku, przeważnie w środkowej sekcji. Na szczęście jest ich niewiele i nikt nie słyszał o prawdziwym mieście tej rasy w Krainach Poniżej. Niemniej kilkudziesięciu fomorów zebranych w twierdzy czy siedzibie klanowej to już istotne zagrożenie dla sąsiadów.

Grelle: Potworne i obce grelle zwykle są samotnymi drapieżnikami, ale w Podmroku gromadzą się w gniazdach czy ulach liczących po kilkadziesiąt osobników. W osadach tej wielkości dzielą się na różne kasty, między innymi filozofów, którzy wykazują wysokie zdolności jako pioni lub zaklinacze. Niedobrze mieć grelle za sąsiadów, bowiem stworzenia te wszystkie inne istoty uważają wyłącznie za potencjalną zwierzynę.

Grimlokowie: Dobrze dostosowani do życia w spowitych ciemnością głębinach grimlokowie gromadzą się w duże, dzikie plemiona, całkowicie zdolne do zdobywania miast i twierdz bardziej cywilizowanych ras. Są to niezmordowani myśliwi i grabieżcy, którzy często oddalają się dziesiątki kilometrów od domu w poszukiwaniu żywności i łupów. Jak gobliny oraz orkowe z wyższych poziomów, często trafiają w niewolę innych ras (głównie łupieżców umysłów), przez co te istoty można je spotkać niemal wszędzie.

Grimlokowie dawno temu objęli w posiadanie kompleks jaskiń zwany Palcodolem. Leżąca tam wioska Reeshov stanowi dobry przykład społeczności wolnych grimloków, podobnie jak Grota Rozłupanych Głów, w której mieszkają zdegenerowani potomkowie utgarskich plemion Złotego Orła i Czerwonego Kucyka.

Hakostwór: Te niekoczne wynaturzenia nawiedzają wiele opuszczonych i bezludnych korytarzy Śródmroku, czając się na przechodzących podróżnych. Hakostwory zdają się prawie bezrozumne, a jednak niekiedy gromadzą się w duże i niebezpieczne zgraje, skupione wokół dobrego źródła wody lub grotu z jadalnymi grzybami.

Kuo-toa: Istoty występujące w morzach Śródmroku. Ta niegdyś wspaniała rasa z czasem cofnęła się w rozwoju i większość jej miast leży w ruinach. W społeczeństwie kuo-toa najważniejszy jest kult Morskiej Matki, a kapłani i mnisi sprawują praktycznie absolutną władzę. Opisywani mają w miarę dobre stosunki z większością ras Podmroku (z wyjątkiem abolethów) i często podróżują jako handlarze, pielgrzymi oraz przemocnicy.

Najpotężniejsze miasto kuo-toa w faerrińskim Podmroku to Słopdilmopol, położone w Starym Shanatar. Kuo-toa generalnie trzymają się słonych mórz Podmroku, akwenu słodkowodne pozostawiając abolethom.

Łupieżcy umysłów: Po drowach łupieżcy umysłów są chyba najpotężniejsza, najbardziej złowroga i podła rasa Podmroku. Miasta illi-

thidów bywają raczej małe według standardów innych ludów – małe które liczy ponad 500 lupieżców umysłów. Niemniej te istoty mają wyjątkowe predyspozycje do posiadania rzeszy niewolników i poddanych, w ich miastach nieraz bywa dziesięciokrotnie więcej niewolników niż samych illithidów. W przeciwieństwie do niewolników drowów czy duergarów, więźniowie lupieżców umysłów są zmuszeni do absolutnej wierności i poświęcenia potworom panom. Illithidzi w każdej chwili mogą wystawić w pole całe armie niewolników i posłać je do walki, nie troszcząc się o lojalność ani o ducha bojowego.

Lupieżcy umysłów preferują niżej położone partie Śródmroku, ale mają też liczne osiedla w Dolmroku. Najstynniejszą z ich krain jest potężne miasto Oryndoll.

Maurowie: Jak kamienne giganty i fomory, maurowie nie są liczeni, ale mniejsze ludy schodzą im z drogi. Opisywane istoty wywodzą się od burzowych gigantów, uwieczonych dawno temu pod ziemią za jakieś zapomniane winy. Pośród ras Podmroku wyróżniają się tym, że nie są podłymi, drapieżnymi tovcami niewolników. Niektórzy oczywiście są tak nikczemni jak fomory, ale większość tych upadłych gigantów życzy sobie jedynie spokoju ze strony sąsiadów.

Orogowie: Podziemni orkowie, silniejsi, mądrzejsi i bardziej zaawansowani niż pobratymcy z powierzchni, są świetnie przystosowani do bezwzględnej walki o byt w Podmroku. Miasta orogów nie są liczne, a leżą w północnych regionach Podmroku, od Grzbietu Świata aż po Góry Lodowej Obręczy. Orogowie preferują obszary wulkaniczne, więc często tworzą miasta w dusznych jaskiniach, w których nie wytrzymałoby żadne stworzenie bez odporności na ogień.

dolmrok

Dolmrok jest najdziwniejszym i najbardziej niebezpiecznym miejscem Torilu. Ten poziom Podmroku zaczyna się na głębokości 15 kilometrów pod ziemią, a ciągnie do niewyobrażalnych głębin. Jest tak dziwnym środowiskiem, że niejednego mieszkańca powierzchni wpędziłby w obłęd. Istoty z powierzchni bardzo rzadko docierają do Dolmroku i mało który z mieszkańców tego regionu chce mieć do czynienia ze światem z powierzchni. Niektóre tutejsze stworzenia – rozumne czy nie – w ogóle nie wiedzą o istnieniu Ziemi Powyżej, inne zaś słyszały o tym, ale uważają powierzchnię za miejsce mityczne.

W Podmroku rywalizacja międzyrasowa i wewnątrzrasowa jest regularną. Zasoby naturalne są bardzo szczerpe, a słabość prowadzi do eksterminacji. Większość mieszkańców Dolmroku jest chaotyczna lub zła, bądź jedno i drugie. Nawet robactwo i zwierzęta w tym regionie rzadko bywają zwyczajne – wiele przemieniło krzyżowanie gatunków albo wpływ magiczny. Nic tutaj nie jest normalne ani proste.

Podróż po Dolmroku jest w najlepszym razie wyczerpująca. Nazwa Dolny Podmrok odnosi się do wielu miejsc, bowiem ogromne obszary faeruńskich Krain Poniżej w miarę schodzenia głębiej mają coraz mniej połączeń ze sobą. Tylko około 1/3 z najniższych partii Podmroku łączy się ze sobą. Reszta Dolmroku składa się z odizolowanych przestrzeni dostępnych tylko poprzez Śródmrok, wodę lub magię transportującą.

Do danego miejsca zwykle prowadzi tylko jedna droga a podróżnik musi z niej skorzystać albo wykopać sobie własną. Chociaż jest to klo-



Wielka forteca drowów

potliwe i czasochłonne, wielu poszukiwaczy przygód wybiera właśnie to drugie rozwiązanie, więc biorą ze sobą niezbędne przedmioty magiczne i czary umożliwiające drażnienie własnych tuneli. Na szczęście *faerzress* rzadko występuje na tej głębokości, więc można używać teleportacji z dużą szansą na powodzenie, pod warunkiem iż podróżnik ma dobre wyczucie punktu docelowego.

PRZETRZYMANIE W DOLMROKU

Dolmrok to dziwna kraina, zdeformowana przez potężne siły naturalne i magiczne. Problemy obecne w całym Podmroku tutaj się nasilają. Brakuje zasobów naturalnych, a o kontrolę nad nimi nieustannie toczą się walki. Powietrze dociera na tę głębokość, ale często jest stęchłe, czasem nawet toksyczne wskutek wydzielania się oparów geotermicznych. Wody nie ma prawie wcale, a te resztki, które są, pozostają silnie strżone. W dzicy nie sposób znaleźć żywności, chyba że łowca nie ma nic przeciwko kanibalizmowi (wiele stworzeń na tej głębokości utrzymuje się przy życiu pożerając współbraci). ST testów Sztuki przetrwania przy większości zadań rośnie o 10.

Problemy te zaostrza jeszcze istnienie wielu obszarów dzikiej i martwej magii. Wprawdzie *faerzress* występuje tu rzadko, ale Splot w Dolmroku jest popłatany i pozywany. Kolejnym czynnikiem komplikującym użycie magii jest wysoki stopień wycieków z *portali* (patrz rozdział 4).

Ciemność na tym poziomie jest tak głęboka, że zdaje się wręcz walczyć ze światłem. Naturalne źródła światła irytująco często przysysają, a magiczną jasność ściąga napastników niczym padlina muchy. W niektórych miejscach ciemnie rzucane przez światło są niematuralne – zbyt duże lub zbyt małe albo padające pod niewłaściwymi kątami. Nawet istoty widzące w ciemnościach zauważają drżenie czerni na skraju pola widzenia, tak jakby ciemność usiłowała utrudnić wszelką wzrokową percepcję.

MIESZKAŃCY DOLMROKU

Co mogłoby zmusić inteligentne czy rozsądne stworzenie do życia w tak nieprzyjaznym środowisku? Niektóre rasy żyją tutaj od pokoleń – Dolmrok to ich rodzinny dom. Inne stworzenia osiedlają się tutaj, aby korzystać z unikatowych magicznych właściwości tej części Podmroku, czerpać rzadkie rudy minerałów lub chronić się przed zniechęcającym słońcem. Jeszcze inne traktują zejście w Dolmrok jako rozwiązanie tymczasowe, bowiem strefy martwej magii i wrogie

terytorium mogą stanowić najskuteczniejszy środek ochrony dla ściganego zbrodniarza.

Oczywiście, nie wszyscy trafiają do Dolmroku z wyboru. Niektórzy znaleźli się tutaj, gdyż nieopatrznie weszli w *portale*, nie sprawdzając dostatecznie miejsca docelowego. Inni zostali tutaj wygnani przez społeczność ze Śródmroku, Górmmroku, a nawet z powierzchni ziemi. Niektóre matki opiekunki drowów pozbywają się potencjalnie kłopotliwych poddanych, wysyłając ich do Dolmroku w drużynach badawczych lub najędźszych. Niemniej nieoczekiwany triumfalny powrót zesłańca z ukończonej misji w otchłaniach postawiłby w ogromnie niezręcznej sytuacji matkę opiekunkę, która tą misję zleciła.

Niektóre rasy Śródmroku podejmują częste wyprawy do Dolmroku. Jedne czynią to z żądzy podbojów, inne dla zdobycia zasobów, a garstka dlatego, żeby coś udowodnić. Grimlokowie i orogowie często organizują dla młodych wojowników rytuał przejścia w dojrzałość, aby podkreślić osiągnięcie dorosłości. Typową odmianą takiej próby jest wysłanie młodego do Dolmroku, czasami uzbrojonego tylko w sztylet, z zadaniem przyniesienia trofeum potwierdzającego posiadanie biegłości i umiejętności przydatnych dla plemienia.

Abolethy: Te potworne wynaturzenia czają się w najgłębszych, najczarniejszych wodach Podmroku, otoczone legionami niewolników. Są obdarzone nadzwyczajną inteligencją i potężnymi mocami magicznymi, a więc pozostają niekwestionowanymi panami większości jezior i mórz Dolmroku. Niektóre miasta abolethów bywają duże, ale gęstsze są małe, liczące kilkanaście osobników placówki – „wylegarnie”.

Avolaki: Na szczęście avolaki są nieliczne. To mistrzowie nekromancji i zmiany kształtów. W prawdziwej postaci są 3-metrowymi potworkami łączącymi w sobie cechy owada, ośmiornicy i robala. Wielbią bóstwa rozkładu i nieśmierci (w tym Ghaunaudara i Velsharona). Gniazdo avolaki otacza ohydna armia nieumarłych kontrolowana przez te potwory. Opisywani od czasu do czasu nawiązują sojusze z abolethami lub łupieżcami umysłów, ale humanoidów wszelkiej maści uważają za mięso do tworzenia nowych nieumarłych.

Beholdery: W Dolmroku mieszczą się niezliczone ule beholderów. Każde takie dziwaczne miasto mieści setki tyranów oczu i tysiące niewolników. Jak łupieżcy umysłów, beholdery potrafią magicznie wymuszać posłuszeństwo na poddanych i wierzą, że naturalną kolejną rzeczą jest tyranizowanie słabszych istot. W niektórych ulach tych istot przeprowadzane są eksperymenty z hodowaniem pokracznych służebnych odmian opisywanej rasy, które mają spełniać określone role. Niemniej wszystkie stwo-

portale cieni

Na różnych głębokościach Dolmroku (zwykle jakieś 25 kilometrów pod powierzchnią i głębiej) nowym zagrożeniem dla podróżnych stają się *portale* na Plan Cieni. Niektórzy mędrcy głoszą, że Podmrok nie ma końca, że na jakiejś niewyobraźalnej głębokości po prostu przechodzi bezpośrednio w Plan Cieni. Teoria ta nie wydaje się prawdopodobną, ale prawdą jest, że *portale* wiodące do rzeźzonego wymiaru stają się częstsze w miarę wzrostu głębokości.

Cieniste *portale* Dolmroku zawsze są otwarte i aktywne, ponieważ w istocie rzeczy to dziury wjeżdżające na Plan Cieni. Zwykle pochłaniają tunel czy inne przejście, w jakim się znajdują, więc nieostrożny podróżnik może po prostu w nie wejść. Około 80% *portali* jest dwukie-

runkowych, jeśli więc postać przedzie przezeń i zauważy pomyłkę, może się cofnąć nim przydarzy się jakiś niemiły wypadek. Pozostałe 20% *portali* jest jednokierunkowych i przerzuca podróżnych w czerni Cieni, z której muszą znaleźć inną drogę powrotną.

Na szczęście, *portale* takie dość łatwo zauważyć. Stworzenie obdarzone widzeniem w ciemnościach dostrzeże nieobecność skały po drugiej stronie *portalu*, a postać postępująca się światłem ma prawo do testu *Spostrzegawczości* o ST 13 – udany pozwala zauważyć sposób, w jaki blask ze źródła światła znika w ciemności za *portalem*. Osobnym problemem jest fakt, że jeśli badacz nie ma sposobu ominięcia *portalu* Cieni, to staje naprzeciw końca bezpiecznego tunelu.

zenia tego rodzaju uważają, że forma beholdera jest doskonała, a każda odmienność to ohydztwo. Takie nastawienie sprawia, że rzeczone istoty na wojnie są nieprzejednanym wrogiem.

Miasto Xonox leżące pod Jeziorem Pary stanowi doskonały przykład krainy beholderów.

Derro: Morderczy i okrutni derro występują na każdym poziomie Podmroku. Na wyższych poziomach żyją głównie w małych gromadkach w miastach innych ras, na przykład wśród duergarów, fomorów i kuo-toa. Prawdziwe miasta i fortece derro leżą głęboko w Dolmroku. Od czasu do czasu opisywani zbierają siły i wszczynają wielkie wojny z wszystkimi innymi rasami. Wylazła wtedy z ukrytych siedzib, by plądrować wszystkie krainy mające pecha znaleźć się na drodze ich wędrówki.

Desmodusy: To chyba jedyni mieszkańcy Dolmroku o dobrym charakterze. Nie budują wielkich miast ani fortec, a żyją w małych rodzinach i klanach rozproszonych po Dolmroku. Mimo generalnie dobrotliwego nastawienia, surowo traktują obcych kradnących zapasy żywności czy wody.

Destrachany: Te bezknie potworności przemierzają Dolmrok głodnymi stadami. Są idealnymi drapieżnikami Podmroku. Dzięki wspaniałemu zmysłowi słuchu oraz atakom dźwiękowym sprawnej podkradają się i mordują niż dobrze uzbrojone drużyny drowów czy poszukiwaczy przygód z powierzchni.

Grobownicy: Grobownicy, zwane też thaaludami, to wielkie konstrukty stworzone dawno temu jako maszyny wojenne. Są inteligentne i obdarzone własną wolą, a pożądają magii i nieczłowiecznego tropią przedmioty magiczne (i ich posiadaczy).

Nieumarli: Ponieważ nieumarłe stworzenia nie potrzebują wody, żywności ani powietrza, dla wielu z nich Dolmrok jest co najmniej gościnnym środowiskiem. Szczególnie pospolici są tutaj liczowce, bowiem nie muszą zerować na żywych, a Podmrok daje im bogostawioną samotność niezbędną do mrocznych badań. Niektórzy najpotężniejsi nieumarli tego rodzaju tworzą tutaj małe krainy czy królestwa. Obywatelami takiego państwa mogą być setki, a nawet tysiące bieżmyślnych nieumarłych pracowników i żołnierzy, dowodzonych przez stworzenia takie jak mumie, wampiry i widma.

Płaszczowce: Płaszczowce, często spotykane w małych grupkach w wyższych partiach Podmroku, w kilku miejscach Środkowego i Dolnego gromadzą się w wielkie skupiska. Te dziwne i złowrogie stworzenia zdają się uniwersalnie wrogie wszystkim innym istotom, a ich rojne miasta nie są miejscem, jakie można chętnie odwiedzać.

Pomioty mroku: Te potworne stworzenia rodzą wszelkiej maści okropieństwa i otaczają się armiami spłodzonych poddanych. Pomioty mroku występują we wszystkich częściach Podmroku, ale największe, najniebezpieczniejsze i najohydniczsze osobniki najwyraźniej pochodzą z Dolmroku.

Pozaplanarne stworzenia: *Portale* z Dolmroku otwierają dostęp do niemal wszystkich planów egzystencji. Często nie są oznaczone ani konserwowane, ale nawet jeśli faeruińska strona *portalu* wypadła z użycia, nie znaczy to, że po drugiej stronie nikt nie zwraca na takie międzywymiarowe wrota uwagi. Samotne czarty, na przykład bebility czy piekielne ogary, czasami bardziej gustują w polowaniach na Planie Materialnym niż u siebie w domu, a niektóre zostają tu na dłużej.

Czasami tych *portali* używają inni przybysze do napadów na Toril. Demony, diaby oraz wiele innych przybyszów ułatwia sobie podróże dzięki starszym i nowszym *portalom*.

Psurlony: Robakowate potwory o potężnych mocach psionicznych gromadzą się w głębokim Podmroku w społeczności zwane chmarami. Tak jak beholdery i łupieżcy umysłów, często dominują setki przydatnych niewolników i wykorzystują ich do przeróżnych zadań, jakie akurat są potrzebne.

Żywiolaki: Stworzenia żywiołu i stworzenia o żywiołowym pochodzeniu (jak genasi) na ogół dobrze sobie radzą w Dolmroku. Zwłaszcza dla żywiołaków ziemi i mefitów solnych, popielnych oraz ziemnych głębokie podziemia są idealnym środowiskiem. Żywiolaki ognia, *thoqua'y*, azerowie, salamandry i mefity ogniowe, magmowe oraz parowe upodobały sobie regiony Dolmroku z aktywnymi wulkanami. Żywiolaki wody i wodne mefity zajmują niektóre pozbawione słońca jeziora i morza, a mefity słuzowe trzymają się wybrzeży. Żywiolaki powietrza oraz powietrzne mefity są rzadsze niż inne odmiany, ale można je napotkać w pobliżu *portali* na Plan Żywiołu Powietrza.

GEOGRAFIA

W

faerunskim Podmroku znajdują się drowie miasta-grotty, zatopione twierdze abolethów, krainy lupiezców umysłów i cudowne krajobrazy skryte w wiecznej ciemności. Niniejszy rozdział przedstawia niektóre z najważniejszych, najbardziej osławionych bądź niesamowitych lokacji w Krainach Północy.

Miejsca tu opisane nie stanowią wyczerpującej listy krain Podmroku. Pod Faerunem istnieje wiele setek, a może nawet tysięcy głęboko zagrzebanych jaskiń i spowitych ciemnością miast. Praktycznie każde podziemia dostępne z powierzchni ziemi zdają się łączyć z przepastnymi głębinami, z których wydostają się na świat przeróżne potwory. Lokacje omówione w tym rozdziale są znane uczonym mieszkańcom powierzchni ziemi i stanowią przykłady różnych kategorii miejsc, do jakich dotrzeć mogą schodzący w czeluście bohaterowie.

domeny podmroku

Podmrok Faerunu nie jest pojedynczym, połączonym systemem jaskiń. Nawet miejsca leżące na jednakowej głębokości mogą być niepołączone. Na przykład, istnienie podmrocznych osiedli pod Waterdeep i Kruczym Urwiskiem nie oznacza, że pod ziemią można przedostać się z jednego miasta do drugiego. Podmrok składa się bowiem z różnych oddzielonych obszarów, zwanych domenami. Domena to po prostu zbiór miejsc Krain Północy, między którymi podróż podziemna jest stosunkowo łatwa. W pewnych miejscach da się przeryć szlak między dwoma domenami, w innych zaś nie.

Domena Podmroku jest czymś na kształt wielkiej wyspy na powierzchni ziemi. Może na niej występować kilka różnych typów terenu i kultur, ale po całej wyspie da się podróżować bez konieczności zeglowania dookoła. Tak samo miejsca leżące w jednej domenie są połączone systemami jaskiń, tunelami i innymi przejściami, umożliwiającymi dotarcie z jednego miejsca w drugie bez wychodzenia z Podmroku. Miasta i osiedla w tej samej domenie częściej angażują się w dyplomację, handel czy wojnę niż miasta z dwóch różnych. Tak jak kontynenty czy regiony na powierzchni, domeny nieraz zmuszają odrębne kultury do życia obok siebie i wzajemnych kontaktów – na dobre i na złe.

Podmrok Faerunu składa się z siedmiu głównych domen, dziesiątek mniejszych i z setek bardziej odizolowanych miejsc, które nie mają znanych – a przynajmniej dogodnych – połączeń z pozostałymi sieciami Krain Północy. Oto najważniejsze domeny.

GŁĘBOKIE PUSTKOWIA

Na wschód od Zasypanych Królestw leży mała domena zwana Głębokimi Pustkowiami. Obejmuje obszar rozciągający się pod Krainami Dolin i Księżycowym Morzem. Jest w większości dzika i słabo zaludniona. Znajduje się tu aktualnie zrujnowane drowie miasto Maerimydra, które niegdyś władało Cienistą Doliną jako podbitą kolonią na powierzchni.

Głębokie Pustkowia sięgają do Gór Ziemnej Ostrogi pod Vast. Ale prowadzi tam niewiele łatwo dostępnych dróg, więc znaczna część tej domeny pozostaje słabo zbadana.

KORZENI ZIEMI

Daleko na wschodzie, pod płaskowyzem Thay i niebiosyżnym masywem Gór Wschodzącego Słońca, leży ogromna domena zwana Korzeniem Ziemi. Bardzo mało o niej wiadomo i tylko nieliczni mieszkańcy zachodu wiedzą o jej istnieniu, bowiem leży pod ziemiami Odległego Wschodu.

W Korzeniu Ziemi mieści się większa część drowiego miasta Underk'Thoz oraz kraina duergarów Fraasummdin. Północne krańce tej domeny to mroźny kraj z mnóstwem lodowych formacji i jaskiń. Południowa część rozciąga się pod Raurin, Pustynią Pyłu. Niektóre z najstarszych ludzkich cywilizacji Faerunu powstały ponad tą częścią Podmroku i wiele sekretów upadłych imperiów Naru, Raumatharu

i Imaskaru czeka w jej nieznanych zakątkach. Największym i najlepiej utrzymanym z tych sekretów jest kraina Podziemny Imaskar, leżąca pod Nieskończonymi Pustkowiemi w najdalej wysuniętych na wschód rejonach Korzenia Ziemi.

MIGOCZĄCE MORZE

Pod Morzem Spadających Gwiazd znajduje się ogromny ocean Podmroku zwany Migoczącym Morzem, a czasami Morzem Gwieździastej Nocy. Migoczące Morze leży mniej więcej 30 kilometrów pod dnem Morza Spadających Gwiazd. Jego powierzchnia na większości obszaru rozciąga się dokładnie pod obszarem oceanu na powierzchni. Niemniej Migoczące Morze ciągnie się także pod fragmentami lądu przylegającymi do Morza Spadających Gwiazd – pod Altumbel i Aglaronem. Z kolei niektóre odcinki Morza Spadających Gwiazd, jak Wschodni Przesmyk, nie mają pod sobą odpowiedniego akwenu Migoczącego Morza.

Wody Migoczącego Morza wypemniają dziesiątki ogromnych przerw. Ten wodny szlak słynie ze spektakularnych kaskad zębrych, spływających ze sklepienia groty wiszącego tysiące metrów nad głową. W niektórych komorach Migoczącego Morza fosforyzujące skały na sklepieniu świecą niczym gwiazdy na nocnym niebie i odbijają się idealnie spokojnym lustrze wody. Wszystko sprawia takie wrażenie, jakby podróżnicy płynęli po morzu gwiazd.

Mimo pięknych krajobrazów, po Migoczącym Morzu żeglują niewiele podróźnych. W gwieździstych głębiach kryje się kilka potężnych miast abolethów, a na płycznach mieszczą się liczne placówki kuotta i sahuaginów.

MROCZNE ZIEMIE

W centrum Faerunu, pod Smoczym Wybrzeżem, a częściowo także pod górami Orsraun i Turmishem, leżą Mroczne Ziemie. Ta ogromna domena rozciąga się od Cairnheim (krainy Dodkongi) na zachodzie do plugawych korytarzy Traaskl Thorog pod Chesentą na wschodzie. Najpotężniejszym miastem Mrocznych Ziem od dawna jest wielka duergarska metropolia Dunspeirrin. Niemniej szare krasnoludy kontrolują tylko niewielki wycinek tej ludnej domeny Podmroku.

PÓŁNOCNY MROK

Na północny-wschód od Waterdeep rozciąga się duża i osławiona domena nosząca miano Północny Mrok. Wiele najświetniejszych krain Podmroku leży właśnie tutaj, między innymi zrujnowane miasto swirfneblinów Blingdenstone, duergarskie Głębinowe Królestwo Gracklsthugh oraz Menzoberranzan, Miasto Pająków.

W Północnym Mroku przetrwały także szczątki wielu starożytnych krain, jak Ammarindar, Delzoun i Netheril (tego ostatniego w formie Skullport). W pobliżu na wschodzie leżą Zasypane Królestwa. Północny Mrok styka się nawet z nimi pod ruinami Ascore. Pod Grzbietem Świata na Północy mieszczą się niezliczone osiedla orków, jaskinie trolli i tunele gigantów.

STARE SHANATAR

Stare Shanatar rozciąga się na setki kilometrów pod Amn, Tethyrem i Calimshanem. Niegdyś było to potężne krasnoludzkie państwo Shanatar w Czeluści. Dzisiaj trwają już tylko jedno z ośmiu wielkich królestw



Aracoin, Belmora i Sanidine podziwiają Migoczące Morze



– pozostałe rozbili łupieżcy umysłów, drowy i duergarowie. Spóród głównych domen to właśnie na Stare Shanatar składa się największej sztucznych przekopów, komnat i korytarzy, w tym przedsięwzięcia budowlane na ogromną skalę.

Stare Shanatar, podobnie jak Północny Mrok, zostało dość dobrze zbadaane.

WIELKI BHAERYNDEN

W południowośrodkowym Faerunie, poniżej bezkresnych równin Shar, rozciąga się ojczyzna dwóch ras Podmroku – to Bhaerynden, przepastne pieczary południa. Była to pierwsza wielka ojczyzna krasnoludów, podbita i okupowana dawno temu przez drowy, tuż po ich zejściu do Podmroku. Mroczne elfy nadały swej nowej krainie nazwę Telantiwar, ale ich królestwo nie przetrwało. Z jakiejś przyczyny, zapomnianej w kolejnych stuleciach, wielkie przestwory tworzące serce Telantiwaru zawałyły się, miładząc tuzin drowich miast i formując Wielką Rozpadlinę.

Wprawdzie grotą dawnego Bhaeryndenu już nie istnieje, ale była tylko częścią rozgałęzionej sieci jaskiń i głębokich wykopów. Obecnie Rozpadliną i wieloma okolicznymi grotami władają złote krasnoludy, ale w sąsiedztwie pozostało kilka potężnych miast drowów – Guallidurth, Lllurth Dreir i T'lindhet.

ZASYPANE KRÓLESTWA

Pod rozległą pustynią Anauroch leżą Zasypane Królestwa – dziedzina nieopisywalnych faerimmów. Ponieważ region ten leży pod ruinami starożytnego Netherilu i jego państw-dzieci, na jego obszarze pozostało wiele netheryjskich ruin. Niemniej obecność faerimmów zniechęca większość poszukiwaczy od wypraw w ten obszar Podmroku. Bardzo mało wiadomo o tutejszych miejscach czy miastach.

Zasypane Królestwa jako całość są zamkniętą magiczną budowlą o nazwie Mur Sharnów. Tę gigantyczną barierę zbudowali tysiące lat temu tajemniczy sharnowie, aby uwięzić faerimmów w granicach Anauroch. Żadnemu innemu stworzeniu ściana w niczym nie przeszkadza, ale faerimmowie żadnym znanym sposobem nie mogą jej pokonać. Niestety, w zeszłym roku w co najmniej jednym miejscu (w pobliżu Everski) Mur Sharnów został przerwany, wypuszczając faerimmów na zgnębienie szerokiego świata.

Powrót miasta Pomrok i późniejsze bitwy z faerimmami powstrzymały zagrożenie z ich strony, przynajmniej na jakiś czas. Jednakże Zasypane Królestwa pozostały miejscem, które wypada nie odwiedzać.

ciekawe miejsca

Na najbliższych stronach przedstawiono miasta, ruiny, podziemia i inne ciekawe miejsca, które poszukiwacze przygód chętnie odwiedzą w Podmroku. Opis każdego miejsca obejmuje jego historię, a w przypadku niektórych bardziej złożonych obszarów także prezentacje ważnych miejsc i BN-ów.

prezentacja opisów

W prezentacji każdego miejsca w nawiasie podano głębokość (Górnrok, Śródmrok lub Dolmrok) oraz domenę (albo region geograficzny, jeśli nie należy do głównej domeny).

W przeciwieństwie do miast powierzchni, te w Podmroku z reguły są jednolite kulturowo. W wielu miejscach wszyscy, którzy nie należą do dominującej rasy, to goście albo niewolnicy. Dlatego też każde miasto z większym odsetkiem niewolników ma w statystykach oddzielne informacje o ich populacji. Zaludnienie i informacje o rasach wolnych obywateli są na pierwszym miejscu, a o niewolnikach na drugim. Majątek społeczności oblicza się według całkowitej populacji, bowiem niewolnicy przyczyniają się do wytwarzania bogactw, nawet jeśli sami ich nie posiadają.

Ammarindar

(Górny Północny Mrok)

Poniżej doliny rzeki Delimbiry, pomiędzy Wysokim Lasem a Szarymi Wierchami, leżą ruiny Ammarindaru, dawnego królestwa tarczowych krasnoludów. Niedgdy potężna kraina upadła w 882 RD, w tym samym czasie, gdy elfów z Eaelrann zmiotły czarty wylające masowo z miasta Acalhorn. Tamto zdarzenie sprawiło, że krainę przezwano Twierdzą Piekielna Brama.

Przez stulecia władcy demonów z Twierdzy Piekielna Brama badali zagrzebaną krasnoludzką krainę leżącą pod ich fortecą. W przestronnych komnatach i wygasłych kuźniach gromadzili armie orków i hodowali demonicznych wojowników, między innymi tanaruków. Samą Piekielną Bramę zniszczyli dopiero trzy lata temu, ale zło pleniące się w jej podziemiach nadal żyje. Póldemon Kaanyr Vhok (CZ mężczyzna człowiek półczart wojownik 7/lotrzyk 2/czarodziej 6), znany też pod przezwiskiem Berlo, ma pod rozkazami tysiące tanaruków, orków i innej hołoty. Marzy o dniu, w którym jego Legion Czyścicieli wywalczy mu prawdziwe królestwo.

Araumycos

(Górny Północny Mrok)

Araumycos – grzybowy organizm wielkości królestwa – to pojedyncze żywe stworzenie niesamowitych rozmiarów. Zajmuje obszar pod Wysokim Lasem, zaczynając się na głębokości 1,5 kilometra pod powierzchnią, a kończąc za 5 kilometrach. Araumycosa uważa się za najstarsze żywe stworzenie Torilu. Bogowie Faerunu o nim nie wspominają, a objawiona magia poznania w stosunku do niego zawsze zawodzi. Araumycos jest niepodatny na magię i ma wszystkie cechy stworzeń typu roślina, aczkolwiek jego świadomość była kwestionowana.

Wewnątrz Araumycosa żyją grzybowe stworzenia wszelkiej maści, również niebezpieczne. W jego cielsku mieszkają kolonie grzyboludów, agresywnie broniące swego terytorium. Ich wsie i osady rzadko posiadają cokolwiek cennego. Niemniej grzyboludy mają w zwyczaju gromadzić zwłoki różnych zjadanych stworzeń, na wypadek gdyby ich posiłek miał coś cennego przy sobie.

Podróżowanie przez Araumycosa jest trudne. Wiele korytarzy i jaskiń całkowicie blokuje pękate, szarobite masy przypominające wielkie skupiska purchasek (trwałość 3 i 180 punktów wytrzymałości na szciecień o krawędzi 1,5 metra). Uszkodzone fragmenty grzyba odrastają w tempie 1 punkt wytrzymałości na rundę. Nieراز się zdarza, że gdy podróżni wycinają sobie drogię przez setki metrów w głąb Araumycosa, szara matała zarasta całkowicie drogię powrotną za nimi. Niektó-

re korytarze są tylko częściowo wypełnione i podróżni mogą brodzić wśród grzybów lub chodzić po nich (Zachowanie równowagi, ST 15). Bieganie i szarżowanie wewnątrz Araumycosa jest niemożliwe.

Araumycos na ogół jest cierpliwy, ale czasami atakuje intruzów. Potrafi zadusić śmiertelnymi truciznami, zdominować podstępny zarodnikami lub zaatakować ruchomymi manifestacjami podobnymi do różnych słuzów i szlamów. Stwór dawał pokaz wszystkich form ataków psionicznych, ale najwyraźniej preferuje *ugodzenie umysłu i pobicie myśla*. Walka z Araumycosem na drodze zmagani psionicznych to kompletna porażka. Potwór ma chyba nieograniczony zasób punktów mocy, a jego niepodatność na magię rozciąga się również na psionikę.

Rzadko się zdarza, że ogromne fragmenty Araumycosa obumierają, odkrywając pod sobą prastare cywilizacje czekające na złupienie. Wówczas każde miasto na Północy – nad ziemią i w Podmroku – wysłała jedną lub kilka drużyn poszukiwawczych, aby przyniosły stamtąd wszystko co się da. Grupy Pomrocznych z Imperium Pomroku są szczególnie zainteresowane tym, co spoczywa pod Araumycosem. Od czasu powrotu wypalili oni już kwasami niejedną fragment grzyba. Niewątpliwie szukają czegoś konkretnego.



Szczurołak z Blingdenstone

stawia atrakcyjną propozycję pójścia na zwady do miasta i w okolicie, badając zwłaszcza możliwości jego odzyskania.

szczurołaki

Labirynt u wejścia do Blingdenstone opanowała mała społeczność szczurołaków, które zamieszkały w pierwszych kilku komorach miasta. Jest między nimi garstka uchodźców, którzy uszli z Blingdenstone do Podmroku i trafili prosto na zgraję rzeczonych likantropów czających się w nieczynnej kopalni. Uchodźcy svirfebliny wytułki szczurołaki w zacieklej potyczce. Niemniej na rannych towarzyszy padła klątwa likantropii i wkrótce zaraziłi pozabijali lub przepędzili pozostałych. Przywództwo nad zgrają objął podziemny gnom o imieniu Seldig (PZ mężczyzna szczurołak svirfeblin lotrzyk 6/czarodziej 6). Zabrał kamratów z powrotem do miasta w nadziei na luty.

Nie znalazłszy okupantów w mieście, szczurołaki zaczęły swobodne życie. Miały pod dostatkiem czystej wody do picia, a do jedzenia grzyby, które odrosły po ataku. Obecnie jest ich dwadzieścioro pięć. Agresywnie rzucając się z zasadki na wszystkie niezbyt liczne dru-

żyny poszukiwaczy skarbów (czasami są to drowy, czasami przybysze z powierzchni ziemi), jakie zapuszczają się

do Blingdenstone. Ponieważ svirfebliny podczas obrony zatopiły i zaważyły niektóre wewnętrzne tunele miasta, szczurołakom nie udało się dostać daleko. Ale dobrze im się żyje w wejściowym labiryncie i dookoła.

zguba ogremocha

Zguba Ogremocha to chmura obdarzonego świadomością magicznego pyłu, która od lat dryfuje pośród szczątków Blingdenstone – niczym nie miały zapach, który nie chce się rozwiać. Istoty z Planu Żywioty Ziemi o innym charakterze niż drowy, które trafia w ów opar, muszą ugiąć się przed jego złą wolą. Chmura wzięła nazwę od Ogremocha, władcy złych stworzeń ziemi. Pierwotnie jej zadaniem było wpędzanie żywiołaków ziemi w niszczycielski szal, ale teraz, gdy w mieście nie ma już dobrych gnomów, chmura najwyraźniej zmieniła priorytety.

obrzec głupoty

Obrzec głupoty wygląda jak obrzec czy innego rodzaju opaska, a czary wykrywania ujawniają wyłącznie jej magiczną aurę. Po założeniu tego przedmiotu postać natychmiast podlega karze –10 do wartości Intelktu i Roztropności (minimum 3). Zapomina wszystkie czary

i wiedzę magiczną przyporządkowane do wartości tychże atrybutów.

Obrzec można zdjąć wyłącznie czarem *przełamaniem klątwy*.

Silne przemiany; PC 13; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ciągłość, natężenie klątwy*; Cena 5500 sz.

blingdenstone

(Górny Północny Mrok)

Niegdyś było to miasto pracowitych svirfeblinów leżące pod Srebrnymi Marchiami. Dwa lata temu zniszczył je atak drowów. Większość mieszkańców wymordowały przyzwane bebilibithy lub popędziły w niewolę zbrojne mroczne elfy. Jednak część svirfeblinów uciekła przez tunele i szyby kopalniane położone w różnych częściach miasta. Największa grupa (około 500 uchodźców) schroniła się na powierzchni w Silverymoon.

Blingdenstone nie stało długo puste. Krótko po jego upadku sprwadziły się w to miejsce trzy odrebne grupy i rozpoczęły wydobywanie lokalnych zasobów. Ponieważ każdą interesuje co innego, na razie udaje im się współistnieć we względnej harmonii. W międzyczasie władcy Silverymoon zaczęli snuć mgliste plany odbicia miasta i uczynienia zeń pierwszej linii obronnej przeciw atakom z podziemi. Niektórzy przedsiębiorczy poszukiwacze przygód mogą nieźle zarobić, jeśli przed-

Zguba Ogremocha zaczęła gromadzić w tylnych grotach oddział żywiolaków ziemi oraz przybyszów. W tej części miasta dziesiątki planarnych stworzeń ziemi stoi nieruchomo, a chmura wiruje wokół nich, szepcząc w ziemnym języku obietnice zwycięstw i chwały. Nieruchomo niczym posągi stoją żywiolaki ziemi, mefity, xorny, thoquy i jeszcze dziwniejsze istoty. Wiele z nich odciągnięto od obrony podziemnych gnomów podczas ataku drowów, ale niektóre przyzwano lub uwieziono później.

Drowi rabusie

Przed upadkiem miasta swirfnebliny zagrzebały w skale wokół Blingdenstone setki zaklętych klejnotów będących magiczną linią obronną przeciw atakom wykorzystującym zdolność rycia. Po upadku miasta kilkoro drowich czarodziejów pod rozkazami kapłanek z Menzoberranzan wykorzystuje zdominowane xorny do wykopywania klejnotów na sprzedaż. Najpospolitsze są kamienie zawierające *głif strażniczy*, *symbol i zjawisko*. Zdarzają się też inne zagrzebane w skale i chroniące puste przestrzenie zaklęte klejnoty – niektóre unikalne dla gnomów z Blingdenstone.

Xorny przedostają się przez ziemię ku klejnotom i połykają je, nie aktywując zaklęć (przynajmniej w większości wypadków). Gdy ukończą wyznaczoną trasę, powracają i wypływają kamienie w pozawymiarowe przestrzenie przygotowane przez czarodziejów, co uniemożliwia aktywację zamkniętych w nich zaklęć dystansowych. Następnie drowy próbują identyfikować klejnoty eterycznie i sprzedają je w Mantol-Derith lub Menzoberranzan. Gdy Blingdenstone było zamieszkane, względnie tolerowano tu xorny umie-

jące powstrzymać się od pożerania wszystkich klejnotów dokoła, więc generalnie w ich charakterze i wyglądzie nie ma nic, co aktywowałoby zaklęte kamienie.

Mroczne elfy z menzoberranzańskiego rodu Duskrzyn utrzymują tu niewielki stały garnizon, bowiem ród Baenre obdarzył Duskrzynów przywilejem na wydobycie linii obronnej Blingdenstone złożonej z zaklętych klejnotów. Drowy innych rodów mogą ignorować a faktycznie ignorują to nadanie, wykopując z ruin co tylko zechcą. Niemniej zbrojni Duskrzynów rozbili już niejedną drużynę intruzów. Potyczki jak dotąd miały miejsce tylko z drowami z rodów na tyle małych, że Duskrzynowie nie przejmują się wyrażaną tym rodem zniewagą. Dowódcą garnizonu Duskrzynów jest Zelzpassa Duskrzyn (NZ kobieta drow lotrzyk 3/kapłan Lolth 7).

Błogostawiona przystań

(Dolne Głębokie Pustkowia)

Błogostawiona Przystań, enklawa kuo-toa w Dolmroku, to sioto liczące około 40 mieszkańców. Graniczy z odnogą Migoczącego Morza głęboko pod wybrzeżem Sembii.

Błogostawiona przystań (małe miasteczko): Potworna; Char NZ; Limit 40 sz; Zasoby 80 sz; Populacja 39; Odizolowana (kuo-toa 100%).

Przedstawiciele władzy: Plii Dziecię Morza (NZ kobieta kuo-toa kapłan 5/bicz Morskiej Matki 2 Blipdoolpoolp) to przywódczyni osad-



dy. Jej zastępcą jest Slumik Złotołuski (PZ mężczyzna kuo-toa mlich 6), szczególnie gorliwy i ambitny poganiacz. Między kapłanką i poganiaczem panuje napięta atmosfera – nie lubią się i każde czeka tylko na okazję, by pozbyć się drugiego.

Straże: Straż pełni tu szesnascioro dorosłych kuo-toa, w tym kilku z poziomami w klasie wojownika lub lotrzyka.

1. Świątynia morskiej matki

Świątynia to serce Błogosławionej Przystani.

pliił dziecię morza

Kiedy tylko Pliił Dziecię Morza zaczęła myśleć, wyznaczyła sobie ambityny cel. Najwcześniejsze wspomnienia, jakie posiada, wiąza się z atakiem swirfneblinów na jej dom. Miał on miejsce zanim jeszcze ona i jej współbracia zaczęli oddychać powietrzem. Zanurzona na skraju basenu lęgowego w ukryciu między skałami widziała, jak swirfnebliny wymordowały wiele młodych kuo-toa. Potem Pliił była świadkiem straszliwej furii, z jaką kapłani odpowiedzieli mordercom młodych i uznała, że sama chce być tak potężna, tak groźna jak ci władający czarami poobratymcy. Od tego czasu całą energię poświęciła doskonaleniu się w służbie wielkiej Morskiej Matce:

Pliił Dziecię Morza: kuo-toa kapłan 5/bicz Morskiej Matki 2 Blipdoolpool; SW 9; średni humanoid-potwór (wodny); KW 2k8+6 plus 7k8+1f, plus 2k8+6; pw 64; Ini +0; Szyb 4,5 m; KP 24 (dotyk 10, nieprzygotowany 24); bazowy atk +7; zwa +9; atk +10 wręcz (1k10+5, *szczypcowy drag** +2); calk atk +10/+5 wręcz (1k10+5, *szczypcowy drag** +2); SA błyskawica, czar, *szczypcowy drag*, *ukaranie niewiernych*; SC bystre oczy, karcenie niemiarłych 3/dzień, lepkość, niepodatności, odporność na elektryczność 1f, osliżgłość, ślepotą w świetle, ziemnowodne; Char NZ; RO Wytr +11, Ref +2, Wola +10; S 1f, Zr 10, Bd 16, Int 10, Rzt 21, Cha 10.

Umiejętności i atry: Czarostwo +5, Koncentracja +8, Przeszukiwanie +6, Spoztrzegawczość +11, Wiedza (religia) +10, Wyzwalanie się +8; Czarowanie w walce, Dodatkowe odpędzanie, Przepieszczenie zdolności czaropodobnej (*ukaranie niewiernych*).

Błyskawica (zn): Pliił wspólnie z jednym lub kilkoma biczami kuo-toa może co 1k4 rundy powołać do istnienia błyskawicę. Wszyscy muszą połączyć dłonie, by wystrzelić błyskawicę, ale podczas jej generowania wystarczy, że Pliił będzie nie dalej niż 9 metrów od innego bicza z grupy. Błyskawica zadaje 1k6 obrażeń plus 1k6 za dodatkowego bicza, ale udany rzut obronny na Refleks (ST 16 + liczba biczów) zmniejsza liczbę ran o połowę.

Ukaranie niewiernych (zc): Pliił może rzucić kłętwe na wrogów. Każdy przelicznik w promieniu 9 metrów, który ją widzi i słyszy, podlega zaklęciu *zagłada* (2. poziom czarującego; ST rzutu obronnego 16).

Lepkość (zw): Pliił może użyć substancji wytwarzanych przez swe ciało do przemienienia tarczy w coś na kształt lepu na muchy

1A. KOMNATA CEREMONIALNA

Wyznawcy Blipdoolpool odprawiają tutaj codzienne obrzędy. Wierni są niemal zawsze obecni na każdej ceremonii, ten bowiem, kto ją opuścił z innego powodu niż służba strażnicza, musi odbyć specjalne spotkanie z Slumikiem.

1B. ŚWIĘTY BASEN

W tym miejscu w największe święta kapłani topią ofiary ku czci Morskiej Matki. Kapłani kuo-toa, inkwizytorzy i inni, którzy wykazali się szczególną gorliwością czy wiarą, mają prawo wykorzystywać to miejsce jako specjalny basen lęgowy. W tym miejscu zawsze służbę pełni jeden z akoltów.

– będą się do niej przyklejać istoty lub przedmioty, które jej dotkną. Każda istota, która zaatakuje wręcz kuo-toa i której ów atak się nie powiedzie, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza, iż oręż przykleja się do tarczy i zostaje wyrwany z ręki walczącego. Stworzenia, które walczą bronią naturalną i które zostaną w ten sposób potraktowane, automatycznie trafiają w zwarcie. Kiedy Pliił zechce pokryć tarczę taką lepka substancją, musi poświęcić na to godzinę pracy oraz użyć specjalnych materiałów kosztujących 20 sz. Substancja zachowuje swą właściwość przez trzy dni lub do momentu przyklepania się czegoś czy kogoś (w tym przypadku tarcza nie może już niczego uwięzić, jako że lep został wykorzystany). Oderwanie przyklepionej broni czy kończyny od tarczy wymaga udanego testu Sily o ST 20.

Niepodatności (zw): Pliił jest niepodatna na trucizny i paraliz. Różne czary *uniucrucobnienia* również na nią nie wpływają, a bystre oczy pozwalają jej natychmiast rozpoznać prawdziwą naturę uludy.

Ośliżgłość (zw): Pliił pokrywa śliska substancja, wytwarzana przez jej organizm. Jest na tyle śliska, że bardzo trudno ją pochwycić w zwarcie i złapać w sidła. Nie działają na nią sieci, magiczne i zwyczajne. Jest w stanie bez problemu wyslizgnąć się z więzów wszelkiej postaci.

Ślepotą w świetle (zw): Nagłe wystawienie się na działanie jaskrawego światła (promienie słońca lub czar *światła dnia*) oślepią Pliił na 1 rundę. Ponadto przez kolejne rundy istota jest oślniona, dopóki przebywa w jasnym świetle.

Przygotowane czary (6/7/5/5/4): 0 – *enota, leczenie drobnych ran, przewodnictwo, stworzenie wody (2), wykrycie magii*; 1 – *blagostawienstwo, boska łaska, obawa, ochrona przed chaosem, rozkaz, tarza wiary, zadawanie lekkich ran*; 2 – *cisza, przyszwajanie potwora II, siła byka, wytrzymalność niedziwiedzia, znajome wyrzutki*^{1,2}; 3 – *kontrolowanie wody*³; *leczenie porażonych ran, ochrona przed energią, piekące światło, wyczyszczenie niewidzialności*; 4 – *nadanie zdolności czarowania, odesłanie, ściana rozproszenia magii*⁴, *wzburzone wody*⁵.

1 Czar domowy. **Domeny:** wodna śmierć (ugodzenie nie-wodnego stworzenia 1/dzień), zło (rzuca czary złą na poziomie czarującego o +1 wyższym), zniszczenie (ugodzenie 1/dzień).

2 Nowy czar opisany w niniejszej książce.

Dobytke: *szczypcowy drag* + 2, *zbroja płytowa czuciowa* + 2, *eliksir leczenia średnich ran, eliksir latania*.

* Nowy ekwipunek opisany w rozdziale 5.

1C. SYPIALNIE AKOLITÓW

Aktualnie w świątyni służy tylko trzech akolitów (kapłani 1. poziomu). Korzystają z największego dormitorium, w którym jest miejsce na czternastu kapłanów kuo-toa.

W każdym z mniejszych pokoi znajdują się dwa piętrowe łóżka i cztery skrzynie. Większy pokój ma trzy piętrowe łóżka i sześć skrzyń.

1D. POKÓJ POGANIACZA

Ten pokój jest zarezerwowany dla poganiacza, Slumika Złotołuskiego, ale ów spędza tutaj niewiele czasu. W pokoju znajdują się tylko biurko, stół i łóżko. Obustronne ukryte drzwi pozwalają Slumikowi wchodzić i wychodzić bez konieczności wędrowania przez główną świątynię. Podczas dnia zwykle obserwuje publiczny basen łęgowy z wysokości półki skalnej. Wieczorami często przebywa w strażnicy.

1E. WYCHODEK

Mają wychodek wspólny dla poganiacza i akolitów.

1F. BIURO I URZĄD KOŚCIELNY

Tutaj przechowuje się wszystkie zapiski na temat społeczności – księgi urodzin, zgonów, wyroków i wymierzonych kar, danin, listy płac oraz składane ofiary.

1G. MAGAZYN

W magazynach są szaty, kadzielnice i ogólne zaopatrzenie.

1H. WYCHODEK

Tego wychodka używa arcykapłanka i pracownicy biura.

1I. BIBLIOTEKA

Większość tutejszych zwjów i książek dotyczy Blipdoolpool i jej kultu. Większość miejsca zajmują historie różnych kościołów oraz biografie niezłomnych biczów i poganiaczy. Mają dział genealogiczny śledzi pochodzenie kilku lotrzyków kuo-toa, których wyniesiono do statusu lewiantów.

1J. POKÓJ ARCYKAPŁANKI

Komnatę obficie wyposażono w wygodne draperie na ścianach, drewniane meble i grube dywany, a wszystkie przedstawiają Morską Matkę lub jej wynawców. Pliłł Dziecię Morza trzyma tutaj niewiele rzeczy. Jednokierunkowe ukryte drzwi pozwalają arcykapłance wychodzić z budynku bez przeszkód.

2. BASEN ŁĘGOWY

W ostoiętym basenie niemal zawsze przebywa ktoś z mieszkańców miasta, kto chce się moczyć lub rozmnażać. Strażnik siedzący na wysokim klifie pilnie obserwuje basen.

3. STRAŻNICA I KOSZARY

Ten obszar to jedyne wejście do siola, zawsze dobrze strzeżone. Dowódcą, Bible Błogosławiona, to poganiaczka kuo-toa (mniich 3. poziomu). Płacówkę nadzoruje albo ona, albo jej porucznik (Jopaarg, lotrzyk 5. poziomu). Służbę pełni tu na zmianę sześcioro strażników (kuo-toa wojomiu 4. poziomu) – zawsze dwoje wartuje, dwoje odpoczywa w koszarach, a dwoje ma wolne.

Brikklext

(Górne Głębokie Pustkowie)

Po Górmroku jest rozproszone około setki goblińskich siedzib, ale ta jedna wyróżnia się spośród innych, bowiem posiada dziwne pozory cywilizacji. Żyjącym tu plemieniem rządzili mieszana rada niebieskich (psioniczne gobliny – patrz *Podręcznik rozszerzonej psioniki*) i niedźwiczuków, tworząca idealne połączenie rozumu i siły, zdolne ująć gobliny żelazną ręką i wymusić pewne konkretne zachowania społeczne.

Brikklext (wieś): Magiczna; Char NZ; Limit 100 sz; Zasoby 1050 sz; Populacja 242; Odizolowana (gobliny 80%, niedźwiczukowie 11%, niebiescy 5%, worgi 4%).

Przedstawiciele władzy: Ponadcień Wronsa (NZ mężczyzna niedźwiczuk wojownik 6/lotrzyk 3), wódz Brikklext.

Ważne postacie: Gryxt (PZ kobieta niebieski psion 6), najpotężniejszą psion plemienia; Drikret (CZ mężczyzna niebieski psion 5), arcydzieg Ponadcieńa i psion, który przez większość czasu pociąga za sznurki Ponadcieńa; Pruet (CZ kobieta niedźwiczuk kapłan 6 Hruggeka), partnerka Ponadcieńa i główny religijny przywódca plemienia.

Zbrojni: Zbrojni Brikklextu to około 50 goblinów, 12 niedźwiczuków i 5 niebieskich.

Handlarze Woda: Około 30 goblinów z plemienia należą do Handlarzy Woda – gangu okrutnych lotrzyków, którzy dręczą i zastraszają słabsze plemiona w promieniu kilku kilometrów.

Płytko położona goblińska siedziba leży tuż pod południowym podnóżem Gór Ziemej Ostrogi, a z Podmrokiem ma bardzo kiepskie połączenia. Większość Brikklextu jest położona na głębokości powyżej 450 metrów pod ziemią. Niemniej gesto usiany pułapkami tunel w tylnej części wioski wiedzie w dół do sekcji Podmroku poniżej Ziemej Ostrogi. Ponadcień Wronsa włada goblińskim szczeniem w sposób typowy dla niedźwiczuków, czyli siłą pięści. Pruet, jego kochanka, w podobnym stylu zawiaduje życiem religijnym. Różnice między Brikklext a innymi goblińskimi gniazdami stanowi obecność i wpływ niebieskich psioników.

Drikret rozgłasza słowa Ponadcieńa i potajemnie wymusza posłuszeństwo, a Gryxt wspiera Pruet w praktycznym zarządzaniu i obowiązkach religijnych. Sojusz niebieskich i niedźwiczuków jest stabilny. Pierwsi wiedza, że bez opieki drugich zginą, a drudzy, że to dzięki umiejętnościom i inteligencji pierwszych Brikklext to coś więcej niż zwykłe gniazdo pełne niewartych uwagi goblinów. Mimo radykalnie odmiennej natury, niebieskich i niedźwiczuków łączy ambicje.

Podstawowy majątek Brikklextu to podziemny zbiornik wodny. Pod rozkazami niebieskich, gobliny przemieszczyły źródło, które wcześniej zaopatrywało w wodę społeczności na powierzchni. Dzięki pracom ziemnym, skierowały wody źródła i załazy kilka podziemnych grót na południowym krańcu siedziby, tworząc ogromny zbiornik czystej wody pitnej.

Gdy źródło tajemniczo wyschło, mieszkańcy powierzchni musieli albo zdobywać wodę gdzie indziej, albo kupować ją od goblinów. „Na szczęście” te ostatnie zaczęły pojawiać się codziennie z wozami pełnymi beczek z wodą na sprzedaż. Były oczywiście narzekania na tę sytuację, ale jak dotąd wszystkie społeczności i pojedyncze potwory w okolicy niechętnie przystały na taki układ. Kilka szczeniów hobgoblinów zawarło nawet z Wronszą kontrakt na regularne dostawy wody. Kto ośmieli

się zaatakować wóz z wodą, ten musi się liczyć z wizytą niedźwiedzika i niebieskiego w celu wyjaśnienia „nieporozumienia”.

Zyski ze sprzedaży wody przeznaczono na ufortyfikowanie siedziby i na poprawę warunków bytowych. „Obywatel” Brikklextu powoli się cywilizują. Trudno im pojąć idee prywatnej własności, kodyfikacji praw i systemu handlowego, ale kilka rozumniejszych goblinów zaczyna dostrzegać realne korzyści. Jednym z następstw wszystkich tych zmian jest eksplozja demograficzna. W miarę rozrostu Brikklextu, niedźwiedźkowie i niebiescy uznają za lepszą ekspansję w dół niż na boki. W głębi ziemi nie tylko jest więcej miejsca – niebiescy sądzą, że nieroztropnie byłoby prowokować okoliczne ludzkie miasteczka zbyt szybkim rozwojem.

Wiekły dorosły goblin wciąż śpi w jednej wielkiej komorze, a tunele siedziby mają najwyżej 1,2 metra średnicy. Przet zmusiła gobliny do czczenia Hruggęka zamiast Maglubiyet, ale jak dotąd zmiana wyznania nie stwarza problemów.

Każdy dorosły goblin należy do pospolitego ruszenia – jednostki dobrze uzbrojonej w naostrzone długie włócznie i lśniącej morgungszterny. Gobliny z Brikklextu rozwinęły nawet coś na kształt skutecznej taktyki walki w grupie. Wielu nosi koszulki kolce, a każdy poręcznik dzierży broń mistrzowskiej jakości i nosi zbroję półpłytkową, z wyglądu wykonaną przez niziołki.

Brikklext nie ma imponującego rodowodu. Społeczność jest lepiej znana dopiero od ośmiu lat, a gdy siedem lat temu przybyli Gryxt i Drikret, była to pospolita, nędzna goblińska wioska. Wszystko zmieniło się jednak kiedy niebiescy nadeszli i zyskali sobie akceptację oraz wpływy dzięki częstemu używaniu *zawrozczenia osoby*. Z czasem Wronsa i Pruet zaczęli doceniać mądrą pomoc tej pary, a później nawet polubili słabe, niebieskoskóre gobliny. Dzisiaj niebiescy nie potrzebują już psoniki, by załatwić cokolwiek u wodzów Brikklextu.

W Brikklextu jest tylko jeden obszar godny uznania za miejsce ważne – zbiornik wody. Kilka tam utrzymują w czterech dużych grotach tysiące litrów czystej, słodkiej wody. Jakis rok temu Gryxt próbowała zarybić zbiornik pstragami, aby zapewnić wiosce stały dopływ żywności. Niestety, obecność ryb przyciągnęła merrowa, który zaczął pożerać je, a od czasu do czasu też gobliny. Nikomu dotąd nie udało się schwytać ani zabić wodnego ogra. Okazał się irytująco odporny na psonikę niebieskich.

cairnheim, dziedzina dodkong

(Górne Mroczne Ziemie)

W tej wiosce kamiennych gigantów cuchnie wonią nieumarłych. Osada władca kamienny gigant liczy zwany Dodkongiem. W „królestwie” mieszka niewiele osób, ale nawet garstka kamiennych gigantów jest w stanie zrównać z ziemią miasteczko albo rozpedzić kompanię ludzkich żołnierzy. Dodkong nie widzi potrzeby podboju nowych terytoriów, skoro jego władza poprzez strach rozciąga się praktycznie daleko poza kompleks wysokich grot zamieszkałych przez kamienne giganty. Mieszkańcy Cairnheim całymi dniami wykopują klejnoty i rzeźbią skały w toporne dzieła sztuki.

Cairnheim (osada): Konwencjonalne (Potworne); Char NZ; Limit 200 sz; Zasoby 5460 sz; Populacja 546; Odizolowana (kamienne giganty 96%, nieumarłe kamienne giganty 4%).

Przedstawiciele władzy: Dodkong (mężczyzna liczący kamienny gigant zaklinacz 10), pan Cairnheim.

Ważne postaci: Ruvok Aerthmett (kobieta kamienny gigant fachowiec 6), królewski rzemieślnik; Koenig Serpentspina Węzokrąg (mężczyzna nieumarły kamienny gigant tropiciel 9), wódz Dodforersów.

Zbrojni: Każdy dorosły kamienny gigant jest sprawnym wojownikiem, a wielu mieszkańców Cairnheim awansowało także na pozycje w klasie barbarzyńcy, wojownika lub zbrojnego. Mieszka tu około 260 dorosłych kamiennych gigantów oraz 20 dodforersów (lub „panów śmierci”) – specjalnego gatunku nieumarłych kamiennych gigantów.

Cairnheim zaczyna się tuż pod powierzchnią Gór Potoku Giganta i sięga do głębokości niespełna kilometra. Osada składa się z krętego systemu lawowych tuneli i jaskiń, które niespodziewanie wymagały bardzo nieznacznych przeróbek, aby były wygodne dla kamiennych gigantów.

Kompleks grot stanowi granicę Cairnheim, niemniej Dodkong przypisuje sobie władzę nad większym regionem. Uważa za swą krainę cały obszar, na którym się go boją. Nie ogłasza panowania otwarcie, wywieszając flagi czy gromko obwołując swe królewskie zwierzchnictwo. Po prostu żąda posłuszeństwa na dużo większym obszarze niż bezpośrednio kontroluje. Oprócz kamiennych gigantów, Dodkong rządzi także nieznaną liczbą gigantów wzgórzowych w regionie, a składają mu również hołd okoliczne osiedla ludzkie.

Dodkong istnieje od co najmniej 1700 lat. Jest konserwatywny, ale przebiegły, a jako głównego narzędzia używa podstęp. Zamiast stosować brutalną siłę, woli nastawiać wrogów przeciw sobie wzajem, w ten sposób osłabiając dwóch przeciwników naraz.

Gdy w Cairnheim umiera jeden z wodzów klanowych, Dodkong ożywia go jako dodforersa, używając starożytnych gigantów rytuałów oraz mocy *korony Obadaia*, artefaktu kamiennych gigantów dającego Dodkongowi władzę nad nieumarłymi. Dodforersi są starzy i mądrzy, ale i tak młodszy od swego pana.

Wtrągnięcie do Cairnheim lud innego miejsca znajdujących się we władzy Dodkonga jest karane śmiercią. Niemniej liczący respektuje starożytny, mało znany obyczaj gigantów, nakazujący udzielać przez trzy dni pomocy każdemu, kto o nią poprosi. Nie nagłaśnia swego szacunku dla obyczaju, bowiem nie pragnie udzielać gościności, ale postać może przypomnieć sobie tę informację po udaniu teściu wiedzy bardów o ST 20 lub Wiedzy (historii) o ST 25. Kto powoła się na pradawny zwyczaj, ten zamiast szybkiej śmierci otrzyma za darmo nocleg, żywność, wodę, wino i drobne leczenie. Gdy minie trzech dni, rozumni goście powinni już być poza granicami krainy Dodkonga.

Czasami Dodkong prosi o przysługę w zamian za gościnę, jakiej udzielił przybyłym do Cairnheim. Nie jest to element starożytnego zwyczaju, więc przedstawia całą sprawę jako obowiązek wdzięcznego gościa. Kto odmówi jego życzeniu, drugi raz nie powinien spodziewać się miłego przyjęcia, nawet jeśli o nie poprosi. Poza tym „przygadkowo” może dojść do pomyłki w obliczaniu wpływu trzech dni w pozabowym świecie Podmroku.

krótka historia

Dawno temu Góry Potoku Giganta należały do krainy gigantów zwanej Nedeheim. Tamtejsi rzemieślnicy i inżynierowie wykuli wielkie drogi oraz schody pośród szczytów i ogromne sale pod wzgórzami. Nedeheim w –5350 RD zniszczyły armie Shanatar na Wysokości i kraina gigantów, zmniejszyła się do garstki rozrzuconych siedzib klanowych, które wkrótce w izolacji popadły w zacofanie.

W –160 RD z ciemności podziemi wyłonił się Dodkong. Nigdy nie wspominał swego pochodzenia ani szczegółów wejścia w posiadanie *korony Obadaia*. Zgromadził klany kamiennych gigantów z Nedeheim, które uciekły do Podmroku 5000 lat wcześniej, i dzięki nim utworzył swe królestwo.

Od tego czasu Cairnheim powoli się rozrasta. Obecnie osadę Cairnheim, położoną w wysokiej górskiej grocie w sercu Potoku Giganta, zamieszkuje ponad 500 kamiennych gigantów. Dodkong za swego pana uznaje ponad dziesięć pomniejszych klanów gigantów kamiennych i wzgórzowych żyjących na obszarze tego łańcucha górskiego. Kilka dużych plemion orków i hobgoblinów także stanęłyby pod jego sztandarami, gdyby nieumarły gigant zaprzagnął wziąć na służbę humanoidów.

ch'aulssin, miasto żmijnych cieni

(Środkowy Północny Mrok)

Pod północnym krańcem Gór Rauvin leży Chaulssin, opuszczone ruiny wiszące nad olbrzymią otchłania, w której nieustannie wieje zimny wiatr. Miasto wznosi się na wielkim kamiennym nawisie wysuniętym w pustkę. Jego wały i galerie otwierają widok na przerażającą próżnię.

Chaulssin było niegdyś miastem drowów, ale jakieś 1500 lat temu klan cienistych smoków zdobył je i wziął miesz-



Illithidzi niszczą intruzów

kańców w niewolę. Cienistozimne smoki władają miastem przez stulecia. W końcu rządów stwoży pozabawiło ich własne półdrowie/półsmocze potomstwo, władające potężną magią planarną. Dziś żyje niewiele potomków Chaulssinu, ale tajemny ród drowich skrytobójców (Ja'ezred Chaulssin) wykorzystuje to miejsce jako ukrytą stację.

Chaulssin istnieje częściowo na Planie Cieni, więc po zrujnowanym mieście nieustannie wija się macki materii cienia. Ulice nawiedzają śmiertelnie groźne istoty z owego wymiaru, a od czasu do czasu całe dzielnice miasta znikają w półmroku, by pojawiać się dopiero po latach.

ch'chitl, królestwo pod spodem

(Dolny Północny Mrok)

Ponad 25 kilometrów pod południowym podłożem Gór Miecza, praktycznie pod samym Waterdeep, leży Ch'Chitl – najważniejsza twierdza łupieżców umysłów na Północy. Położenie w dobrze znanym punkcie wymusza na władcach ostrożne traktowanie osób żyjących powyżej, ale zamiary tutejszych łupieżców umysłów nie są wcale mniej zle niż u pobratymców.

Ch'Chitl było niegdyś kwitnącą illithidzką metropolią Północy, teraz jednak stanowi ledwie cień siebie samego sprzed lat. Pomimo znacznej degradacji, pozostaje aktywną placówką łupieżców umysłów w bardzo dogodnym punkcie i zamierza odzyskać utraconą chwałę.

Ch'Chitl (małe miasteczko): Konwencjonalna (potworna); Char PZ; Limit 800 sz; Zasoby 104 320 sz; Populacja 314 wolnych; Odizolowana (łupieżcy umysłów 98%, illithidzowie 2%); 990 niewolników (quaggothy 95%, drowy 1%, duergarowie 1%, ludzie 1%, krasnoludy tartarowe 1%, svirfnebliny 1%).

Przedstawiciele władzy: Tsurlanej (PZ illithilicz zaklinacz 16), pierwszy starszy Zwierzchnictwa; Ornolyg (PZ illithilicz czarodziej 19); Fruyshuk (PZ illithilicz kapłan 18 Ilsensine); Luors'Nallig (PZ illithilicz zaklinacz 14/mnich 3); Grishnurok (PZ illithilicz czarodziej 11/psion 6); Worvinul (CZ illithilicz zaklinacz 17); Ellistiv (NZ illithilicz psion 12); Aulagol (CZ illithilicz czarodziej 15). Tych osiem stworzeń tworzy Zwierzchnictwo Starszych.

Ważne postacie: Ilserv (NZ łupieżca umysłów), ekspert od świata na powierzchni; Shaun Taunador (NZ łupieżca umysłów), kupiec handlujący truciznami w Skullport.

Łupieżcy umysłów: Ponad 300. Wielu posiada kapiomy w klasie psiona, psychowojownika lub zaklinacza.

Łaggoty: Około 600 dorosłych; jakies 50% służy jako straż, rabusie i zwiadowcy łupieżców umysłów. Wielu przywódców to barbarzyńcy lub zbrojnie.

illithilicz

Illithilicz, jak sama nazwa wskazuje, to łupieżca umysłów, który odprawił rytuały przemiany w licza. Jego relikwiarz to zwykłe małutka skrzynieczka w kształcie czaszki, noszona na czole lub zwisająca z macki. Dalej opisano przykładowo illithilicza.

Tsurlanej: Illithilicz zaklinacz 16; SW 26; średni nieumarły; KW 8k12 plus 16k12; pw 96; Ini +6; Szyb 9 m; KP 22, dotyk 17, nieprzygotowany 20; bazyowy atk +14; zwa +15; atk +18 wręcz (1k+1, macka) lub +17 dotykowy wręcz (1k8+5, dotyk) lub +18 dystansowo; całkow. atk +18 wręcz (1k+1, 4 macki) lub +17/+12 dotykowy wręcz (1k8+5, dotyk) lub +18/+13 dystansowo (czar); SA aura strachu, doskonalsze łapanie, paralizujący dotyk, psionika, *ugodzenie umysłu*, wyrwanie mózgu; SC niepodatności, OC 25, odporność na odpędzanie +4, telepatia; Char PZ; RO Wytr +9, Ref +11, Wola +20; S12, Zr 14, Bd —, Int 21, Rzt 19, Cha 29.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +24, Ciche poruszanie się +25, Czarostwo +24, Koncentracja +22, Nasłuchiwanie +25, Przeszukiwanie +20, Rzemiosło (alchemia) +24, Spozstrzegawczość +25, Ukrywanie się +25, Wiedza (historia) +29, Wiedza (tajemna) +29, Wyczucie pobudek +20, Zastraszanie +26; Czujność, Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce, Doskonalsza inicjatywa, Finezja w bronii (macka), Przenikanie czarem, Unieruchomienie czaru, Uniki, Wyuczenie czaru, Wycucie pierścienia, Zwiększona wytrzymałość.

Aura strachu (zn): Każde stworzenie o mniej niż 5 KW w promieniu 18 metrów patrzące na Tsurlaneja musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 31 – nieudany oznacza, iż pada ofiarą zaklęcia *strach* (24. poziom czarującego). Uduany rzut obronny zapewnia stworzeniu niepodatność na aurę Tsurlaneja na okres 24 godzin.

Doskonalsze łapanie (zw): Tsurlanej, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie rozmiarów małego, średniego lub dużego. Następnie może próbować rozpocząć zwanie w akcji darmowej, nie prowokując okazynego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wcepi mackę w głowę przeciwnika. Tsurlanej może też złapać stworzenie rozmiaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko da radę dosięgnąć jego głowy. Kiedy zaś rozpoczyna swą turę mając wcepioną choć jedną mackę, może spróbować wyciągnąć wszystkie pozostałe w jednym teście zwania. Przeciwnik ma prawo uciec wykonując jeden udany test zwania lub Wyzwalania się. Niemniej Tsurlanej zyskuje premię z okoliczności +2 za każdą mackę wcepioną na początku tury przeciwnika.

Paralizujący dotyk (zn): Zwy stworzenie dotknięte przez Tsurlaneja musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość o ST 31 – nieudany oznacza permanentny paraliż. Ofiarę można uwolnić rzucając

przelamanie paraliżu lub dowolne zaklęcie zdejmujące kłtwę (patrz opis czaru *nabżenie kłatwy* w *Podręczniku Graacza*). Tego efektu nie można rozproszyć. Sparalizowana przez Tsurlaneja istota wygląda na martwą, choć udany test Leczenia (ST 15) lub Spozstrzegawczości (ST 20) ujawnia, że ofiara wciąż żyje.

Psionika (zc): 3/dzień – *lewitacja*, *sugestia*, *wykrycie myśli*, *zawroczenie potwora*. Poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza oszłomienie na 1k4 rundy. Tsurlanej może używać tej mocy raz dziennie. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Wyrwanie mózgu (zw): Gdy Tsurlanej na początku swej tury ma wszystkie cztery macki wcepienie w przeciwnika, to po udanym teście zwania automatycznie wyrwa jego mózg, powodując natychmiastową śmierć. Moc ta jest bezużyteczna przeciw konstruktom, żywiolakom, słuzom, roślinom i nieumarłym. Wyrwanie mózgu nie zabija automatycznie istot o kilku głowach, jak etnyty czy hydro.

Niepodatności (zw): Tsurlanej jest niepodatny na zimno, elektryczność, polimorfiz (ale sam na siebie może jej użyć) i ataki wpływające na umysł.

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby prób odpędzania, karcenia, rozkazywania i krępienia Tsurlaneja traktuje się jak nieumarłego o 28 KW.

Telepatia (zn): Tsurlanej może porozumiewać się telepatycznie z każdym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów.

Znane czary: (6/9/8/8/8/7/6/4; ST rzutu obronnego 19 + poziom czaru): 0 – *dłoi maga*, *kułgłarstwo*, *odczytanie magii*, *otumanienie*, *otwarcie/zamknięcie światła*, *wykrycie magii*, *wykrycie trucizny*, *zwanie nieumarłego*; 1 – *magiczny pocisk*, *promień osłabienia*, *spadające piórko*, *tarca*, *zbroja maga*; 2 – *ciemność*, *pajęczyna*, *rozmycie*, *upiorna dłoń*, *zobaczenie niewidzialnego*; 3 – *dotyk wampira*, *latanie*, *zprzysięszenie*, *rozproszenie magii*; 4 – *drzwi poprzez wymiary*, *potężniejsza niewidzialność*, *pozabawienie sił*, *zakażenie*; 5 – *ożywienie umarłego*, *przejęcie w ścianie*, *przesłanie wieści*, *stożek zimna*; 6 – *dezintegracja*, *krąg śmierci*, *zbiornore przysięszenie*; 7 – *bezdłonna teleportacja*, *pałec śmierci*; 8 – *polimorfowanie dowolnego obiektu*.

Dobytek: *pierścień ochrony* +5, *pierścień uchylania*, *plaszcz ebaryzmy* +6, *planarian kajdany*, *berbo wchłaniania*.

W odróżnieniu od tradycyjnych społeczności lupięców umysłów, którymi władają pojedyncze wiekowe mózgi, Ch'Chitl zarządza zgromadzenie starszych złożone z ośmiu nieumarłych illithiliczków. Gdy przed prawie stu laty umarli mózgi miasta, członkowie rady stali się licznymi, aby zwiększyć swe moce do stopnia pozwalającego podzielić wiedzę pomiędzy siebie. Jednak cała ósemka tylko z najwyższym trudem kontroluje moc oraz wiedzę wiekowego mózgu i zmarłych wcześniej illithidów.

W normalnym osiedlu lupięców umysłów martwe illithidy składają mózgi w stonym zbiorniku zawierającym wiekowy mózg, dając mu wchłoniąć osobowość i wspomnienia. W Ch'Chitl mózgi martwych pożera ośmiu illithiliczków – i, uogólniając, układ ten społeczność uznaje za mniej satysfakcjonujący. Ośmiu członków Zwierzchnictwa Starszych łącznie przechowuje wspomnienia dziesiątek tysięcy illithidów, ale każdy stwór strzeże zazdrośnie osobście posiadanych sekretów, co znacznie utrudnia wspólne rzadzenie.

Ekonomia Ch'Chitl opiera się na najazdach, nie na handlu. Położenie miasta daje łatwy dostęp do wszystkich karawan Podmroku, jakie podróżują do i ze Skullport. Dodatkowo tylko niewielka odległość dzieli Ch'Chitl od podmrocznych szlaków handlowych w innych rejonach Północy. Nie chcąc odstraszyć użytkowników od dochodowych szlaków handlowych, illithidzi uważnie wybierają, które karawany pła-drować i jak często. Najchętniej nadzorują napady z ukrycia, zlecając całą robotę quaggothom, a ujawniają się wyłącznie wtedy, gdy bitwa

przybiera niepożądany obrót. Im rzadziej lupięcy umysłów się pokazują, tym mniej handlarzy będzie się ich lękać. Illithiliczkowie boją się z kolei władców Waterdeep i odkładają plany zniszczenia tego miasta na bliżej nieokreślona przyszłość.

W Ch'Chitl nie przyjmuje się gości. Nie ma tu sklepów dla przyjezdnych ani zadnych gospod. Nie illithidzi to niewolnicy, a lupięcy umysłów z innych społeczności powinni załatwiać swoje sprawy jak najszybciej i wracać skąd przyszli. Jeśli illithidzi chcą z kimś porozmawiać, w tym celu zawsze wychodzą poza miasto. Przeważnie swe interesy załatwiają w Skullport.

Okoliczne tunele w promieniu 1,5 kilometra patrolują grupy illithidzkiej czeladzi liczące od dziesięciu do dwudziestu quaggothów. Wyprawa na dalszą odległość z taką liczbą niewolników grozi konfliktami, na które lupięcy umysłów nie są przygotowani. Na obszarze samego miasteczka drużyna illithidów regularnie zagląda na Plany Etery czyny i Astralny, wypatrując oznak międzyplanarnej agresji. Co-kołwiek zwróci ich uwagę, podlega dokładnej inspekcji. To zaś, co budzi podejrzenia, jest niszczone.

Krótką historią

Ch'Chitl w 1154 RD założył kult illithidów, którego zamierzeniem było stworzenie osady-przybudówki Skullport. Placówka szybko roz-

Nurr'korzahg

Illithidowi o imieniu Nurr'Korzahg brakuje trzech macek amputowanych po tym, jak gnilna choroba zagroziła ogarnięciem całej głowy. Muśnięcie śmierci przemieniło go wewnątrz i wypięło także na zmianę diety. Nurr'Korzahg nadal mieszka w Ch'Chitl, ale czuje się coraz bardziej obcy pośród swoich. Zastanawia się od czasu do czasu, czy życie pozbawione dominowania słabszych ras i pożerania ich mózgow także może być satysfakcjonujące. To cudaczny koncept, być może, ale takie myśli nasuwają się Nurr'Korzahgowi coraz częściej. Gdyby miał okazję, mógłby nawet udzielić pomocy nie-illithidom, aby zobaczyć, co zrobia w obliczu tak dziwacznej rzeczy jak żywciliwość czy akceptacja.

Nurr'Korzahg: lupięcza umysłów czarodziej 7; SW 15; średnie wy-naturzenie; KW 8k8 plus 7k4 p 55; Ini +6; Szyb 9 m; KP 19, do-tyk 16, nieprzygotowany 17; bazyowy atk +9; zwa +10; atk +11 wręcz (1k4+1, macka) lub +11 dystansowo; całk atk +11 wręcz (1k4+1, macka) lub +11 dystansowo; SA doskonałe łapanie, psionika, ugo-dzenie umysłu; SC telepatia, OC 25; Char PN; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +14; S 12, Zr 14, Bd 10, Int 24, Rzt 17, Cha 16.

Umiejętności i atry: Rzemiosło (alchemia) +17, Błefowanie +13, Koncentracja +21, Ukrywanie się +13, Zastraszanie +10, Wiedza (tajemna) +17, Wiedza (historia) +17, Wiedza (miejscowa – Podmrok) +17, Nasłuchiwanie +13, Ciche poruszanie się +12, Czarostwo +17, Sposzrzegawczość +12, Czarowanie w walce, Czujność, Doskonała inicjatywa, Finezja w broni, Przenikanie cza-rem, Stworzenie różdżki, Uniki, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Zwiększona wytrzymałość.

Doskonałe łapanie (zw): Nurr'Korzahg, aby użyć tej zdolności, musi trafić atakiem macką stworzenie rozmiaru małego, średniego

lub dużego. Następnie może próbować rozpocząć zwiarcie w akcji darmowej, nie prowokując okazyjnego ataku. Jeśli wygra, uzyska trzymanie i wcepi mackę w głowę przeciwnika. Nurr'Korzahg może też złapać stworzenie rozmiaru wielkiego, a nawet większego, jeżeli tylko da radę osiągnąć jego głowę. Przeciwnik ma prawo uciec, wykonując jeden udział test zwiarcia lub Wyzwalania się. Niemniej Nurr'Korzahg uzyskuje premię z okoliczności +2 za wcepienia na początku tury przeciwnika mackę.

Pسیونika (zc): 3 / dzień – *lewitacja, sugestia, wykrycie myśli, zawro-czenie potwora*. Poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajduje, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Nurr'Korzahg może używać tej mocy raz dziennie. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie. Ta zdolność to odpowiednik czaru 4. poziomu.

Telepatia (zn): Nurr'Korzahg może porozumiewać się telepa-tycznie z każdym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów.

Przygotowane czary (4/6/5/4/2; ST rzutu obronnego 17 + po-ziom czaru): 0 – *otumanienie, światło, wykrycie magii (2)*; 1 – *identyfi-kacja (2), porażająca uścisk, przebranie, spadające piórko, zbroja magaz;* 2 – *gracja kota, pajęczyna, światło dnia, wykrycie myśli, zobaczenie nie-widzialnego*; 3 – *błyskawica, latanie, niewykrywalność, rozpróśnienie magii*; 4 – *drzwi poprzez wymiar, nienaruszalna sfera Otłuka.*

Dobrytek pierścieni obrony + 4, różdżka błyskawicy (8. poziom czaru-jującego), obręcz intelektu + 4.

rosła się do rozmiarów małego miasta, a tamtejszy wiekowy mózg począł knuć plany zniewolenia pobliskiego Waterdeep, bastionu cywilizacji z powierzchni. Plan legł w gruzach ponad sto lat temu, gdy niespodziewany atak gitjanki (potajemnie sterowany przez illithidzica Aulagola) doprowadził do śmiertelnego zranienia wiekowego mózgu. Wprawdzie wiekowy mózg nie umarł natychmiast, ale jego kres był przesadzony. Co z kolei pociągnęłoby za sobą zgubę samego Ch'Chitl, gdyby nie znalazł się sposób ocalenia jego wiedzcy.

Wielce zrozpaczony ulitharid Thalysnar opracował plan zachowania mocy i wspomnień wiekowego mózgu w stanie nieśmierci. Przemienił siebie i kilku innych tupieżców umysłów w illithiliczków. Nowa starszyzna wspólnie pożarała wiekowy mózg. Jako najpotężniejszy członek Zwierzchnictwa Starszych, Thalysnar zdołał wchłonąć większość wiedzcy wiekowego mózgu, ale nadmiar wiedzcy doprowadził go do obłądła. Dwa lata temu reszta starszyzny musiała go zniszczyć.

Podział wiedzcy wiekowego mózgu oraz władcy w nim okazał się niemal tak samo katastrofalny dla społeczności jak strata owego rządu. Zwierzchnictwo jest podzielone, a miasto ponosi regularne, ciężkie straty w wyniku napadów poszukiwaczy przygód i gitjanki. W ciągu stulecia od śmierci wiekowego mózgu niemal 2/3 illithidzkiej populacji wyginęło lub przeniosło się w bardziej sprzyjające okolice.

Zwierzchnictwo Starszych, dzięki połączeniu sił przeciw Thalysnarowi, zaczęło dostrzegać konieczność współpracy. Dla dobra społeczności członkowie zgromadzenia odłożyli na bok spory i układy, zabrawszy się za bardziej aktywne zarządzanie sprawami miasta. Ruchliwość ośrodka władzy może kiedyś okazać się zaletą, bowiem illithiliczkowie mogą decentralizować dowodzenie i łączyć je ponownie zależnie od potrzeb.

ważne miejsca

Górna warstwa Ch'Chitl wygląda jak nadszcząca wielka kolonia quaggothów – i tym właśnie jest w istocie. Zwierzchnictwo Starszych jako niewolników preferuje właśnie rzeczono istoty, są bowiem dzielnymi wojownikami, łatwo nad nimi dominować, a poza tym wyglądają „naturalnie” w środowisku, w którym przeprowadzają napady. Łupieżcy umysłów mają także niewolników z innych ras – ci służą jako szpiechy albo, jeśli plan tego wymaga, przynęta.

Z osiedla quaggothów wiodą spiralne klatki schodowe jakieś 90 metrów w dół, do głównego pierścienia jaskiń, w których tupieży umysłów mieszkają, jedzą i knują. Kolejne 150 metrów niżej znajdują się komnaty Zwierzchnictwa Starszych – niegdyśjszy zbiornik wiekowego mózgu. Kiedyś można się było tu dostać tylko teleportacją, ale później, na wypadek ataku gitjanki, wykonano „ewakuacyjne” schody prowadzące w górę do kręgu jaskiń.

Tylko w nadszczącej skrajnych okolicznościach nie-illithidzi weszli by do Ch'Chitl. Uwagę takich gości zwróciłyby następujące miejsca.

OSIEDLE QUAGGOTHÓW

Jaskinie są gesto zapchane mieszkaniami quaggothów i równie zatłoczone tymi istotami. A te, zbytnio zagęszczone, są brutalne i niespokojne, atakują każdego nadchodzącego nie-illithida. Pośrodku zatłoczonego obszaru znajduje się ukryta jaskinia mieszcząca około dziesięcioro niewolników innych niż quaggothy. Ci nieszczęśnicy przez większość czasu siedzą w milczeniu, z kompletnie pustymi umysłami. Jedzą, piją i ćwiczą tylko co drugi dzień, gdy tupieży umysłów przychodzi zająć się nimi.

KOMNATY ZWIERZCHNICTWA STARSZYCH

Członkowie Zwierzchnictwa Starszych mieszkają pod miastem, w rozległych legowiskach strzeżonych całą dostępną im Sztuką. Illithiliczkowie mają królewskie rezydencje, a każdemu ciagle towarzyszy świta ulubionych niewolników i przybocznych. W centralnym punkcie tego poziomu jaskiń mieści się solankowy zbiornik martwego wiekowego mózgu, przed dziesięcioleściami starannie zakonserwowany dzięki sztuce Thalysnara i jego stronników.

ched nasad, miasto błyszczących sieci

(Środkowy Północny Mrok)

Niegdyś kosmopolityczne miasto drowów zawieszono na ponad stu warstwach zwapieniałych pajęczyn to obecnie dymiąca ruina spoczywająca na dnie wielkiej przepaści. Podczas ogólnego zamętu wywołanego zamknięciem Lothr ród Zauvirr – bogaty acz nisko postawiony klan drowów – przemycił do Ched Nasad setki duergarskich najemników. Przypuścili oni nagłe natarcie na rody Nasadra i Melarn, próbując przejąć miasto. Duergarowie, aby zniszczyć twierdzę wielkich rodów miasta, oficie używali alchemicznego środka zapalającego zwanego kamiennym ogniem. Niestety, bomby te zapaliły zwapienie pajęczyny, na których wspierała się cała konstrukcja. Jeden po drugim ogromne zamki i aleje Ched Nasad płonąc runęły na dno przepaści. Nie wiadomo, czy takie dzieło zniszczenia było zamierzone przez duergarów, czy też wynikało przypadkiem.

Mimo niemożliwego doszczętnego zniszczenia miasta, część chednasadczyków przeżyła. Garstka pomniejszych rodów mieszkających na ścianach przepaści i w bocznych jaskiniach uniknęła zmiądlenia pod gruzami. Niedobitków z początku było ponad sześć tysięcy, ale w ciągu miesiąca od katastrofy niemal połowa umarła z głodu, padła ofiarą podmrocznych potworów i band łowców niewolników albo po prostu odeszła. Nieco ponad dziesięć drowich rodów w sile od kilkunastu do setki osób wciąż trzyma się w okolicy, podobnie jak wiele łubnych band złożonych z byłych niewolników i przedstawicieli słabszych ras.

Wykute w ścianach groty mieszkania niedobitków dawno zostały zdupione albo zniszczone, skoro nie stało już armii rodowych do obrony. Pozostali ocalali żyją w małych obozowiskach na skraju przepaści. Ciagle przekopują ruiny w poszukiwaniu zagrzebanych skarbów i wyczynają walkę z każdym, kto przybywa w tym samym celu.

RÓD TEH'KINRELLZ

Jeden z pomniejszych rodów Ched Nasad przetrwał niemal nienaruszony, bowiem większość szlachty w chwili katastrofy była poza miastem, polując na chityniaków. Łowy okazały się nadszczącej nieudane, bowiem stówrów z Yathchol akurat nie było tam, gdzie szukała ich szlachta rodu Teh'Kinrellz. Co wyszło drowom na dobre, bowiem najlepší łowcy Teh'Kinrellz nie ponieśli strat i wciąż mogą polować.

Dysponując po prostu przewagą liczebną nad wszystkimi rodami drowów w okolicy, Teh'Kinrellzowie wybili się na szczyt w ciągu kilku miesięcy od klęski. Dzięki wielu gotowym do walki szlachcicom,

jak Prelyn Teh'Kinrellz (CZ kobieta drow tropiciel 8), ród zdołał znaleźć najlepsze miejsce na skraju przepaści i zamierza odzyskać miasto. Jego członkowie zbudowali tymczasowe domostwa oraz kołowrót nad przepaścią, służący do opuszczenia poszukiwaczy i wyciągania zdobyczy. Regularnie chwytają w niewolę kogo się tylko da i grożą zmuszaniem do przepływania ruin.

Proces wydobywania przebiega tak szybko, że drowi zarządzenie nie dają rady identyfikować wszystkiego, co znalezione. Najciekawsze lupy trzymają w wydrążonej dziurze w ścianie pobliskiego tunelu, strzeżonej przez czujnych wojowników.

Ród Teh'Kinrellz planuje odbudowę Ched Nasad, a jego członkowie w nowym układzie sił widzą dla siebie role głównych graczy.

Krashes morueme

W chwili katastrofy Krashes (PZ samiec dojrzały błękitny smok zaklinacz 12) żył wśród mrocznych elfów w Ched Nasad pod przebraniem drowiego czarodzieja o nazwisku Queyven Jushtiirn. Trafit on do miasta przed ponad pięćdziesięcioma laty w poszukiwaniu wiedzy po Netherjczykach, ale spodobało mu się to miejsce i postanowił zostać dłużej, jako agent smoczego klanu z gór Nether.

Gdy miasto runęło, Krashes przebywał w jego dolnej warstwie. Nie mając na podorzędu zakleć przydatnych do wygrzebania się z gruzów, musiał przyjąć prawdziwą postać i wyrzył sobie drogę na wolność. Zabił większość niewolników, którzy uciekli stworzonemu przez niego tunelem, ale zostawił przy życiu jednego – ogniowego genasi, którego uczynił swym wysłannikiem.

Hurnoj Rikreks (NZ mężczyzna ognioy genasi lotrzyk 2) zachowuje się jak inny robotnicy kopacy w gruzowisku, służy jednak Krashosowi. Smok nie był na tyle głupi, by umieścić główny skarbiec w Ched Nasad, niemniej miał w mieście kilka rzeczy, które chce odzyskać. Oczywiście z przyjemnością zabierze także skarby innych.

Oprócz konkretnej listy swoich przedmiotów, Krashes prowadził listę cudzej własności, którą pragnął osiągnąć, gdyby była po temu okazji. Hurnoj ma nakazane użyć wszelkich dostępnych środków, by zdobyć wskazane przez pana przedmioty. Jeśli napotka jakieś większe kopoty, ma po dalsze instrukcje zwrócić się do Krashosa (siedzącego w tymczasowej kryjówce pod miastem).

córki cienistego splotu

Zesstra Aleanrahel (CZ kobieta drow kapłan 7 Shar) potajemnie czyta Mroczną Boginię odkąd znalazła *pas gorothir* – czarny skórzany gorset z wypisanym świętym tekstem Shar. Przed upadkiem miasta potajemnie zgromadziła grupkę wyznawców, spośród których wielu było czaro-

dziejami pragnącymi poznać tajniki Cienistego Splotu. Członkowie rodu Zesstry wiedzieli o jej herezji, ale wyczekiwali na dobrą okazję, by wykorzystać tajemnicę przeciwko niej.

Teraz nie ma już kto wykorzystać wspomnianego sekretu. Zesstra przewodzi zgromadzeniu ponad siedemdziesięciorga wyznawców Shar. Jest to najbardziej spójna i najpotężniejsza sekta spośród pozostałych w mieście. Nie realizuje jednak żadnego wielkiego planu. Zesstra wykorzystuje po prostu chaos operacji wydobywczej do mśczenia się na pozostałych przy życiu wrogach. Nie może już ich zrujnować – zrobił to upadek miasta – więc za jedyną godną zemstę uznaje śmierć rywali. Realizuje ów cel krok po kroku, skrycie wysyłając na dawnych wrogów swych adeptów cienia i przyzwane stwory cienia.

Mordercze plany Zesstry kosztowały już życie około jednej czwartej jej wyznawców, a pozostali szarczycy są coraz mniej chętni do współpracy. Rosnąca ich liczba zgłasza się do misji polegających na zabójstwie bardzo odległego celu, a gdy oddalają się poza zasięg przywódczynie, zajmują się własnymi sekretami.

Cmentarzysko

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Ogromna nekropolia rozciąga się w zachodniej części Korzenia Ziemi, głęboko pod ziemiami Thesk. Miasto liczy sobie ponad 5000 mieszkańców, a włada nim wampir Hamezar. Tylko pięcioro mieszkańców jest żywych – troje z nich to nekromanci, a dwoje zamierza stać się licznami. Znaczną część populacji składa się z bezmyślnych nieumarłych, przeważnie zombich i szkieletów przeróżnych rozmiarów oraz kształtów. Sporo jest także ghoulów, eghastów, cieni i widm.

Cmentarzysko częściej bywa określane nazwą Folzubbalt, Miasta-Mauzoleum. Tajemna kabala mulhorandzkich nekromantów założyła te osadę, która ponad tysiąc lat temu stanowiąca ich kryjówkę, w czasach zanim Thay zbuntowało się przeciw władzy faraona. Przez stulecia potęga kabaly rosła i malała, zależnie od gorliwości, z jaką rządzący królowie-bogowie starali się ją stłamsić. Ale około 1000 RD Folzubbalt opustoszało i zostało zapomniane, a nekromanci przeszli do historii. W roku 1238 RD liczył Ulifar, badając ukryte tajemnice starożytnej kabaly, na nowo odkrył Folzubbalt. Z radością powitał odnalezienie całego miasta mauzoleów oraz komnat poświęconych nekromantycznym rytuałom i zabrał się za ożywianie dla siebie stowornej armii służących i wyznawców.

Poszukiwacze przygód badający tę część Korzenia Ziemi natknęli się na Folzubbalt kilka lat temu i pospiesznie się wycofali. Nie znając historii ani przeznaczenia miasta, nazwali je po prostu Cmentarzyskiem i oznaczyli jako miejsce, którego należy unikać.

pas gorothir

Wnętrze czarnego, skózanego gorsetu zawiera święta opowieść o tym, jak mityczna wyznawczyni Shar o imieniu Gorothir obaliła imperium wyłącznie za pomocą kłamstwa i sekretu. Tekst zawiera także fragment księgi czarów z zaklęciem *przesłanie fałszywej wieści*.

Gorset zapewnia noszącemu premię z odbicia +5 oraz zdolności czaropodobne: 1/dzień – *czarcie zmysły*; *powolne wyniszczenie*,

przeklęta ciemność, *wynaturzenie* (patrz *Księga Plugawego Mroku*). Stworzenie o dobrym charakterze dotykając gorsetu otrzymuje 3k6 obrażeń w każdej rundzie.

Umiarowane przemiany; PC 14; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zbroja mroku*; Cena 120 500 sz; Ciężar 1,5 kg.

mieszkańcy cmentarzyska

W ciągu wieków w kryptach i salach Folzubbaltu zgromadziły się dostownie tysiące szkieletów i zombi, czekających na kolejnego nekromantę, któremu mogłyby służyć. Są niebezpieczne dla niedoświadczonych poszukiwaczy przygód, ale dla wytrawnych badaczy Podmroku nie stanowią większego zagrożenia. Jednakże nieumarli władcy miasta są śmiertelnie niebezpieczni.

Hamezaar (NZ mężczyzna złoty krasnolud wampir wojownik 7/ tropiciel 3/rycerz ciemności 9) gromadzi pod swym sztandarem potężnych nieumarłych w imię wspaniałej wizji podboju Korzenia Ziemi. Hamezaar ponad sto lat temu obalił potęgę licza Ulfarza i ogłosił się panem Folzubbalt. Władza dzięki silnej osobowości oraz bystemu zmysłowi politycznemu, nastawiając swych przybocznych jednego przeciwko drugiemu.

Espera (CZ kobieta ziemny genasi nekromanta 17) gardzi żywymi i miluje umarłych. Nienawidzi kaprysu losu, który uczynił z niej rodowego przybysza, bowiem najbardziej pragnęłaby zostać wampirem.

Świt Ciemnego Stołca (NZ kobieta człowiek kapłan 17 Velsharoon) większość życia spędziła w Przesmyku Czardziejów. Kilka lat temu miała wizję ziemi targanej skurczami i wydającej nieumarłych wszelkiej maści. We śnie dumnie przedstawiała ich awatarowi Velsharoon. Gdy się zbudziła, szczególnie utkwilo jej w pamięci imię Hamezaar. Wówczas wyruszyła na spotkanie swego przeznaczenia. Służy Hamezaarowi, bowiem oboje mają zbierne cele – a przynajmniej tak się wydaje. Jednocześnie zastanawia się ona, jak będzie najlepiej go zabić, żeby przejąć władzę nad Cmentarzyskiem.

Gohzet (PZ mężczyzna mumia totrzyk 5/ skrytobójca 6) to najsilniejsze narzędzie Hamezaara. Poprzysiągł on wierność wampirowi i służy mu bez wahania. Czasami Hamezaara wysłał Gohzeta na Mroczne Ziemie lub do Wielkiego Bhaeryndenu z misjami skrytobójczymi.

Ss'lesh (PZ kobieta meduza wampir) to pomiot spłodzony bezpośrednio przez Hamezaara, który wiernie mu służy. Połączenie zdolności wampira i meduzy czyni z niej szczególnie groźnego przeciwnika. Nigdy nie oddala się od boku swego wampirzego ojca.

Vr'tark (PZ samiec dorosły błękitny drakolicz) miał pecha za życia paść ofiarą kultu, który chciał przemienić go w drakolica. Najpierw ofiarowali mu przekłety przedmiot, *obrzec głupoty* (patrz pobliska ramka) wyglądającą niczym *obrzec intelektu*. Następnie dokończyli dzieła, przemieniając go w drakolica. Vr'tark uciekł w końcu oprawcom i skrył się w Podmroku, kończąc podróż na Cmentarzysku.

Zdezorientowany Vr'tark, nie będąc całkiem przy zdrowych zmysłach, uważa Hamezaara za *swój*go porucznika i wyobraża sobie, że poprzez wampira sprawuje rządu. Drakolicz przez większość czasu bawi się zawartością swego skarbcia i mamrocze sam do siebie o przygodach, jakich doświadczył za życia. Jak dotąd, między drakoliczem i wampirem nie doszło do konfliktu, ale napięcie rośnie. Vr'tark staje się coraz bardziej wymagający, a Hamezaar traci cierpliwość do potężnego, ale głupiego drakolicza.

Cleotraw (NZ kobieta drow zaklinacz 4/kapłan 11 Lolth) przybyła na Cmentarzysko, aby ukończyć swój relikwiarz, co stanowi ostatni krok na drodze do liczostwa. Jako członkini potężnego drowiego rodu w mieście Underk'Thoz, za ostateczny cel stawia sobie poprowadzenie sił Cmentarzyska na niedysięjsze stanowisko ojczyste. Wie jednak, że przygotowania wymagają czasu, bowiem liczba nieumarłych musi wzrosnąć, a ona sama dopełnić transformacji.

dolblunde

(Góry Północny Mrok)

Dolblunde było niegdyś kwitnącym miastem skalnych gnomów, położonym pod wzgórzami na północny-wschód od Waterdeep. Opuszczono je ponad sześćset lat temu po upadku Falormu, Królestwa Trzech Koron. Gnomy walczyły dzielnie w sojuszu z innymi wolnymi ludami Północnego Wybrzeża Mieczy, ale ich miasto w końcu zdobyła i zrupiła horda orków oraz trolli, a niedobitki odeszły z Północy szukając bezpieczniejszych okolic.

Puste komnaty Dolblunde zajął Daugothoth Pelżająca Zagłada (NZ samiec wielki jaszczur czarny drakolicz). Legowiska strzeżą zabójcze magiczne pułapki oraz pomniejsi nieumarli.

dopapn, wody głębokiego głodu

(Dolne Mroczne Ziemie)

Miasta abolethów istnieją tylko w Dolmroku. Niemniej tam, gdzie istoty te mieszkają, tam rozciąga się też ich władza. A rządy abolethów w Dopapn są absolutne. Jednak goście trafiający tu przypadkiem mogą w ogóle nie spostrzec obecności rzeczonych stworzeń.

Dopapn (osada): Niestandardowa (potworna); Char NZ; Limit 200 sz; Zasoby 12 400 sz; Odizolowana (skumy 98%, abolethy 2%).



Przedstawiciele władzy: Urdol (NZ aboleth psion 10), mentalny przewodnik zgrai abolethów.

Ważne postacie: Urdol-obna (PZ mężczyzna skum totrzyk 8/wojownik 2), prawa ręka Urdola; Purulk (N kobieta skum fachowice 4), główny probierca pobliskich kopalń; Sochsna (CZ aboleth zaklinacz 8), drugi w hierarchii w zgrai abolethów.

Abolethy: czarodziej 9, psion 6, zaklinacz 5, abolethy (8).

Straże: zbrojny 4, zbrojny 3 (4), zbrojny 2 (5), zbrojny 1 (20), skumy (68).

W ukrytych wodach Dopapn, 22 kilometry pod południowym krańcem Wody Nag, duża zgraja abolethów śni o innooplanarnych cudach. Towarzyszy im cała osada skumów, z których obecności ledwo zdają sobie sprawę. Skumy są niewolnikami abolethów, ale panowie rzadko wydają rozkazy czy kierują ich poczynaniami. Niemal cały czas pozostają w stanie letargu, zatopieni w odurzających wspomnieniach pozyskanych przed laty od pewnych podróżników astralnych. W międzyczasie skumy prowadzą dochodowe interesy górnicze i handlowe.

Dopapn leży na dnie małego, głębokiego jeziora o długości około 90 metrów, szerokiego na 30 metrów, a głębokiego na 150 metrów. Płaska, kamienista plaża styka się z wodą na zachodnim skraju jeziora, zaś z pozostałych stron jezioro otaczają skały. Mieszkania skumów to niemal surowe jaskinie w mętnych głębinach. Abolethy z kolei gnieźdzą się tuż pod powierzchnią na płytach półkach skalnych. W pobliskich grotach skumy trzymają sprzęt górniczy.

Abolethy większość czasu kontemplują Plan Astralny, znajdując się w mętnym, półświadomym letargu. Przywódca zgrai jest wiekiem psion imieniem Urdol. A jego samozwańcze medium to Skumy imieniem Urdol-obna. Jest on rzecznikiem woli Urdola, którą rozgłasza reszcie wioski. Aboleth chętniej kontaktuje się z rzecznym skumem niż z innymi i czasami, w chwilach większej przytomności wyzywa go do siebie. Ten przypadek daje pozór uprawomocnienia uprzywilejowanej pozycji Urdol-obny. Przychylność aboletha, jakkolwiek mglista, daje skumowi ogromne wpływy pośród współbraci, bowiem ostentacyjnie przedstawia się jako głos i uszy Urdola.

Kilka razy dziennie Urdol-obną oddaje się cichej rozmowie z władcą. Później skum ukazuje się wszem i wobec, ogłaszając oświadczenie polecenia Urdola. Bez użycia magii czytającej umysł nie da się stwierdzić, które polecenia faktycznie pochodzą od aboletha, a które są nadużyciem stanowiska przez wodza skumów. Ale ponieważ Urdol-obna jest łaskawszym nadzorcą niż abolethy, jego pobratymców na ogół zadawają słowa, które wypowie. Większość nie zna innego życia niż w niewoli – pozabawieni kogoś kierującego ich krokami byłiby praktycznie bezradni.

Dopapn posiada dwa razy więcej bogactw niż normalne osady tego rozmiaru, a to dzięki pobliskim kopalniom i potwornej populacji. Skumy znalazły kilka żył rzadkich rud metali blisko jeziora, między innymi mithrilu. Wydobytą urówek przechowują w jeziorze i sprzedają po dobrej cenie wedrównym kupcom, a to dzięki swej miejscowej probierczyńi imieniem Purulk. Skumy nie mają możliwości oczyszczania rudy, ale nawet surowy mithril uzyskuje dobrą cenę na wolnym rynku.

Obronność osady opiera się głównie na reputacji abolethów. Skumy wystawiły niedoświadczoną milicję do obrony górników poza osadą i pełnią strażą nad wejściami do groty. Ale zamiast polegać na sile, rozpowszechniają wieści o dwunastu abolethach czających się w wodach Dopapn. Wiedza ta utrzymuje z dala większość drapieżców Śródmroku

i Dolmroku. Nawet illithidy z Oryndoll omijają osadę szerokim łukiem, bojąc się konsekwencji pożarcia któregoś z nich przez aboletha.

W międzyczasie Urdol-obna wykorzystuje nowo odkryte bogactwo osady do kupowania magicznych przedmiotów. Planuje rozciągnięcie swego wpływu na inne kolonie skumów. Wie, że puste groty nie wystarczą na długo w ofensywie, za to kilka różdżek i magicznych pierścieni bardzo by się przydało dla realizacji jego planów.

O czym skumy nie wiedzą, aboleth Sochsna powoli zaczyna otrząsać się z letargu i zyskiwać świadomość otoczenia. W ciągu kilku miesięcy mógłby odzyskać zmysły na tyle, by z powrotem ująć stery władzy. Sochsna umie docenić dobre przekręty, więc być może przez pewien czas będą go bawić osiągnięcia skumów. Niemniej ta rozrywka nie ocali Urdol-obny i pozostałych wodzów skumów przed bardzo okrutnym losem.

krótka historia

Dopapn to bardzo młode osiedle, które powstało jakby z niczego na przestrzeni minionych dwudziestu lat. W 1357 RD dwóch abolethów, Urdol i Sochsna, pożarło paru gitjanki, którzy zatrzymali się nad jeziorem, by nabrać wody. Potwory zdołały od astralnych podróżników bogactwo wiedzy, między innymi plany gitjanki dotyczące najazdu na illithidzkie miasto Oryndoll. Zamierzenia były dość interesujące, ale wiedza o Planie Astralnym okazała się niezmiernie słodka.

W miarę upływu czasu abolethy coraz częściej zatapiały się w idealnych wspomnieniach astralnych przeżyć gitjanki, prawie zapomniawszy o egzystencji na Planie Materialnym. Rozmnożyły się, aby miał kto pilnować niewolnych skumów. Skoro jednak wszystkie abolethy przejmują wspomnienia rodziców, potomkowie także zaczęli zatracać się w astralnych snach. Kilka kolejnych niemrawych prób splodzenia następców tylko nasiliło problem. Dzisiaj skumy rządzą się same, chociaż wobec innych stworzeń zachowują pozory pozostawania pod władzą abolethów.

ważne miejsca

Dopapn to nieskomplikowane miejsce. Stosunkowo bezpiecznie je odwiedzać, bowiem skumy zawsze szukają kupców na mithril i klejnoty. Nie są jednak ciekawymi towarzyszami, więc mało który wedrowiec chce zatrzymywać się na dłużej na skalistych brzegach Dopapn. Dalej opisano dwa szczególnie ciekawe miejsca.

JAMY Z MITHRILEM

Skumy przechowują cenną rudę w głębokich, zalanych wodą jamach, jakich pełno w podłożu groty wokół jeziora. Kawałki złota i inne cenne rudy leżą na dnie każdej studni, ale prawdziwym skarbem jest ruda mithrilu. Skumy nie podejmują żadnych środków ostrożności w związku z pilnowaniem skarbu, jedynie wystawiają strażę przy trzech wejściach do groty. Kto będzie dysponował możliwościami wydobycia dóbr ze studni i zaryzykuje walkę z osadą pełną skumów chronionych przez niezłomną liczbę abolethów, ten znajdzie w sumie $1k4 \times 7000$ sz w rudzie złota, rudzie mithrilu i rudzie platyny. Minerale są jednak ciężkie, wagą około 0,5 kilograma na sz (złoto), 0,5 kilograma na 10 sz (platyna) lub 0,5 kg na 50 sz (mithril).

JASKINIA URDOL-OBNY

Naczelny skum mieszka w największej jaskini na dnie jeziora. Pieczara w zasadzie nie różni się od innych, a jej ściany są z nieobrobionego ka-

mienia. Znajdują się w niej też półki skalne używane jako stoły i półki. Niemniej w jaskini Urdol-obny znajduje się całkiem spory zbiór przedmiotów magicznych, między innymi *pięścieln trzech życzeń* z jednym pozostawionym życzeniem. Skum od tygodni, jakie upłynęły od zdobycia przedmiotu, zastanawia się nad idealnym życzeniem, ale nie zdecydował się na najlepszą formułę, mogącą dać mu najwyższą władzę w Dolumroku. Nie zawaha się użyć pięścielna do ucieczki, jeśli jego pozycja w Dopapn nagle zostanie zachwiana.

Drik Hargunen, Runiczne komnaty

(Górnę Mroczną Ziemię)

Większość miasteczek duergarów wypełnia hałas warsztatów i huk kuźni – tylko Drik Hargunen to miejsce ponure oraz ciche. Nie ma tu prawa wstępu nikt, kto nie umie czytać w podwójnym i krasnoludzkim, bowiem każdy wolny kawałek ściany w całym kompleksie wykutych komnat pokrywają litery. Większość pisma jest niemagiczna, ale spore fragmenty zapisano magią runiczną. Kto nie umie tego rozróżnić, ten stwarza zagrożenie dla siebie i dla postronnych.

Drik Hargunen (duże miasto): Magiczna; Char PZ; Limit 40 000 sz; Zaso-
boby 48 694 000 sz; Populacja 16 555 wnych; Odizolowana (duergarowe
90%, derro 6%, ludzic 2%, gnomy skalne 1%, swirfnebliny 1%); 7792
nieowloników (gobliny 59%, orkowie 23%, grimlokowie 15%, ogry 3%).

Przedstawiciele władzy: podziemny kopista Garn Młotobij (PZ)
mężczyzna duergar kapłan 14 Laduguera), przełożony Runicznej
Kmnaty Rytów Laduguera.

Ważne postaci: Berna Węglarz (PN kobieta duergar kapłan 12
Laduguera), główny bibliotekarz; Ulfngan Miecznik (NZ mężczyzna
duergar wojownik 6/czarodziej 9), wódz klanu Thaguhulmár, największego
i najsilniejszego w mieście; Werrik Kościelnic (CZ mężczyzna
grimlok wojownik 10), gladiator nieowlonik, który planuje wzniesić
powstanie przeciw duergarom.

Skrzybowie runo: Około 200 duergarów to skrybowie run – kapłani La-
duguera 3. lub wyższego poziomu. Członkowie tych władz świątynnych
pełnią też rolę urzędników zarządzających sprawami miasta, a w czasach
wojennych potrafią zapewnić potężną zasobą magicznej mocy.

Bitni Studzy: Podziemny kopista ma pod rozkazami elitarny zakon
duergarskich mnichów o nazwie Bitni Studzy Laduguera. Specjalna
gardia liczy 44 szarych krasnoludów mnichów minimum na 4. poziomach.

Kamienna Gwardia: Armia Drik Hargunen liczy około 300 duergarów
i 1100 nieowlonich żołnierzy, ale mobilizacja wśród miejskich
klanów w razie potrzeby zwiększa się siły o ponad 2000 wyszkolonych
duergarskich wojowników.

Drik Hargunen, leżące pod górami Orsraun, w pobliżu Turmish, na
głębokości około 3 kilometrów. Jest to niedostępne świątynne miasto
poświęcone kultowi Laduguera, patrona szarych krasnoludów. Nie
wszyscy mieszkańcy czczą wspomnianego boga, ale większość przynaj-
mniej oddaje Szaremu Obroniocy hołdy. Przywódca świątyni, a zarazem
całego miasta, nosi tytuł podziemnego kopisty, a faktyczną władzę sprauje
za pośrednictwem kasty religijnej zwanej skrybami run. Świątyn-

ne miasto jest ważnym punktem handlowym dla okolicznych ludów
wszelkich ras, bowiem blisko niego przebiega kilka ważnych szlaków
kupieckich. Dunspeirrin leży o wiele niżej i jest trudniej dostępne, więc
kupycki Podmroku wola, gdy to możliwe, prowadzić interesy w Drik
Hargunen niż zapuszczać się w głąbiny Dunspeirrinu.

W Drik Hargunen jest niewiele istot poza duergarami, żyją jednak
niezależnie, jeśli dopasowują się do reguł. Skrybowie run nie
każą wszystkim wielbić Laduguera na pokaz, bez zrozumienia prawdy
wiary. W Drik Hargunen fałszywa pobożność nie jest mile widziana.
Lepiej już traktuje się wyznawców Moradina niż osoby fałszywie
czczące Laduguera – chociaż oddający cześć temu pierwszemu nie
są tu zbyt mile witani.

Skrybowie run wykrywają runy na każdej możliwej powierzchni,
pracując nieustannie nad utrwaleniem tysięcy świętych pism i prze-
kazów na ścianach miasta. Pismo często ozdabiają skomplikowanymi
rysunkami. Sufit nie przekracza wysokości 4,5 metra, a miejscami
zniża się do 1,5 metra, aby skrybowie mieli dostęp do odpowiednich
run. Niebezpiecznym znakiem zwykle towarzyszą ostrzeżenia przed
wejściem na dany obszar lub wskazówki co do tego, kiedy i jak dotknąć
symbolu w razie zagrożenia.

Okolo połowy magicznych runy w mieście ogarnia swym działaniem
bliski obszar. Reszta uruchamia efekty zaklęć na odległość (wiele z nich
blisko bram miejskich). Niewielki odsetek, zlokalizowany blisko głównej
biblioteki, uruchamia czary i efekty w strategicznych punktach nawet
poza miastem. Tylko skrybowie run znają pełną złożoność i rozmiesz-
czenie wszystkich inskrypcji, niemniej mieszkańcy umieją czytać i ak-
tywować podstawowe znaki w obronie miasta.

Ze względu na ogromne koszty, jakie duergarowie ponieśli na
ochronę magiczną, utrzymują niezbyt liczną stałą armię. Większość
żołnierzy to nieowlonicy wyposażeni w tandetną broń i wysłani pod-
czas wojny do blokowania dróg ataku. W pewnej odległości otaczają
miasto także konwencjonalne, niemagiczne pułpaki gazowe skuteczne
przeciw wrogom odpornym na magię.

Niewolnictwo w Drik Hargunen jest legalne, ale większości nieowlon-
ników nie wpuszcza się do miasta z racji problemów z piśmiennością.
Ulubionymi niewolnikami są grimlokowie, ci bowiem nigdy przypad-
kowo nie aktywują run w wzroku, a co najwyżej dotykem. Niewolnic-
ków i ogromne robactwo (zwłaszcza pająki wierzchowe) trzyma się
w zagrodach i brotach na zewnątrz bram miasta.

Kucharche i growacznicy Drik Hargunen powszechnie stosują truci-
zny jako przyprawy czy dodatki smakowe. Miasto słynie wśród duergarów
całego Podmroku z delikatności i smaku potraw oraz trunków. Sami
duergarowie są niewzruszeni na substancje zawarte w żywności, a mieszkańcy
miasta z wielką radością częstują swymi specjalnymi nie-
duergarów i patrz, jak tamci ulegają działaniu toksyn. Dyplomatycznie
rzecz ujmując, dla skrybów run kuchnia Drik Hargunen jest użytecznym
narzędziem, bowiem gdy uznają za stosowne, mogą się w razie
odmowy przyjęcia poczęstunku strasznie rozgniewać.

krótka historia

W 434 RD Hargun Łamacz Kowadeł, wysoko postawiony kapłan La-
duguera, wyprowadził dużą grupę wiernych z wielkiego Dunspeirrinu
w celu założenia miasta świątynnego – miejsc, w którym kult Laduguera
(a nie Duerry z Podziemi) byłby w sercach szarych krasnoludów zawsze
na pierwszym miejscu. Świątynia i klasztor nowego miasta, poświęcone

pisemnemu utrwalaniu historii duergarów i uwielbienia dla ich bóstw opiekuńczych, wkrótce przyciągnęły osadników i tak powstała pączkująca społeczność rzemieślników tej rasy. Krasnoludy przybyły tu budować świątynie i fortyfikacje, a później pozostały w bezpiecznych murach własnoręcznie wzniesionej fortecy. Drik Hargunen unikało otwartej wojny z ojczystym miastem Dunspeirrin, co u duergarów zasługuje na podkreślenie. Zazwyczaj dwa miasta tej rasy odległe o kilka dni marszu wojują ze sobą, póki jedno nie podporządkuje sobie drugiego. Ale teraz, gdy Harguna od dawna nie ma pośród żywych, miasto powoli wyrasta na handlowego i politycznego rywala Dunspeirrinu.

Mimo pierwotnie jasno określonej przez Harguna wizji miasta, cele Drik Hargunen zmieniły się w ostatnich dziesięcioleciach. Kupieckie klany i gildie rzemieślnicze mają teraz większą władzę niż kiedykolwiek, a niejeden z ich członków sugeruje, że miastem powinny zarządzać władze świeckie, aby skrybowie run mogli swobodnie poświęcić się obowiązkom religijnym. Takie sugestie budzą wściekłość podziemnego kopisty Młotobija, który często nawołuje do odnowienia wiary. Podlegli mu skrybowie run bardziej są zajęci codziennymi sprawami administracyjnymi niż ewangelizacją, a w głębi serca więcej dbają o skarby i przyjemności niż o pobożność.

ważne miejsca

Drik Hargunen wykuto w ścianach krótej szczyliny. Komnaty mieszczą się jedna nad drugą, w układzie przypominającym szprychy promieniujące ze środkowego koła. Z olbrzymich murowanych zbiorników stanowiących zewnętrzne mury miasta w razie potrzeby można spuścić niszczącą powódź.

GLÓWNA BIBLIOTEKA

W samym środku płatiny niskich komnat tworzących Drik Hargunen mieści się duża przestrzeń z setkami ciasno upchniętych, ruchomych półek, z których każda zawiera tysiące metalowych płytek, na tych zaś ręcznie wyryto historie i literaturę religijną duergarów. W mieście jest kilka bibliotek, ale tutaj znajduje się główna skarbnica słowa pisanego.

Studenci historii często ze zdumieniem i fascynacją czytają duergarską wersję wydarzeń z ostatnich dziesięciu tysięcy lat Podmroku, między innymi alternatywną historię Shanatar w Czeluści i liczne informacje o zachowaniach illithidów. Wszystkie dane tryto ręcznie na metalowych listkach w ozdóbnym, formalnym krasnoludzkim języku.

Gościom z zewnątrz pozwala się korzystać z biblioteki, ale muszą złożyć po krasnoludzką kartę zapotrzebowania, ściśle precyzując zakres i cel badań, a wszystkie materiały okazują wyłącznie bibliotekarze będący skrybami run. Obcy mogą czytać, co im się pokazuje, ale nie mają prawa niczego dotykać. Poza tym zasobów biblioteki pod żadnym pozorem nie wolno wyносить poza jej mury.

ZAGRODY NIEWOLNIKÓW

Za obydwoма głównymi bramami oraz dwoma mniejszymi wejściami do Drik Hargunen znajdują się duże pomieszczenia wykute w skale i podzielone na boksy. W każdym z nich mieści się sypialnia niewolników albo zagroda ogromnego robactwa. Niewolnicy i robactwo mają mniej więcej jednakowy status, więc czasami kwateruje się ich wspólnie, na ogół z krzywdą dla tych pierwszych.

Niewolnicy wydobywają rudy metali i klejnoty, obrabiają okalając miasto pola grzybowe, ćwiczą się w taktyce obronnej oraz – ma się

rozumieć – opiekują się robactwem, które duergarowie wykorzystują jako zwierzęta juczne i bydlę mięsne. Jedynie grimlokowie mają wstęp do miasta, a ręce zwykle przywiązuje im się do palety czy beczki, którą akurat niosą, aby uniknąć przypadkowej aktywności run.

Dunspeirrin, miasto podziemnych iglic

(Środkowe Mroczne Ziemię)

Dunspeirrin, jedno z pierwszych osiedli założonych przez duergarów po zwolnieniu z poddaństwa łupieżcom umysłowym, to stare i potężne miasto. Strefa jego dominacji w Podmroku ciągnie się na wiele kilometrów we wszystkich kierunkach. Leży poniżej gór Orsraun, wykute wewnątrz ogromnych stalaktytów zwisających wysoko nad wielką ziemną rozpadliną. Dunspeirrin (albo „Podziemne Iglice”, jak się je czasem nazywa) obejmuje ponad tysiąc wiszących, wydrążonych speleotemów, złączonych w niemal niezdobytą twierdzą siecią kamiennych póték i łukowatych mostów. Ze szczelinami w ścianie rozpadliny miasto łączą cztery potężne nasypy.

Obywatele Dunspeirrinu wyróżniają się wśród duergarów biegłością w psionice, Niewidzialnej Sztuce. Niemal dwa tysiące lat temu, będąc podówczas u szczytu potęgi miasto stanowiło krainę duergarskiej królowej-wojowniczkii Duerry, która wyrwała sekrety umysłu illithidzkiemu bogom. Kobieta za wspaniale czynny i podboje dostąpiła wyniesienia do rangi bóstwa. Wciąż jest szczerólną patronką i opiekunką miasta.

Miasto Podziemnych Iglic należy do największych i najbogatszych ośrodków handlowych Podmroku. Obywatele wiecznie szukają niewolników do wzmocnienia armii i pracy w kopalniach. Oprócz pojmanych w niewolę drowów, svirfnieblinów i tarcowych krasnoludów, łowcy niewolników z Przesmyki Vilhon i Smoczego Wybrzeża ślą w głębinie stały strumień ludzkich brańców w zamian za duergarską stal i klejnoty.

Wieloletnie tradycje wojskowe Dunspeirrinu odżyły po powrocie awatarów Duerry z Podziemi w Czasach Kłopotów. W ciągu czterestu lat po Roku Cieni duergarskie armie Dunspeirrinu walczyły z powierzchniowymi krasnoludkami tarcowymi z Twierdzy Żelazny Kieł (ta Kampania Ciemności z przerwami toczy się do dzisiaj), z illithidami z Oryndoll, drowami z Undraeth (pod górami Afraun) oraz małymi społecznościami drowów, krasnoludów tarcowych i svirfnieblinów pod Smoczym Przesmykiem. Stalowe Królestwo obecnie prowadzi nasilającą się wojnę z krzyżowcami złotych krasnoludów, którzy obrali sobie za cel odzyskanie jaskiń Shanatar w Czeluści. Niewykluczone, że siły Dunspeirrinu okazały się niebezpiecznie rozproszone.

Durg-gontag

(Górne Głębokie Pustkowie)

Durg-gontag nie jest miejscem – to banda wędrownych galeb duhrów. Znajduje się ono tam, gdzie te istoty. Gdy zatrzymują się w marszu, zatrzymuje się i ono. Nazwa Durg-gontag odnosi się jednocześnie

do plemienia (zawsze mówią o sobie w liczbie mnogiej) i do miejsca, w którym przebywają.

Durgg-Gontag nie ma wrogów, nawet w złowrogich czeluściach Podmroku. Galeb duhry są uparte, powolne i niejadalne dla większości stworzeń, a co najważniejsze, nie mają absolutnie nic cennego. Nie nadają się na niewolników, bowiem łatwo uciekają z niewoli i praktycznie nie da się ich odróżnić od naturalnych formacji skalnych. Skutkiem tego zaczepiają je tylko nieinteligentne i bezmyślnie okrutne stwory.

Członkowie Durgg-Gontag nie interesuje polityka, są jednak przyjaciółmi Harfariży i często pełnią rolę agentów i szpiegów tej organizacji w Górmroku i Śródmroku. Galeb duhry podróżują z niewielkim bagażem niemagicznych rzeczy niezbędnych podczas wędrówki, jak woda, suchary, pochodnie, strzały, belty, sznury i różne narzędzia. Chętnie wręczają napotkanym w Podmroku drużynom poszukiwaczy przygód w zamian za piosenki i wieści z odwiedzonych przez nich miejsc. Durgg-Gontag mogą także wskazać kierunek zagubionym wędrowcom, a niektóre osobniki (jak galeb duhr tropiciel Dun-Durgg) czasami pełnią rolę miejscowych przewodników dla stworzeń, które umieją dostosować się do tempa wędrówki galeb duhra.

Dun-Durgg: męczyzna galeb duhr tropiciel 6; SW 15; średni żywiolak (ziemi); KW 8k8+40 plus 6k10+30; pw 139; Ini -2; Szyb 3 m, rycie 3 m; KW 23 (dotyk 8, nieprzygotowany 23); atk +14/+9 wręcz (1k6+2, walnięcie) lub +10 dystansowo; SC cechy żywiolaków, odporność na czary 21, preferowani wrogowie (goblinoidy +2, drowy +1), redukcja obrażeń 15 /-1, wyczuwanie drgań, zastąpienie w bezruchu; Char N; RO Wytr +16, Ref +2, Wola +9; S 14, Zr 6, Bd 20, Int 11, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +3, Koncentracja +12, Leczenie +12, Nasłuchiwanie +12, Sztuka przetrwania +12, Wiedza (geografia) +7, Wspinaczka +11, Wycuczenie pobudek +14, Występy (śpiew) +10; Doskonałsze roztrzaskiwanie, Potężny atak, Rozszczepienie, Żelazna wola.

Przygotowane czary (0/2; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru): 1 – *magiczny kiel* (2).

Mienie: 15 metrów liny, racje żywnościowe (dekadzień), słoneczny pręcik, buktaki z wodą (4).

Eryndlyn

(Środkowy Północny Mrok)

Pod Wysokim Wrzosowiskiem leży Eryndlyn – miasto drowów o wielkości połowy Menzberranzan. Jest wpływową siedzibą kupiecką i poważnym zagrożeniem dla wszystkich pobliskich krain. Drużyny wojskowe z Eryndynu często spotyka się w podziemcach i ruinach Wysokiego Wrzosowiska, bowiem tutejsze drzewy bardzo interesują się tajemnymi kryptami czy zapisami, jakie mogły pozostać po starożytnych elfich krajach Miyeritaru.

W odróżnieniu od wielu miast drowów, Eryndlyn jest jawnie podzielony między wyznawców Lolth a kultury dwóch innych bóstw tej rasy – Vhaerauna i Ghaunadaura. Stronniczy Lolth samodzielnie dorównują połączonym siłom obu pozostałych frakcji i tylko dlatego rody niewielbiące Pajęczej Królowej nie zmiażdżyły jej wyznawców po tym, jak zamilknienie Lolth stało się oczywiste.

Fardrimm

(Górny Północny Mrok)

Obszar na wschód i północ od Menzoberranzan aż po Anauroch niegdyś zajmowały krasnoludy z Delzoun, potężnego kraju rozbitego w -100 RD przez powtarzające się ataki orków i gigantów. Teraz w starożytnej krainie żyje mało krasnoludów, kopalnie zamknięto, a górnicy znaleźli więcej metalu do wydobycia dalej na północ pod Lodowymi Górami. Te przenosiny (według niektórych, ucieczka) okazały się nie najszcześniejsze, bowiem Fardrimm niegdyś służył z doskonałego systemu podziemnych dróg, którymi krasnoludy i ich sojusznicy szybko i łatwo mogli wędrować pod Srebrnymi Marchiami, zwłaszcza w rojącej się od orków regionie gór Nether.

Po powstaniu Ligi Srebrnych Marchii grupa młodych krasnoludów z cytadel Adbar i Felbarr chce nie tylko zabezpieczyć obszary leżące bezpośrednio pod ich miastami – zamierzają odzyskać cały Fardrimm. Istotnie, wiele przemawia za tym planem. Drogi i przemysłne krasnoludzkie systemy obronne wciąż są w dobrym stanie, a liga znacznie skorzysta mając gotowy system szlaków, orków, beholderów i innych potworów, które obecnie tam panują, nie będzie zadaniem łatwym. W dodatku liga ma bardziej palące sprawy.

Niemniej Rurika Srebrzystą Ręką (CD męczyzna krasnolud tarczowy wojownik 5) zadane takie sprawy nie kłopotą. Jego klan jest bogaty, a on z ochotą poświęci te pieniądze na wynajęcie wyposażenie doświadczonych poszukiwaczy przygód, którzy oczyszczą Fardrimm. Oczywiście, takie zadanie przeraża możliwości pojedynczej grupy awanturników. Jest to misja dla całej nacji krasnoludzkiej. Jednakże Rurik uważa, że jeśli jego najemnicy opamiętają choćby drogę z cytadel Adbar do Felbarr, to jego marzenie nabierze realnych barw w oczach krasnoludów – i być może udzieli wówczas masowego poparcia.

Fluvenilstra, miasto ogrodów Dolmroku

(Dolny Wielki Bhaerynden)

Fluvenilstra to nieoczekiwana oaza w niegościnnym Dolmroku, pełna wszelkich gatunków kwitnących porostów i grzybów w wielu kolorach oraz kształtach. Mieszka tu największe znane skupisko chytraków w Podmroku. To miejsce zresztą powszechnie uważa się też za ojczyznę tej rasy.

Fluvenilstra (małe miasto): Magiczna; Char N; Limit 15 000 sz; Zsoby 6 877 500 sz; Populacja 9170; Odizolowana (chytrak 91%, mykonid 4%, grimlokowie 3%, svirfnebliny 1%, genasi 1%).

Przedstawiciele władzy: Kwicdziciec Płyp Shurlush (N męczyzna chytrak druid 19 Silvanus).

Ważne postacie: Lirrup Biltendar (ND kobieta chytrak fachowiec 4/bard 2), marszałek dworu Kwicdziciec; Meln (PN mykonid władca o 15 KW), przywódca miejscowych mykonidów.

Krag Głębin: druid 16, druid 13, druid 12 (2), druid 11 (2), druid 10 (4), druid 9 (7), druid 8 (22). Krag Głębin to hierarchia druidzka

pełniącą rolę zarządu miasta. Większość druidów to chytrak, ale do kręgu należą też przedstawiciele innych ras. Niskopoziomowych druidów uważa się za nowicjuszy będących pod nadzorem kręgu.

Shudzy Kwieżdzca: Około 300 tropicieli i wojowników (głównie 3. i 4. poziomu) zaprzysięgło wiernie służyć pod rozkazami Kwieżdzca i Kręgu Głębin. Stanowią oni stałą armię Flufenilstry.

Flufenilstra leży 17 kilometrów pod Shaar, około 80 kilometrów na północny zachód od Shaamid. To jedyne znane miejsce, w którym zbiera się razem więcej niż kilkadziesiąt chytraków. Małe sioła lub indywidualne kręgi przedstawicieli rzeźczonej rasy trafiają się w różnych stronach Podmroku, ale często tamtejsi przysyłają tu uczniów na naukę pod spokojnym, ważnym spojrzeniem druidów Kręgu Głębin.

Flufenilstrą zarządzają druidzi zrzeszeni w tej organizacji. Nie każdy chytrak jest druidem, niektórzy nawet nie mają udołnienia do tej klasy. Niemniej każdy obywatel Flufenilstry uznaje druidyczną władzę. Członkowie kręgu mogą rozkazywać strażom miejskim i dysponować zasobami według własnego uznania, a trzech z nich ma prawo wspólnie w imieniu całej organizacji rozstrzygnąć dowolną kwestię prawa, sprawiedliwości czy handlu.

Pierwszą, a przy tym najlepszą linią obroną Flufenilstry są stworzenia roślinne, wdrążące swobodnie po mieście i pobliskich jaskiniach. Dolmrocze odmiany gnilników, widmowych grzybów i zabójczych winorośli stanowią większość potęgi defensywnej, a sznurkowcopodobne rośliny potwory strzegą głównego wejścia. Nigdy nie zaczepiają mieszkańców, ale bezwzględnie atakują każde inne stworzenie wchodzące do miasta ogrodów:

Mykonidy z Flufenilstry niczego chyba nie robią. Większość czasu spędzają w centrum miasta, stojąc w warstwie kompostu i cicho mrucząc. Ale mykonidy są głównymi obrońcami miasta, bowiem to oni kontrolują stworzenia roślinne. Nie zdradziły nikomu, w jaki sposób to czynią, niemniej tak wnoszą swój wkład w dobro społeczności.

Elitarna kompania wojowników i tropicieli zwana Sługami Kwieżdzca znajduje się pod bezpośrednimi rozkazami Kfęgu Głębin. Ta mała armia złożona z niemal 300 wyszkolonych żołnierzy może zmierzyć się z każdym zagrożeniem, które przeniknie przez linię obronną stworzeń roślinnych.

Z kąpień w suficie kapie woda, zasilając dżunglę roślinności porastającą ściany. Ciecz gromadzi się w błotnistej fosie wokół okrągłej groty mieszczącej miasto. Światło dają duże kępy świecących zielonych grzybów, rozmieszczonych nieregularnie na podłożu i suficie. Nie oświetlają całego miasta, ale stworzenia widzące w słabym świetle tutaj nie mają problemów z zmysłu wzroku.

Do miasta prowadzi wiele wejść, ale tylko nieliczne są szersze niż na dłoń, bowiem chytrakom wystarczy minimalna przestrzeń do przepłynięcia w amorficznej postaci. Większe otwory w północnej ścianie groty umożliwiają dostęp stworzeniom nieamorficznym oraz wnoszenie przedmiotów o znaczących gabarytach. Główną bramę przysłania gruba na 15 centymetrów zasłona wiszących winorośli zwanych winoroślą żelazną.

Zgodnie z nazwą, winorośl żelazna po splecieniu (co ma miejsce nieustająco) posiada trwałość i punkty wytrzymałości żelaza. Każdy efekt zabójczy czy dezintegracja działa tylko na jedno z tysięcy winorośli w zastanie. Około 20 zabójczych winorośli i 50 grzybów wrzaskunów wplecionych po zewnętrznej stronie kurtyny zapewnia aktywną obronę i donosi alarm ostrzegający o nadejściu intruzów. Z kolei dolna

krawędź zastony jest cofnięta do wnętrza groty i przechodzi w most nad fosą. Gdyby napastnikom udało się zabić lub usunąć zastonę, tym samym pozabawiliby się najwygodniejszej drogi przez wode.

Gości przybywających w pokojowych zamiarach kwateruje się w odizolowanym obszarze, z dala od istot roślinnych czatujących przy głównym wejściu. Przybyłymi zawsze zajmuje się Lirrup Biltëndar, jako że zna dziesięć języków, w tym wspólny i podwspólny. Jeśli goście pragną się z kimś spotkać, osoba ta przychodzi do ich kwatery. Obcym nie pozwala się wdręwać po mieście samopas.

Chociaż tutejsi druidzi zdają się izolacjonistami, niekiedy decydują o stoczeniu bitwy, nie cofają się przed tym w razie konieczności. Krąg często kontaktuje się z Szmargadową Enklawą na powierzchni ziemi, a garstka uczniów co roku wyrusza tam po nauki. Inni wychodzą z Flufenilstry do Podmroku, aby odnawiać zniszczone tereny i uczyć szacunku dla świata natury.

krótka historia

Flufenilstrę 740 lat temu założyli chytracy druidzi, oburzeni szkolidnymi, celowo destrukcyjnymi wycieczkami mieszkańców Podmroku. Chcieli zbudować spokojne miejsce, w którym można byłoby badać delikatną równowagę natury i uczyć innych, jak pielęgnować tę równowagę w Krainach Poniżej.

Przez pierwsze 200 lat miasto było praktycznie klasztor, ale liczba uczniów wzrosła, gdy Flufenilstra zdobyła sobie reputację jako wytwórca rzadkich i kwitnących roślin. W 1470 RD horda derro (zagubiona w korytarzach i niemal pozbawiona żywności) zaatakowała społeczność i ją spustoszyła. Złupili oni Flufenilstrę, zabrali swoje rzeczy i wrócili do domu.

Chytrakci odbudowując miasto docenili wartość wytrwałego systemu obronnego. W porozumieniu z kręgiem mykonidów wyhodowali stworzenia roślinne oraz roślinne wersje innych podziemnych istot mających przejąć rolę strażników. Wyszokolili także tropicieli, druidów i fachowców od grzybów, aby uniknąć powtórki ataku derro.

Dzisiaj miasto jest przepelnione chytrakami. Aktywnie zachęcają uczniów do wyprawy w Podmrok i krzewienia tam nauki o poszanowaniu natury.

ważne miejsca

Ponieważ gości nie wpuszcza się do miasta, bardzo niewiele jest miejsc, które mogą oni odwiedzić.

KWATERY

W ścianie groty niedaleko głównego wejścia wydrążono obszar o średnicy 15 metrów. Wyposażony w poduszki i słodko pachnące kwiaty oraz zastony z winorośli, zapewnia nocującym gościom nieco prywatności. Posiłki podaje się przy wspólnym stole na środku pomieszczenia. Gościom w Flufenilstrze poleca się dla ich własnego bezpieczeństwa nie wychodzić z pokoju, bowiem wdrążące po mieście rośliny atakują wszystkich obcych.

WIELKI OGRÓD

W ogrodzie tuż przy kwatarach Durloo Glossop (N mężczyzna chytrak fachowiec 4/druid 12) hoduje rozmaite bulwy w glebie sprządzonej z powierzchni ziemi. Ogród jest magicznie oświetlony czarami

światła dnia w systemie z grubsza odpowiadającym cyklowi dni i nocy. Twarde płody z tego ogrodu to dla mieszkańców Podmroku wspaniałe luksusy, a ich sprzedaż prowadzona dwa razy do roku przynosi miejsciej kasie znaczne sumy.

Fraaszummdin, miasto pajączaków

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Małe duergarskie osiedle słynące z mistrzowskiego opanowania robactwa i przeróżnych bestii Podmroku. Nazywa się je Miastem Pajączaków ze względu na wyjątkowo silne i posłuszne gatunki pajaków wierzchowych. Ale szare krasnoludy z Fraaszummdin mają też wiele innych stworzeń roboczych Podmroku – jaszczurki juczne i wierzchowe, ogromne żuki, tresowane potworne skorpiony oraz różne odmiany podziemnych roślin.

Fraaszummdin (duże miasteczko): Konwencjonalne; Char N; Limit 3000 sz; Zasoby 462 300 sz; Populacja 1124 wolnych; Odizolowana (duergarowie 96%, ludzie 2%, półorkowie 1%, hobgobliny 1%); 1958 niewolników (hobgobliny 49%, orkowie 39%, półorkowie 9%, ludzie 2%, ogry 1%).

Przedstawiciele władzy: lady w głębi Sobja Fraasz Robakoznawca (N kobieta duergar wojownik 6/druid 6/hodowca robactwa 3), głowa klanu Fraasz i przywódczyni całego miasta.

Ważne postacie: Cressen Hormyeth (NZ mężczyzna duergar arystrakta 3/tropiciel 7), głowa klanu Hormyeth; Mynthir Mithrilowczyk (PZ mężczyzna duergar fachowiec 4/wojownik 6), głowa klanu Mithrilowczyk.

Gwardia lady w głębi: wojownik 8, wojownik 7, tropiciel 6, kapłan 6, wojownik 5, zbrojny 5 (2), kapłan 4, wojownik 4 (2), zbrojny 4 (4), kapłan 3 (3), wojownik 3 (5), zbrojny 3 (5), wojownik 2 (3), zbrojny 2 (14), wojownik 1 (4), zbrojny 1 (16). Gwardia lady w głębi to służba porządkowa miasta i osobista straż Sobji Fraasz. Podczas służby jej członkowie posiadają pajaków wierzchowych.

Właściwe Fraaszummdin to zwarta społeczność położona około 6 kilometrów pod Górą Wschodzącego Słońca w północnym Thay. Ale wpływy miasteczka sięgają daleko poza jego granice, przez na pozór nieskończone tunele i jaskinie do głębokości 13 kilometrów, w poziomie zaś pod Nieskończoną Pustkowią. Obszar ten zwie się „Wędrowskiem”. Niektórzy duergarowie żyją tam miesiącami, zajmując się trzodą miasteczka i szkoleniem wierzchowych dla potencjalnych nabywców. Pajaki wierzchowe z Fraaszummdinu są znane w całym Korzeniu Ziemi. Wypalone w skórze stworzenia stylizowane piętno miasta stanowi gwarancję jakości i dobrej tresury.

Mimo że większość mieszkańców jest zła, Fraaszummdin w porównaniu z ponurymi osadami innych duergarów wydaje się przyjazniejszy. Względna izolacja od najgorszych zagrożeń Podmroku pozwala szarym krasnoludom skupić się na hodowaniu bestii jucznych i wierzchowych, bo nie muszą wnieść rywalizować z wrogami. Najbliższa społeczność Podmroku to Trun'zoy'l'zi, dzielnica Undrek Thoz leżąca

poniżej Thay. A tamtejsze drowy pozostawiają miejscowych duergarów w spokoju, przynajmniej dopóki płacą coroczną daninę.

W obliczu zagrożenia każdy duergar w Fraaszummdin chwytają za broń, a tresowane ogromne robactwo z pobliskiego Wędrowska na wezwanie przybywa do obrony miasta. Zanim wojska napastników w ogóle tu dotrą, muszą przebyć kilka kilometrów pod atakami wrogich potworów. Uzbrojeni i wściekły duergarowie to groźny przeciwnik, a rozległe przedpole pełne pajaków wierzchowych, ogromnych żuków i wielkich potwornych skorpionów może dać w kość najtwardszym żołnierzom. Częściej zdarzają się kradzieże trzody z Wędrowska, dokonywane przez lotrzyków i rabusiów. Takie napady nie zdarzają się wcale rzadko, zatem treserzy i hodowcy szarych krasnoludów są przygotowani do samoobrony, bowiem pomoc może przybyć dopiero po kilku godzinach.

Klan Fraasz, najstarszy i najdosłojniejszy w mieście, stracił wpływy poprzez lata i obecnie w zarządzaniu miastem pełni rolę niemal wyłącznie reprezentacyjną. Dziś w Fraaszummdinie dominują dwa większe i bogatsze klany – Hormyeth i Mithrilowczyk. Pierwszy jest bogatszy i ma silniejsze powiązania z klientami z Podmroku. Niemniej w powszechnej opinii to Mithrilowczyk hoduje lepsze stworzenia. Oba klany nieustannie wadzą się ze sobą, chociaż konflikt przeważnie wyraża się w zawziętej, mściwej rywalizacji.

Goście przybywający do miasta muszą wcześniej opowiedzieć się po jednej bądź drugiej stronie. Przeważnie czynią to nieświadomie, kontaktując się z przypadkowym duergarem w interesach. Oba klany pilnie obserwują kontakty nowo przybyłych i oba posuwają się do zastraszania czy atakowania tych przybyłych, którzy zamierzają dobieć targu z konkurencją.

Sobja Robakoznawca, należąca do innego klanu, stara się jak najmniej interweniować. Ale gdy rywalizacja Hormyethów z Mithrilowczakami wyminie się spod kontroli i zmusi ją do podjęcia działań, reaguje szybko i surowo, zwykle orzekając wygnanie lub śmierć dla winowajców. Nawet najzagorzalsi stronnicy klanów nauczyli się, że lepiej organizować walki robactwa na terenie neutralnego klanu albo potyczki w Wędrowsku niż prowokować gniew lady w głębi.

Niewolnictwo w Fraaszummdinie jest legalne i powszechne. Niewolni mają realną szansę wykupić wolność po okresie 20 lub 30 lat (dość krótki termin dla duergarów, ale niekoniecznie dla niewolników). Ci, którym się to uda, czasami zostają w mieście jako wolni obywatele, bo wiem umiejętności w opiece nad robactwem są najbardziej potrzebne tam, gdzie się ich nauczyli.

krótka historia

Duergarowie z Fraaszummdinu przez ostatnie 2000 lat powoli migrowali na wschód w poszukiwaniu terenów odpowiednich na hodowlę pajaków wierzchowych. Każda przeprowadzka na ogół kończyła się w bliskości innej społeczności Podmroku, której sąsiedztwo utrudniało hodowlę. Przy każdych przenosinach miasta – z podziemi Amn do Cormyru, Krainy Dolin, Impilturu i Thesk – pozostawała grupa upartych, którzy nie zechcieli sobie nigdzie wyjechać. Skutkiem tego w Śródmroku na całej trasie, jaką przebyło miasto, istniały osady i małe miasteczka duergarów hodujących jaszczurki i pajaki wierzchowe.

Fraaszummdin pozostaje w tym miejscu od prawie 370 lat. Klany Hormyeth i Mithrilowczyk są zgodne w jednej sprawie – zamierzają tutaj przetrwać za wszelką cenę.

wędrowsko

We Fraszumminie mało jest godnych uwagi miejsc poza wierzchołkami klanowymi. Za to otacza je gęsto patrolowany obszar o niezbyt ściśle określonej granicy, ciągnący się na dziesiątki kilometrów we wszystkich kierunkach wokół miasta i na głębokość 6 kilometrów poniżej. Tunele i jaskinie w Wędrowsku często mają długość i szerokość paruset metrów, a większość pozamykano płotami wzorczy zagrody oraz wybiegi. Duergarowie poszerzają odpowiednie kawerny w olbrzymie przestrzenie hodowlane, a na obrzeżach drąszą stajnie, spizarnie i mieszkania dla hodowców.

Pierwsza oznaka, że podróżnik przekroczył granicę terytorium Fraszumminu, to zwykle mocna metalowa brama osadzona w skale wokół wlotu tunelu. Otwieranie takich bram bez przywołania hodowcy jest nie tylko nieodosowne, co i niebezpieczne. Robacze stworzenia zwykle znają swych opiekunów, ale innych natychmiast zaatakują. Zabicie takiego stwora choćby w samoobronie karane jest grzywną co najmniej 1000 sz, by zadośćuczynić właścicielowi za stratę.

gatchorof

(Środkowe Stare Shanatar)

Pośród ruin starożytnego krasnoludzkiego królestwa Torglor gitjanki założyły obóz wojskowy na Planie Materialnym. Z placówki o nazwie Gatchorof często wypuszczają się w Dolmrok, by atakować illithidów z Oryndoll, ich niewolników oraz wszystkich, którzy staną im na drodze.

Gatchorof (wieś): Niestandardowa; Char PZ; Limit 100 sz; Zasoby 760 sz; Populacja 152; Odizolowana (gitjanki 98%, czerwone smoki 2%)

Przedstawiciele władzy: najwyższy wódz Frethen Harmswa (PZ kobieta gitjanki wojownik 10/psychowojownik 6).

Ważne postacie: Póhnogranioterma (samica dojrzwały czerwony smok); Heltistos (samica dojrzwały czerwony smok); Scorpipióta (samica dojrzwały czerwony smok).

Najeżdźcy: wojownik 9, psychowojownik 9, wojownik 5/psychowojownik 4, wojownik 5/psychowojownik 2, czarodziej 8, wojownik 7 (3), psychowojownik 7 (3), czarodziej 3 (3), wojownik 5

(4), psychowojownik 5 (4), wojownik 4/czarodziej 4 (5), wojownik 3 (54), psychowojownik 3 (16).

Gitjanki traktują to miejsce jako placówkę wojskową, a nie miasteczko. Ale jak to bywa z obozami wojskowymi, powstał wokół sektor usługowy zaspokajający potrzeby żołnierzy. Oprócz wojska żyje tu mała społeczność niewalczących gitjanki. Prowadzą sklep wielobranżowy, kuźnię, karczmę i obsługują łowy na niewolników.

Gitjanki przede wszystkim skupiają się na obronności. Każdy zamieszkały budynek dostosowano do celów defensywnych, wyposażając w okiennice, strzelnice i umocnione wejścia oraz wyjścia. Jak dotąd, gitjanki zajęli głównie dawne krasnoludzkie koszary i miejskie więzienie, bowiem te budowle miały najwyższe walory obronne. Okoliczne konstrukcje w promieniu 30 metrów obniżyli do wysokości 0,9 metra, zapewniając żołnierzom w zajmowanych budynkach pole widzenia i ostrza. Poza tym zawarli sojusz z trzema czerwonymi smokami. W zamian za wsparcie tych stworów gitjanki regularnie napadają karawany handlowe, zasilając skarbcze łuskowatych sojuszników.

Goście w Gatchorof nie są mile widziani, chyba że są w stanie udowodnić, że przybyli mordować illithidy. Warunek ten spełniają gotowi do boju poszukiwacze przegód żywiący do łupieżców umysłową głębią nienawiści. Dobrym biletem wstępu jest okazanie głowy illithida przez każdego członka drużyny, aczkolwiek nie jest to obowiązkowe.

Niewolnictwo w Gatchorof jest legalne, ale żołnierze gitjanki nie mają czasu się tym zajmować. Mniej więcej 1/4 ich liczby cały czas ma zajęcie, a reszta odbywa ćwiczenia, patroluje okolicę lub odpoczywa przed kolejną wyprawą. „Cywile” z wioski są dobrze uzbrojeni, ale wiele czasu poświęcają na ekwipowanie i utrzymywanie sił zbrojnych, często też wyprawiają się na Plan Astralny po zaopatrzeniu.

głęboryt

(Górny Wielki Bhaerynden)

Miasteczko niziołków, położone na północnej granicy Luiren w cieniu Gór Zabich. W gruncie rzeczy nie jest to społeczność Podmroku. Większość Głęborytu znajduje się na powierzchni, ale głęboki wąwóz biegnący przez środek miasteczka prowadzi do rozległych grot jakieś 150 metrów poniżej. Te naturalne jaskinie mają połączenie z Podmro-

urządzenia antyllithidzkie

Krasnoludy z Torgloru regularnie wojały z łupieżcami umysłów z Oryndoll i zbudowały kilka wyspecjalizowanych antyllithidzkich urządzeń obronnych. Siły okupacyjne gitjanki odnalazły część tego wyposażenia i robią z niego dobry użytek.

Oslona mózgowa: Metalowa czapka ściśle przylegająca do głowy (zajmuje miejsce na głowie na magiczny przedmiot). Noszący ją otrzymuje premię z odporności +4 do rzutów obronnych przeciw efektom oczarowania oraz niepodatność na psioniczne ataki *ogłuszeniem umysłu*.

Umiaarkowane odrucznice; PC 12; Stworzenie cudownego przedmiotu, *niepodatność na czar*; Cena 22 000 sz.

Zagłodzacz: Zbroja z tą mocą specjalną wzięła nazwę od tego, że niejedyn łupieżca umysłów stracił na niej macki. W tego ro-

dzaju pancerzu mieści się specjalny system obronny przeciw stworzeniom, które starają się złapać lub połknąć jej posiadacza. Gdy wróg podejmuje test zwarcia przeciw noszącemu zbroję, ostre jak brzytwa ostrza wyskakują we wszystkich kierunkach, zadając 2k6 obrażeń ciętych istocie nawiązującej zwarcie. Ostrza natychmiast chowają się, gdy właściciel się uwalni. W przeciwnym razie wciąż zadają będącej w zwarciu istocie 2k6 obrażeń co rundę w turze właściciela pancerza. Tak samo ranią istotę, która połknęła posiadacza zbroi. Gdy właściciel umrze, ostrza przestają działać.

Umiaarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza; Cena premia+2.

kiem i dają głębioryckim niziołkom łatwy dostęp do głębiokich kopalń i podziemnych dóbr handlowych.

Głębioryt (małe miasto): Konwencjonalna; Char ND; Limit 15 000 sz; Zasoby 8 484 000 sz; Populacja 11 312; Mieszana (niziołki walczniaki 68%, niziołki lekkostope 11%, złote krasnoludy 9%, niziołki zjawomyślne 7%, gnomy 3%, ludzie 1%, potęlfy 1%).

Przedstawiciele władzy: Albur Wierzbokrok (PD mężczyzna niziołek walczniak kapłan 7 Yondalli), Pan Głębiorytu.

Ważne postacie: Nemuel Zgaśnik (CD mężczyzna niziołek zjawomyślny barbarzyńca 8), kapitan straży; Czara Jabłeczniak (ND kobieta niziołek lekkostopy lotrzyk 7), dowódca zwiadu; Hanovan Urburak (PN kobieta niziołek walczniak fachowiec 2/kapłan 3 Yondalli), główny oświetleniowiec; Beldon Częstokreki (N mężczyzna niziołek lekkostopy bard 4/lotrzyk 3/tancerz cieni 4), mistrz gildii Chytrusów.

Straż miejska: Straż miejską tworzy ponad 100 niziołków weteranów (generalnie zbrojni od 1. do 3. poziomu) oraz garstka kapłanów i zaklętnicy, którzy pełnią służbę strażniczą w systemie zmianowym.

Chytrusy: Bardzo skuteczna gildia złodziei skupia się na obrabianiu cudzoziemców i handlarzy z innych krain. Należy do niej ponad dziesięciu lotrzyków, bardów i fachowców.

Niewielu niziołków lubi pozbawione światła czeluście. Głębioryt istnieje tylko dlatego, że jego kopalnie należą do najlepszych w Luiren. Groty na całe kilometry wokoło są bogate w klejnoty, złoto i miedź. Przedsiębiorcze walczniaki od świtu do zmierzchu pracują w kopalniach, ale większość pod koniec dnia powraca do domów na powierzchni, wspinając się po setkach drewnianych schodów biegnących po ścianach gardzielii zięcejącej w środku miasta. Kilkuset odważniejszych mieszkańców (głównie krasnoludy i gnomy) zaadaptowało na mieszkania suche, bezpieczne groty na dzień gardzielii.

Jaskinie pod Głębiorytem pierwotnie ukształtował zimny, bystry strumień (Głębiostuga), do tej pory płynący przez gardziel. Praca niziołków znacznie pogłębiła naturalne przestrzenie, łącząc Głębioryt z systemem coraz głębszych jaskiń. W przeciwieństwie do zięjących piecaz i skrzętnie wykończonej architektury innych społeczności Podmroku, niziołki wolą budować małe, okrągłe pomieszczenia jedno obok drugiego. Większość ścian tak wydrążonych komór pokrywają drewniane boazerie lub gips. Duże windy napędzane kołmi wnoszą osoby i uropek na powierzchnię, a po każdym poziomie kompleksu jaskiń jeżdżą wagoniki szynowe do transportu ciężkiego ładunku.

Na najniższym poziomie Głębiorytu żyje nadzwyczaj duża – w porównaniu z całym Luiren – populacja niziołków zjawomyślnych i lekkostopych. Pierwsi szukają tajemnic ukrytych w gębiinach, a drugich fascynuje odmienność tego wszystkiego. Grupa lekkostopych oraz złotych krasnoludów grotolazów obecnie zwraca uwagi na mapy podziemne przejście z Głębiorytu do Wielkiej Rozpadliny.

Groty najbliższe gardzielii są stosunkowo bezpieczne, ale w podziemnym sąsiedztwie Głębiorytu żyją duergarowie. Ogromne pająki i zabójcze grzyby są pospolitym problemem pod miastem, wiadomo też o co najmniej dwóch sznurowcach w zasięgu godzinnego spaceru z najniższego poziomu. Niziołki nie starły się dotąd z inteligentnym, ruchliwym przeciwnikiem w rodzaju drowów czy duergarów. Nemuel mniej więcej raz na miesiąc konsultuje się z krasnoludami w sprawach obronności, ma jednak świadomość, że jest miasto nie za bardzo nieprzygotowane do walki z orkami, goblinami czy drowami.

chytrusy

W Głębiorycie działa gildia złodziei znana pod nazwą Chytrusy. Członkowie cechu traktują opisywane miejsce jako swą bazę główną, przez którą upłynniają skradzione gdzie indziej dobra. Większe zdobycze rutynowo ukrywają w Podmroku, poniżej dolnego poziomu, dopóki sprawa nie przychmie. Większość mieszkańców Głębiorytu, wliczając Albur Wierzbokroka, słyszało opowieści o Chytrusach, ale uważa je za wymysły. Nemuel i Czara to jedyne osoby spoza organizacji, które są pewnie jej istnieniami. Oboje mają porozumienie z Beldonom, że w zamian za pozostawienie w spokoju Chytrusy nie będą okradali Głębiorytu i w razie potrzeby udzielą miastu pomocy.

ważne miejsca

Głębiorytem zarządza (jak każde niziołcze miasteczko, tak i to ma swój zarząd) klan Wierzbokroków, który ponad czterysta lat temu założył miasto i otworzył kopalnię. Według tradycji, głowa rodziny nosi tytuł Pana Głębiorytu. Klan Wierzbokroków liczy sobie prawie dwieście głów, wliczając dalekich kuzynów i przyszywanich krewnych.

GARDZIEL GŁĘBIOSTRUGI

Przez środek miasteczka biegnie głęboka szczelina, przywodząca na myśl szramę po cięciu toporem giganta. Gardziel Głębiostругi to wąska, obronista mchem rozpadlina, w której znika pod ziemią strumień o nazwie Głębiostругa. Płynie on przez wiele kilometrów pod wzgórzami, rzeźbiąc wciąż rosnącą żywą jaskinię, wijącą się na południe i wschód od gardzielii.

Gardziel ma głębokość około 150 metrów od krawędzi do lustra wody na dole. Drewniane schody wiją się z dołu na sam szczyt, przytwierdzone do podestów twardo zamocowanych w skale. Kilka platform windowanych przez końskie kieraty również biegnie w dół do wejść do jaskini.

WĘDRÓWKA W GŁĘBINY

Najniższa warstwa jaskiń Głębiorytu przypomina dolne piętro piwniczne wysokiego budynku. Mało kto tutaj chodzi i nie ma tu nic do oglądania. Tunele są ciasne, bo wykute na rozmiar niziołków. Wiele ma zaledwie 0,6 metra średnicy – to nieco za ciasno nawet dla rzeczonych istot.

Połączenia Głębiorytu z niższymi partiami Podmroku leżą poniżej tego poziomu, więc niziołki poczynili w Wędrówce w Głębinie przygotowania do obrony przed atakiem spod ziemi. Każdy większy obszar dolnego poziomu jest oddzielony 6 metrami tunelu, które w całości można zawałić za pomocą dźwiżni. Zjawomyślni utrzymują tutaj ponure milczenie, a nawet lekkostope w tutejszych korytarzach zachowują powagę. Miejscowy kupiec Hans Zielobrzeg prowadzi tu w ysmienity sklep ze sprzętem dla grotolazów, więc wszyscy wyprawiający się z Wędrówki w Głębinę w niższe regiony Podmroku są bardzo dobrze wyekwipowani.

WIERZBOWY DOM

Wieżysty Wierzbokroków mieszka we wspaniałym, rozgałęzionym Wierzbowym Domu – rozległym starym budynku, który przez ostatnie kilka pokoleń przeszedł niezliczone ulepszenia i rozbudowy. Rzeźbiona konstrukcja wznosi się na niewysokim wzgórzu z dobrym widokiem na okoliczne pagórki i lasy, ale w dość sporej odległości od gardzielii. Szacowni goście Głębiorytu zaprasza się do jak najdłuższego pobytu,

bowiem młodzi Wierzbokrowkie mają nienasycony apetyt na opowieści o dalekich podróżach i niebezpiecznych przygodach.

Gracklstugh, miasto kling

(Środkowy Północny Mrok)

Gracklstugh, siedziba duergarskiego Głębinowego Królestwa, to najmniejsza kraina szarych krasnoludów w Północnym Mroku i być może w całym Podmroku. Tutajsze sklepienie wiecznie przystaniają kłęby gęstego, cuchnącego dymu z nieprzeliczonych miejskich kuźni i odlewni. Lokalni duergarscy kowale produkują doskonałą broń i pancerze we wszelkich odmianach. Większość towarów idzie na sprzedaż, a największymi odbiorcami są inni duergarowie oraz drowy.

Gracklstugh (metropolia): Konwencjonalne; Char PZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 200 340 000 sz; Populacja 26 390 wolnych; Mieszana (duergarowie 86%, derro 9%, durzagoni 2%, orogowie 2%, kamienni giganci 1%); 13 678 niewolników (goblini 39%, krasnoludy tarczowe 29%, orkowie 19%, svirfnieblni 9%, ludzie 4%).

Przedstawiciele władzy: król Horgar Stalowy Cień IV (PZ mężczyzna duergar wojownik 9 / czarodziej 9); Diinakvil Rylafyrn (CZ mężczyzna derro zaklinacz 15), wiedzący wódz derro.

Ważne postacie: Dorna Thuldark (PN kobieta duergar fachowiec 8 / wojownik 4), głowa rady kupieckiej; szary herold Morndin Ponury

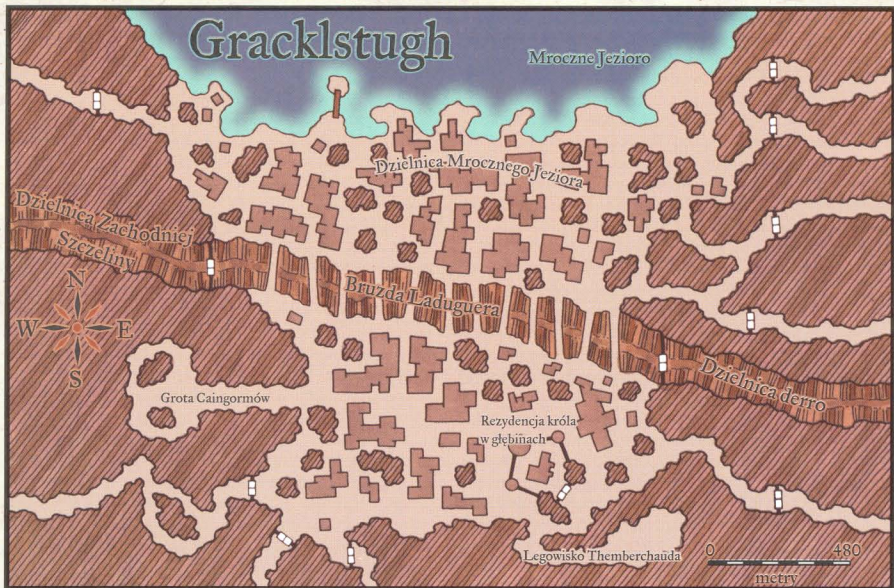
Sztorm (NZ mężczyzna duergar kapłan 15 Laduguera), arcykapłan Laduguera; mówca kamienia Hgraan (N mężczyzna kamienny gigant kapłan 7 Skoraesa o Kościach z Kamienia), mówca kamienia przy królach w głębinach; Themberchaud (CZ samiec dojrzały czerwonny smok), Jaszczurczy Kowal z Gracklstugh.

Kamienna Gwardia: Gwardia królewska Horgara składa się z prawie 500 duergarskich żołnierzy weteranów, z których większość to wojownicy co najmniej 3. poziomu. Każdy z miejskich klanów może w razie potrzeby zmobilizować dodatkowe siły.

Pod Wiecznymi Wrzosowiskami, na głębokości 8 kilometrów w wąskiej rozpadlinie nazywanej Bruzdą Laduguera, rozciąga się rojne duergarskie miasto Gracklstugh. Północny kraniec osiedla stanowi kamienista plaża Mrocznego Jeziora. Właściwie Gracklstugh to wielkie miasto, ale przytęgle dzielnice i pola grzybowe zajmują dodatkowo całe kilometry okolicznych tuneli. Zwiększa to łączną populację Głębinowego Królestwa do około 90 000 duergarów plus kolejne 60 000 niewolników.

Jak inne główne krainy Podmroku, Gracklstugh jest silnym ośrodkiem handlu. Duergarowie z reguły wożą własne towary na inne rynki niż wpuszczać do siebie kupców z zewnątrz. W efekcie karawany z bronią, pancerzami i innymi metalowymi wyrobami najwyższej jakości ciągle wyruszają stąd do Menzoberranzan, Mantol-Derith, Skullport, Sshamath i Ootulu. Miasto Kling zyskało swą nazwę dzięki wysokiej jakości broni, a w obliczu duergarów nikt nie narzeka na dodatkowe koszty transportu.

Magiczna obrona Gracklstugh jest słaba, ale Głębinowe Królestwo słynie z najlepszej armii w Północnym Mroku – tysięcy weteranów uzbro-



jonych i opancerzonych we wspaniałą krasnoludzka stal. Tarngardt Stalowy Cień, poprzednik Horgara, nie był zainteresowany podobojami, ale jego następca obrał inny kurs polityki. Wykorzystał zamilknięcie Lolth i przepuścił potężny najazd na Menzoberranzan.

Na pierwszy rzut oka Gracklsthugh wygląda jak kuźnia samych Piekieł. Nad główną grołą dominują kolosalne stalagmity, które wydrążono i zamieniono w wielkie, śmierdzące odlewnie. Miasto wiecznie jarzy się światłem ognia i żółtorudym blaskiem rozżarzonego żelaza, powietrze pełne jest syczącej pary, cuchnącego dymu i nieustającego brzęku młotów. Lud Gracklsthugh oprócz kowalstwa zna wiele rzemiosł, ale sercem miasta jest obróbka metalu.

Czerwony smok Themberchaud, znany jako Jaszczurczy Kowal z Gracklsthugh, podsyca ognie miejskich kuźni swym ognistym oddechem. Zakon duergarskich kapłanów/psionów opiekuje się czerwonym smokiem i strzeże jego skarberca, gdy stwór wędruje po mieście, budząc kuźnię do życia płomiennymi zionieniami. W zamian za pomoc smoka do jego skarberca ciągle wpływają dary, poza tym oddaje mu się na pożarcie niepostusznych niewolników.

Gracklsthugh jest miastem nieustannej harówki. Każde rzemiosło praktykowane w mieście stanowi domenę konkretnego klanu. Ważne rzemiosła, jak odlewnictwo, są polem rywalizacji kilku klanów, ale inne, pracujące nad mniej ważnymi (czy mniej potrzebnymi) rzeczami często liczą najwyżej kilkudziesięciu rzemieślników. Rodziny rządzące klanami stanowią szlachtę, a przywódca klanu nosi tytuł lairda. W przeciwnieństwie do drowich rodów, klany duergarów nie angażują się w wieczne wendety i knowania służące polepszeniu pozycji. Szare krasnoludy, które znajdują się na dnie układu społecznego, zwykle z rezygnacją przyjmują swój los albo pracują ciężiej, żeby awansować. Rzadko kiedy usiłują podkopać pozycje wyżej postawionych.

Władza w Gracklsthugh rozkłada się pomiędzy lairdami wielkich klanów (zwłaszcza klanów kupieckich), tronem i spiskującymi wiedzającymi derro, którzy żyją w obrębie miasta. Horgar zamierza chwycić ster władzy silną, żelazną ręką i odzyskać potęgę, jaką jego dziadkowie dzierżyli w minionych latach. Oczywiście, wielcy lairdowie i derro nie życzą mu powodzenia.

Krótką historia

Gdy rozpadło się wielkie leżące pod Ann i Tethyrem królestwo Shanatar w Czeluści, krasnoludy wszelkich odmian ruszyły na północ. Wielu z nich to były szare krasnoludy, które wyrwały się z niewoli illithidzkiej i uciekły z Oryndoll. Miasto Gracklsthugh założono w -3717 RD jako pierwszą większą osadę duergarów na Północy. Pracowitość i wo-

jowniczość szarych krasnoludów pozwoliły im zająć wyborne miejsce z łatwym dostępem do Mrocznego Jeziora.

Gracklsthugh szybko rozrosło się w duże miasto. W -3392 RD król Horgar Stalowy Cień II ogłosił swą władzę nad wszystkimi duergarskimi społecznościami w Północnym Mroku i położył podwaliny pod Głębinowe Królestwo. Wprawdzie wiele dalszych klanów duergarów sprzeciwiło się Gracklsthughowi, ale armie Stalowego Cienia zdobyły wszystkie niepokorne osiedla i przywołały je do porządku.

Głębinowe Królestwo duergarów istnieje od czterech i pół tysiąca lat, czasami zjednoczone oraz agresywne pod rządami silnego króla, kiedy indziej słabe i podzielone wskutek waśni klanowych. Przez ostatnie kilkadziesiąt lat powoli słabło, a władza duergarskich królów obecnie znów obejmuje niewielki obszar wokół samego Gracklsthugh.

Niedawna śmierć króla Tarngardta Stalowego Cienia i wstąpienie na tron jego wnuka, Horgara Stalowego Cienia IV wyznacza gruntowną odmianę fortuny dla miasta. Oficjalnie Tarngardt równoważył wpływy Rady Lairdów, Rady Wiedzających (potężnych wiedzających derro), Cairngormu (klanu kamiennych gigantów, który według tradycji ma posuchanie u królów) i Rady Kupieckiej nastawiając jednych przeciw drugim – taki układ dobrze służyłby Głębinowemu Królestwu. Ale w tajemniczy Rada Wiedzających kontrolowała starego króla i część jego lairdów poprzez łapówki, groźby i oczarowanie.

Mimo wielkiej przezorności, wiedzający odkryli (zbyt późno), że za mało uwagi poświęcili manipulowaniu wniukiem króla. Horgar zaś nie dał się nabrać na pochlebstwa wiedzających i oparł się próbom zauroczenia. Co gorsza, stworzył bazę sił, oczyszczając skorumpowaną Kamienną Gwardię i umieszczając w gwardii królewskiej lojalnych sobie kapitanów i żołnierzy. Gdy zabezpieczył własne życie, potajemnie naślą skrytobójców na swego dziada i zasiadł po nim na tronie. Będąc już królem, Horgar zamierza pozbyc się wszystkich wiedzających z królestwa, a wszystkich derro z Gracklsthugh wypędzić, jeśli nie pozabiją. Wiedzający zdali sobie sprawę, jak bardzo się przeliczyli i zaczęli knuć plany usunięcia Horgara nim wyrządzi jeszcze więcej szkód.

W międzyczasie Rada Lairdów się podzieliła. Kilku najważniejszych pozostał pod wpływami wiedzających, ale wierność koronie pozostaje nadal silna. Jeśli król zmusi lairdów do opowiedzenia się po którejś ze stron, nie sposób określić, ilu z nich wybierze lojalność i zaryzykuje konsekwencje gróźb derro. Giganci z klanu Cairngorm są niezmiennie wierni koronie, ale ich wódz, Hgraan, żywi osobistą niechęć do Horgara z racji bezwzględnej ambicji tamtego. Niektórzy giganci podejrzewają, że Horgar zaaranżował śmierć Tarngardta, a nowy król nie potwierdza ani nie zaprzecza takim poglądom.

królewski nóż

Żołnierze z Gracklsthugh noszą różne typy broni, ale każdy ma krótki miecz z ząbkowanym ostrzem i z wizerunkiem króla na gałce rękojeści. Mimo że to oręż od noża znacznie dłuższy, nosi właśnie nazwę noża królewskiego. Według tradycji Kamiennej Gwardii, duergarski żołnierz cały czas musi mieć przy sobie tę broń i oddać ją na żądanie króla. Nierespektowanie tradycji to ciężka hańba.

Na znak łaski swego lairda szczególnie bohaterów duergarski

kapitan czy wojownik czasami otrzymuje magiczny królewski nóż o następujących właściwościach.

Królewski nóż: W rękach szarego krasnoluda ten miecz *krótki +2* zapewnia dwa dodatkowe dzienne użycia *powiększenia osoby i niewdzialności*, a więc pozwala korzystać po trzy razy dziennie z każdej zdolności.

Umiearkowane przemiany; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niewdzialność, powiększenie osoby*, twórcą musi być duergarem; Cena 13 170 sz.; Koszt 6 740 sz. + 514 PD.

Milczenie Loth i widoczna słabość leżącego na północ Menzoberanza dała Horgarowi wyśmienitą okazję do odwrócenia uwagi od polityki wojną z zewnętrznym wrogiem. Król uważa, że zwycięska kampania przeciwko drowom przyniesie mu chwałę i zdobycze zdolne raz na zawsze utwierdzić panowanie. Gdyby duergarski atak na Menzoberranza się nie powiodł, Horgar zamierza ujawnić tajemne machinacje derro i obciążyć ich winą, a później przeprowadzić straszliwą czystkę.

ważne miejsca

Do Grackstugh goście często przybywają ludziami, lądując w rejonie Mrocznego Jeziora. Można tu znaleźć kilka gospod, tawern i przedsiębiorstw nastawionych na obsługę podróźnych, a także ponure targowiska z duergarskimi towarami. Szare krasnoludy nie pozwalają przedstawicielom obcych ras wchodzić głębiej do miasta bez znacznej eskorty.

BRUZDA ŁADUGUERA

Szczelina dzieli miasto na północną i południową dzielnicę. Na głębokości prawie 60 metrów ma ubite żwirowe podłoże, a sięga około pół kilometra poza główną grotę Grackstugh w obu kierunkach. W ścianach szczeliny wykuto mieszkania, a szerokie rampy prowadzą na dno z głównego poziomu miasta.

Wschodnia część rozpadliny to miejska dzielnica derro. Gnieżdżą się tutaj niemal wszystkie grackstughowe derro, generalnie trzymając się we własnym gronie. Wiedzący mają tu własne sekretne przejście wiodące do Podmroku poza miasto i derro mogą wychodzić i wracać jak im się podoba.

GROTA CAIRNGORMÓW

Ten odizolowany skrawek miasta, oddalony kilkaset metrów od głównej groty, jest siedzibą kamiennych gigantów z klanu Cairngorm. Ich mieszkania są spartańskie, ale odpowiadają potrzebom. Giganci pod wodzą surowego mówcy kamienia Hgraana są wierni królowi i nie obawiają się derro.

Król Horgar ma zwyczaj odwiedzania Groty Cairngormów dwa razy na dekadzień na rozmowy z mówcą kamienia, ale wizyty rzadko trwają ponad godzinę. Relacje są chłodne, lecz ilość wspólnie spędzającego czasu budzi podejrzenia u derro.

DOKI MROCZNEGO JEZIORA

Z ruchliwych doków korzystają przede wszystkim płaskodenne barki z żurku, unoszące się na pływakach z impregnowanych purchasek. Niektóre byle jak sklecone barki poruszają bezymyślni nieumarli, na przykład szkielety i zombi przykute do wiosł czy kół napędowych w roli niezmordowanego nekromantycznego napędu. Barki są niegrabne, ale każda dźwiga tony towarów. Duergarowie wysyłają wyłącznie ładunki czysto krasnoludzkiej roboty.

grobowiec grobowników

(Dolne Zasypane Królestwa)

Legendy opowiadają o wielkim przestworze na dnie Dolmroku pod Anauroch, gdzie grobowniki składają magiczne przedmioty z nośno-

ne z innych stron Faerunu. Nie wiadomo, czy jest to legendarny grobowiec wszelkiej magii, czy też nie. Z pewnością jednak znajduje się tutaj mnóstwo magicznych przedmiotów – tak wiele, że gdyby poszukiwacze przygód przełamali systemy obronne, nawet po napełnieniu *przenośnych dziur i pojemnych toreb* msieliby jeszcze wiele dóbr zostawić na miejscu.

Wielu śmiałoch poszukujących legendarnego skarbcia poniosło porażkę, bowiem nie wiedzieli o tym, że Grobowiec tak naprawdę nie istnieje w Faerunie. Jest to półplan stworzony przez antycznych nehteryjskich arkanistów, którzy dawno temu stworzyli thaaludy. Półplan Grobowca posiada następujące cechy.

- Brak gravitacji.
- Zaburzony czas.
- Skończony rozmiar. Grobowiec to krypta o średnicy około 3 kilometrów i wysokości niespełna kilometra.
- Normalnie morficzny.
- Dominacja powietrza. Atmosfera jest stęchła (patrz „Stęchłe powietrze” w rozdziale 7).
- Brak cech charakteru.
- Osłabiona magia. Aby rzucić zaklęcie lub użyć zdolności czaropodobnej w Grobowcu, postać musi wykonać udany test poziomu czarującego (ST 20 + poziom czaru).

Raz na 1k10 dni planary *portal* wiodący do Grobowca przemieszcza się o 3k6 kilometrów w stosunku do poprzedniego położenia, zawsze jednak mieści się głęboko pod ziemią Anauroch. Grobowniki wyczuwają położenie *portali* bez trudu i łatwo go odnajdują. *Portale* zawsze otwiera się w tunelu, korytarzu czy kawernie, ale czasami po faeruńskiej stronie może to być tylko pusta przestrzeń w ziemi, kompletnie odcięta od systemów jaskiń.

Portale wyglądają niczym wielka brama zamknięta kamiennymi drzwiami, na których wyrzyto runy. Otwiera się tylko dla grobowników lub dla posiadacza bardzo rzadkiego i specjalnego klucza – krótkiego berła z adamantynu z wyrytymi złowieszczymi runami. Bardzo niewiele osób wie o *portalu* wiodącym do Grobowca ani o kluczu doń, a już zupełnie nikt nie wie, kto (i czy ktoś w ogóle) mógłby posiadać adamantynowy klucz (załatwienie od decyzyj MP, może istnieć szansa dorobienia duplikatu klucza po specjalnych badaniach i wysiłkach).

Wnętrze Grobowca wypełnia szare, przyćmione światło. Dziesięć czy więcej dziwnych, latających zamków porusza się po powolnych, skomplikowanych orbitach, a każdy zamek otacza pierścien lewitujących głów. Grobowniki poruszają się po kawernie, używając naturalnej zdolności *kształtowania kamienia*, by ułożyć lewitujące glazy w tymczasowe mosty, bowiem magia thaaludów wzmacnia się w tym miejscu. Żywe istoty pozbawione skrzydeł szybko przekonują się, że ograniczona magia utrudnia dotarcie do zamku.

Faerunskie grobowniki zamykają zdobycz w kryptach w powyższych budowlach. Każdej strzeże co najmniej dziesięć tych istot oraz starożytnie pułapki z zaklęciami, nieumarli i wreszcie konstrukty. Żywych intruzów atakuje się natychmiast, a grobowniki często ślą prośby o posiłki do sąsiednich zamków. Najbardziej niebezpiecznym mieszkańcem Grobowca jest starożytny demilicz znany tylko pod przydomkiem Strażnika Thaal (NZ mężczyzna człowiek demilicz czarodziej 31). Towarzyszy mu świta nieumarłych (w tym licowie i zjawy), tworzona z niezliczonych poszukiwaczy przygód, którzy znaleźli drogę na półplani i tu zginęli. Wygląda na to, że wspomniana istota to prawdziwy władca grobowników, a wszystkie konstrukty poddają się jego rozkazom.

Guallidurth

(Górne Stare Shanatar)

Ta metropolia pod pustynią Calim, zwana też Świętynnym Miastem Lolth, jest najstarszą społecznością drowów w południowym Podmroku, a przy tym jedną z największych. O władzę w mieście walczą ponad dwieście szlacheckich rodów, a dwadzieścia jeden tworzy Radę Rządzącą. Wszystkie mroczne elfy drowy wielbią Lolth, ale każdy na swój sposób, więc w Guallidurth istnieje mnóstwo odłamów i sekt. Budowa świątyni ku czci Pajecznej Królowej to tutaj najlepszy wyraz pobożności oraz sposobu promowania uznawanych przez danego drowa praktyk wyznaniowych. Toteż miasto pełne jest dużych i małych przybytków tej bogini.

Guallidurth budzi obawy wszystkich pozostałych osad Podmroku na południe od Zielonego Matecznika i na zachód od gór Alimir. Władze miasta deklarują niezwrócenie nad całym tym obszarem, chociaż kontrolują go niezbyt ściśle. Wpływy mrocznych elfów sięgają jeszcze dalej, ale drowy rzadko nękają istoty żyjące tak daleko. Niemniej Guallidurth stanowi poważne zagrożenie dla Itkazaru, Oaxaptupy, Oryndollu i beholderów pod Jeziorem Pary. Drowy z opisywanego miasta są przekonane, że już „władają” należącym do kuo-toa Sloopdilmopol, więc nie usiłują go zdobyć.

Historycy z powierzchni uważają, że nocne wojny między drowami a resztą świata skończyły się jakieś 1800 lat temu. Jednakże krasnoludcy historycy doliczają się przynajmniej dwóch późniejszych nocnych wojen, które toczyły się wyłącznie pod ziemią. A kilka guallidurthańskich rodów (zwłaszcza ród Mizz'ryntur) wierzy, że właśnie walczą w trzeciej nocnej wojnie, skoro Itkazar ośmielił się przetrwać aż do tej pory.

Itkazar, Mithrilowe Królestwo

(Górne Stare Shanatar)

Oto ostatnie, wciąż istniejące królestwo Shanatar w Czeluści. Itkazar od ponad trzynastu wieków przeżywa długą, powolną degradację. Tutajszce uczone krasnoludy przechowują zwoje i księgi pełne rasowych sekretów architektonicznych, inżynierskich, platnerskich i zbrojmistrzowskich, archeologicznych, historycznych oraz tajemników rzeźbienia kamieni runicznych.

Itkazar (małe miasto): Konwencjonalne (potworne); Char PD; Limit 15 000 sz; Zasoby 5 625 000 sz; Populacja 7506; Mieszana (tarczowe krasnoludy 78%, złote krasnoludy 9%, skalne gnomy 5%, svirfnebliny 4%, ludzie 3%, urduinriowie 1%).

Przedstawiciele władzy: król Mith Barak, czyli Mithbarakaz (PD samiec srebrny wielki jaszczur).

Rada regencyjna: Fenyl Arnczaszk (ND kobieta krasnolud tarczowy arystokrata 11); Torth Czarnostal (PD mężczyzna krasnolud tarczowy fachowiec 9); Ruvan Kamiennoramienny (PN mężczyzna krasnolud tarczowy arystokrata 5 / fachowiec 4); Chemcol Kamiennoramienna (PD kobieta krasnolud tarczowy wojownik 8); Gromi Arnczaszk (CD mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 2 / kapłan 5 / runotwórca 2); Sturvis Rozpadłośpiów (CD mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 5 / bard 3); Vrona Żelazołamacz (N kobieta krasnolud tarczowy fachowiec 2 / czarodziej 7); Elern Rozpadłośpiów (PD kobieta krasnolud tarczowy kapłan 9 Moradina).

Ważne postacie: Sorni Arnczaszk (N kobieta krasnolud tarczowy fachowiec 8), mistrz kuźni; Dorna Rozpadłośpiów (PD kobieta krasnolud tarczowy fachowiec 7 / czarodziej 3), główny bibliotekarz; Bresk Kamiennoramienny (PN mężczyzna krasnolud tarczowy wojownik 12), wódz wojenny Itkazaru; Anthan Klingodiament (PD mężczyzna krasnolud tarczowy kapłan 9 Moradina), arcykował dusz.

Kapłani Starożytnej Kuźni: w świątyni Moradina w Itkazarze działa ponad 30 kapłanów, w tym sześciu na przynajmniej 4. poziomie.

Strażnicy Bram: Najlepsi żołnierze Itkazaru otrzymują prestiżowe zadanie strzeżenia bram miasta. Oddziały te liczą w sumie ponad 60 kapłanów oraz 400 wojowników i zbrojnych, z których około 300 to zbrojni 1. poziomu.

Trzy kilometry pod górami Omlarandin w Téthyrze mieści się Itkazar – miasto stojące na krawędzi krwawego przewrotu. Król Mith Barak Bezkalanowy 75 z każdych 100 lat spędza, siedząc na tronie jako posąg z czystego mithrilu. Przez ten czas miastem włada Rada Regencyjna, wypełniająca edykty i polecenia śpiącego króla. Zgromadzenie uznaje, iż pełni rolę zachowawczą, nie przywódczą, więc nie zmienia kierunku w polityce i odkłada wszelkie ważne decyzje dopóki król Mith znów się nie przebudzi.

Niezłomne postanowienie rady dotyczące oczekiwania na śpiącego króla wpędza miasto w stagnację, lecz mimo to silnie przywiązane do tradycji krasnoludy tolerowały ten fakt – przynajmniej do niedawna. Pięć lat temu, w 1367 RD, król Mith nie obudził się na czas. Od tej pory Rada Regencyjna toczy spory w kluczowych sprawach, a obydwatele robią się niecierpliwi.

hizagkuur

Magiczne metale wykuvane w Itkazarze są rzadkie w Podmroku i praktycznie nieznanne na powierzchni. Każdy przedmiot z hizagkuuru pod względem czasu wykonania liczy się jak mistrzowsko wykonany.

Hizagkuur to błady, srebrnoszary metal, który wiecznie zachowuje gorące iskry ognia hutniczych, co zapewnia magiczną odporność na zimno. W efekcie zbroja z tego materiału obdarza posiadacza odpornością na zimno 2. Każda broń wykuta z hizagkuuru zadaje +1 obrażenie od elektryczności i +1 od ognia przy każdym trafieniu.

Efekt ten kumuluje się z dowolną specjalną mocą dodatkowo nadaną. Z hizagkuuru nie można zrobić magicznego przedmiotu wykorzystującego efekty zimna, jak oręż lotowy czy mrozu.

Hizagkuur ma wagę stali, trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości. Broń z tego materiału należy traktować jak srebrną na potrzeby pokonywania redukcji obrażeń. Nie powoduje on jednak kar do testu obrażeń.

Modyfikator ceny rynkowej: Zbroja +2000 sz; broń +12 500 sz.
Informacje te zastępuje opis hizagkuuru z *Magii Faerunu*.

Itkazar zwany jest Mithrilowym Miastem z uwagi na swych legendarnych kowali, których większość pracuje nad rzadkimi, magicznie aktywnymi metalami. Najspolszytzy z nich jest mithril, ale jeszcze rzadsze również regularnie się tutaj obrabia. Ukryte w okoliczonym Podmroku kopalnie są bogate w złoża hizagkuuru, zardazilu i innych rzadkich minerałów. Itkazarские krasnoludzy czynią z nich drobny użytek. Jednak lokalna kontrola nad handlem tymi metalami nie opiera się na opanowaniu źródeł surowca. Nawet gdyby wrogowie krasnoludów natknęli się na te złoża lub odkryli takie metale gdzie indziej, i tak wiedzę o sposobie ich wytopiania i skutecznej obróbce posiadają wyłączeni kowale z Itkazaru.

Całe miasto oświetlają jaśniejsze słabym blaskiem, srebrnoniebieskie porosły na sklepieniu. Itkazar rozciąga się na kilkadziesiąt kawern połączonych szerokimi tunelami w jedną wielką jaskinię. W jednej z centralnych grot spotykają się rzeka Dhalnadar i jej dopływy, Głębozka, dostarczając wody w obfitości. Cywilna inżynieria miasta jest cudem techniki – rzeka przepływa przez miasto obok poziomu o około 18 metrów, obracając po drodze dziesiątki kół myśliwskich, które z kolei napędzają setki maszyn w jaskiniach. Woda dociera do każdego domu dzięki rozbudowanej sieci akweduktów.

Itkazar jest chyba najlepiej bronionym miastem w Podmroku. Wszystkie trzy główne wejścia chroni po dziewięć wrot, każde szerokie na 3 metry i grube na 0,9 metra. Pierwsze dwie bramy są z litego żelaza, kolejne sześć z żelaza pokrytego 5 centymetrami hizagkuuru, ostatnia zaś z czystego mithrilu, niepodatna na magię. Wszystkie ciekłe wodne wpływające i wypływające z miasta blokują wytrzymałe kraty. Bariery te zwykle są wzmocnione *barierą z ostrzy, odestaniem czy świętym słowem i kulą ognistą*, które to zaklęcia może wyzwoleć pchnięcia wartość strażnik. Runy pokrywające co 7,5 metra inne powierzchnie groty zwykle zawierają czary *kamienna paszcza i odrzucenie*, które odpędzają istoty rzyjące. Te ostatnie runy są unikalne dla Itkazaru, bowiem wyzwała je wpisane w symbol wyczwanie drgań, nie zaś wzrok. Każde poruszenie w odległości 36 metrów od takiej runy uruchamia ją.

król mith barak

Wielu podejrzewa prawdę na temat króla, ale nikt nie ma pewności. Król Mith to w istocie Mithbarazak, srebrny wielki jaszczur, który przybył pomiędzy krasnoludy przed kilkadziesiąt laty, aby pomóc im strzec ogromnej wiedzy. Być może miał też inne, bardziej osobiste powody, by opiekować się ostatnim królestwem Shanatar w Czeluści, na przykład potrzebę posiadania bardzo bezpiecznego miejsca, w którym przebywałoby jego ciało podczas podróży po Planie Astralnym. Gdy smok śpi, podróżuje astralnie i często rozmawia z potężnymi innoplanarnymi istotami. Nietety, dwadzieścia lat temu jego astralna postać schwytał sługa Tiamat. Mithbarazak został uwięziony na Planie Astralnym i brak mu sił, by się uwolnić.

krótka historia

Gdy Shanatar w Czeluści władał większością południowozachodniego Podmroku, Itkazar pozostawał stosunkowo małą, ale ważną częścią wielkiego królestwa. Było to centrum nauki i kowalstwa. Gdy wielkie królestwo rozpadło się po bratobójczych wojnach z duergarami, Itkazar przetrwał, ale jego obywatele musieli przez kolejne kilkadziesiąt lat odparć ataki beholderów, drowów, illithidów i duergarów, za każdym razem tracąc część ziem.

W 66 RD umierający król i znaczne okrojone posiadłości zapowiadały ponurą przyszłość. Na łożu śmierci ostatni krasnoludzki władca Itkazaru mianował swym następcą Mitha Baraka Bezklanowego. Od wstąpienia na tron ponad 1300 lat temu rządził on miastem mądrze i zabezpieczył granice królestwa. Nietety, długie okresy królewskiego snu nie pozwalają krasnoludom przez całe dziesięciolecia rozważać nowych wielkich projektów. Radca jest zajęta interpretowaniem dekretów śpiącego króla, a jej członkowie skupiają się bardziej na utrzymaniu miasta niż podejmowaniu inicjatyw.

Za królem razem, gdy król się budzi, znaczna część kolejnych dwudziestu pięciu lat poświęca na nadzorowanie prób odbudowy miasta do poziomu, na którym zostawił je siedemdziesiąt pięć lat wcześniej. Mith nigdy na to nie narzekał ani nawet nie wspominał o tym problemie, podobnie jak nikt nie podejmuje tematu jego tajemniczych siedemdziesięciolecielnych drzemek. Podczas lat na jawie władza sprawiedliwie i mądrze. Podczas królewskiego snu rada rządzi w dobrej wierze, ale z nadmiernym legalizmem.

W 1367 RD zdarzyło się niemożliwe – król Mith nie obudził się w przewidzianym czasie. Nadal siedzi nieruchomo, mimo prób obudzenia podejmowanych przez podwładnych. Od kilku lat krasnoludy spierają się co do podjęcia odpowiednich kroków. Wreszcie w ostatnim roku część z nich poczuła tak wielką desperację, iż postanowili działać pod nieobecność króla. Jedna z frakcji, zwąca się Otwartym Ruchem, zdecydowała się na radykalną akcję – chcą sprowadzić pomoc z powierzchni ziemi w celu obudzenia króla. Cała Rada Regencyjna ostro sprzeciwia się tej wyprawie, a niektórzy wręcz porównują ją do zdrady. Niemniej niezależnie od jej stanowiska przywódca ruchu, Josiah Skalobrat (ND mężczyzna człowiek fachowiec 6) planuje poszukać pomocy na powierzchni ziemi.

okolice

Otoczenie Itkazaru to w większości zrujnowane krasnoludzkie posiadłości. Za każdym razem, gdy fala wrogów zbliża się do miasta, jego mieszkańcy wycofywali się, porzucając swe włości. Patrole itkazarzkie nadal krążą po okolicy, ale nie są tak liczne czy silne, by zająć teren na stałe. A więc mieszkańcy Podmroku wszelkiej maści mogą swobodnie nawiedzać opuszczone komnaty.

KAZARDAERN

System tuneli to w zasadzie ostatni przyczółek obronny Itkazaru poza samym miastem. Składają się nań przeważnie puste kopalnie hizagkuuru. Kazardaerni leży około 3 kilometrów od miasta i stanowi najłatwiejszy dostęp do Itkazaru z powierzchni orbi i zachodu. Krasnoludy gesto patrolują korytarze i zakładają zabójcze, przemysłowe pułapki mające na celu odstraszyć nieproszonych gości. W efekcie wędrowka ta trąsa bez przewodnika to niezbyt mądry pomysł. Ostatnio coraz częściej pojawiają się tutaj patrole złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny i szarych krasnoludów z Dunspeirinu, a starcia pomiędzy obiema grupami grożą wybuchem otwartej wojny na progu Itkazaru.

PAJAKOWISKO

Drowy z tego regionu zwykle trzymają się okolic Guallidurthu, lecz za to pajaki wszelkiej maści pełnią się w placówkach i twierdzach pozostających po nocy wojnach w górach Omlarandin, bezpośrednio

nał północnym Iltkazarem. Mniej więcej raz do roku krasnoludy wysyłają przeciwko nim kilka oddziałów, ale na tym obszarze żyje dużo więcej pajaków niż wspomniani są w stanie wytuch.

kielich giganta

(Dolne Mroczne Ziemie)

Mętne jezioro położone 19 kilometrów poniżej Drogi Kupieckiej jest obliczone nawet dla mieszkańców powierzchni. Prawdopodobnie nazwę nadały mu shanatarskie krasnoludy od kamiennych gigantów, które niegdyś mieszały nad jeziorem. Kielich Giganta to największy znany zbiornik wody słodkiej w Dolmroku. Stworzenia z przestrzeni wielu kilometrów dookoła przychodzą tu napić się wody, a drapieżniki na polowanie.

Od ponad tysiąca lat w Kielichu Giganta żyje rasa inteligentnych ośmiornic, które żywią się i opiekują jasną rafą koralową, tu i tam rozświetlającą wody. Rafa rzucana niesamowicie, piękne cienie na ściany oraz na sklepienie. Ośmiornice rzeźbią koral w misterne kształty i sprzedają go morskim elfom, które przybywają tutaj przez zalane wodą korytarze z Morza Spadających Gwiazd.

Układ ten działał dobrze, dopóki przed 15 laty łupieżcy umysłów nie wpuszcili do jeziora wampirzych kałamarnic. Ośmiornice mają nad napastnikami ogromną przewagę liczebną, są jednak z natury pacyfistyczne. Do tej pory starali się rozwiązać problem apeliacji u kałamarnic do poczucia sprawiedliwości, litości czy rozsądku. Te zaś – z natury chaotyczne złe i niewiele rozumiejsze od zwierząt – odpowiadały pożeraniem ośmiornic. Wreszcie część tych ostatnich uznała, że niezbędny jest aktywny opór. Zwrócili się o pomoc do handlowych partnerów – morskich elfów – i zaczęli rozwijać umiejętności bojowe oraz magię wtajemniczeń do walki z wrogami.

Ośmiornice dawno już zapomniały o łupieżcach umysłów, którzy wpuszcili kałamarnicę do jeziora, ale illithidzi bynajmniej nie zapomnieli o swoich planach. Zamierzają podporządkować sobie morskie elfy, a co za tym idzie – fragmenty Morza Spadających Gwiazd. Spodziewali się, że ośmiornice już dawno udadzą się do elfów po pomoc, ale nie wzięli pod uwagę uparte go przywiązania do pokojowych rozwiązań. Teraz, gdy morskie elfy w większej liczbie pojawiają się w Kielichu Giganta, łupieżcy umysłów chcą pojąć paru w niewolę i rozpocząć kolejny etap nikczemnego planu.

Obszar jest święty dla wyznawców Blipdoolpool i każdy pobożny kuo-toa powinien odwiedzić go przynajmniej raz w życiu bez korzystania z magii ułatwiającej podróż. Osobniki, które powrócą z takiej wyprawy, cieszą się wspaniałym przeżyciem pośród swej rasy – a mimo to jest ich niewiele. Ze względu na niebezpieczeństwo podróży i wysoką śmiertelność, nawet pośród młodych i silnych, liczne kuo-toa ze Śródmroku i Górmroku odkładają święte obowiązki aż do starszego wieku, traktując wyprawę jako ostatnią pielgrzymkę, z której już nie spodziewają się wrócić. Czasami nazywają tę praktykę „wyprawą na spotkanie bogini”.

Sama kaplica jest świątynią i klaszterem mieszczącym dziesiątki kapłanów i mnichów kuo-toa oraz trzy- czy czterokrotnie większą liczbę pielgrzymów. Sędziwi, ale potężni kapłani tej rasy imieniem Slowoopil (NZ sędziwi mężczyzna kuo-toa kapłan 15) zarządza przybytkiem z pomocą Maumoggi, olbrzymiego kuo-toa lewiatana o 30 KW – błogosławionego strażnika kaplicy.

Kraniec ziemi

(Dolny Wielki Bhaerynden)

Kraniec Ziemi to placówka poszukująca przygód prowadzona przez ziemnych genasi dla przybyszów i żywiolaków z Planu Żywiolu Ziemi. Planarne stworzenia ziemi odwiedzają to miasto nierzwykiem ciekawscy śmialkowie, chcąc odkrywać na Planie Materialnym dziwne metale, klejnoty i niezwykłe nie-ziemne stworzenia. Dla wielu takich istot tutaj rozpoczyna się dzikie pogranicze Planu Materialnego.

Kraniec Ziemi (małe miasteczko): Konwencjonalne; Char ND; Limit 800 sz; Zasoby 38 280 sz; Populacja 562 (w tym żywiolaki i przybysze ziemi); Mieszana (stworzenia ziemi 69%, krasnoludy urduinnirowie 19%, xorny 5%, thoqqa 2%, ziemne genasi 2%, duergarowie 1%, ziemne mefity 1%, dzwiaz ziemi 1%).

Przedstawiciele władzy: Speleosa Turaska Podchod (N kobieta ziemny genasi druid 15), władczyni miasta.

Ważne postacie: Siltchurn (N dzwio ziemi), weyrz Speleosy; Jewuar Twardostały (ND mężczyzna ziemny genasi wojownik 10/biegly przewodnik po Podmroku 5), naczelny konstabl i stróż porządku; Korellin Zeveshek (PN mężczyzna krasnolud urduinnirowi kapłan 9 Grumbara), pontifex lub arcykapłan osiedla.

Nadzorcy Władcy Kamienia: czarodziej 13, kapłan 12, wojownik 12, wojownik 6 (tropiciel 6, mnich 11, tropiciel 10, mnich 9, tropiciel 9, druid 8, lotrzyk 8, czarodziej 8, tropiciel 7, druid 6, czarodziej 6, wojownik 5, bard 4, druid 4 (2).



Slowoopil, arcykapłan Kościoła Świętej Matki

kocioł świętej matki

(Dolne Migoczące Morze)

Silne prądy i białe prądy są typowe dla tego obszaru Migoczącego Morza. Z poziomu wspomnianego zbiornika można tu dotrzeć tylko płynąc pod wodą. Niemniej podróżnicy schodzący do Kościoła Świętej Matki ze Śródmroku mogą znaleźć prowadzące do tego miejsca suche ścieżki. Sam kocioł zaś to kaplica poświęcona Morskiej Matce.

Planarne stworzenia ziemi: starszy żywiolak (3), większy żywiolak (8), wielki żywiolak (39), duży żywiolak (47), średni żywiolak (97), mały żywiolak (88), starszy xorn (8), przeciętny xorn (15), słabszy xorn (25), thoquua (19), ziemny mefit (9), dziwno ziemi (8).

Krańiec Ziemi – położony 35 kilometrów pod Nath w Halruaa – zaprojektowany wyłącznie z myślą o inoplanarnych gościach. W mieście nie ma otworu tradycyjnie będącego wejściem czy wyjściem, a głównie kawerny (zwane kieszeniami) nie są połączone tunelami. Mieszkańcy, którzy nie umieją swobodnie podróżować przez ziemię, muszą korzystać z czarów czy magicznych przedmiotów, które to umożliwiają (jak zaklęcie *ruch xorna*). Ciągłe światło jest dostępne tylko w grocie zwanej Rezydencją Speleosa, bo każdy mieszkaniec widzi w ciemnościach, a większość kieszeni odległa jest nie bardziej niż o 18 metrów. Miasto jest wreszcie zdumiewająco ciche, bowiem stworzenia żywiolu ziemi nie są gadatliwe.

Choćż ziemi genasi stanowią w Krańcu Ziemi niezmazną mniejszość, to oni zarządzają miastem, pełniąc role przywódców i stróżów prawa. „Speleosa” to termin w podwspólnym będący przybliżonym tłumaczeniem „monarchy” z języka ziemnego. Wiele stworzeń z Planu Ziemi nie rozumie rozróżnienia między imieniem a funkcją, więc Turcka Podchod, założycielka, burmistrz i faktyczny nadzorca miasta, zwykle posługuje się samym tytułem. Speleosa jest aktywnym (niektórzy mówią: nadaktywnym) zarządcą miasta, chce osobiście spotkać wszystkich nowych przybyszów i samodzielnie rozwiązuje wszelkie problemy burząc spokoję. Jej zastępca Jevuar zdecydowanie toleruje tę cechę charakteru.

Zważywszy na niebezpieczeństwa Dolmroku, tutejsi mieszkańcy poważnie podchodzą do utrzymania miasta jako placówki i bezpiecznego schronienia. W jego pobliżu nie ma aktywnych łupieżców umyślonych i niewielu drapieżców interesuje się istotami żywiolu ziemi. Ale Speleosa zdaje sobie sprawę, że każdy zły władca z ochotą położyby łapy na nieskazitelnych klejnotach przechodzących przez planarny portal miasteczka. Ziemi genasi nie tolerują żadnych wyryków ze strony mieszkańców Planu Materialnego – gość dostaje tylko jedno ostrzeżenie, a za drugim razem zostaje wygnany. Więcej tolerancji wykazują wobec planarnych stworzeń ziemi, które często pierwszy raz odwiedzają ten wymiar.

Poza tym goście są mile widziani, jeśli umieją się zachować. Halruaańscy czarodzieje pozostający w dobrych stosunkach ze Speleosą swobodnie teleportują się do miasta i korzystają z tutejszego portalu na Plan Ziemi. Czasami zagląda tu także kilka innych potężnych i wiele wiedzających mieszkańców powierzchni. Co ciekawe, miasto odwiedzają nieliczni goście z Planu Materialnego przychodzący bezpośrednio z przyległego Podmroku. Speleosa wolałaby nie rozgłaszać istnienia Krańca Ziemi żyjącym w pobliżu illithidom, drowom czy boolethom.

Speleosa dostawia układ z żywiolakami wody i powietrza, aby codziennie dostarczały te substancje i zbierały nieczystości, dzięki czemu Krańiec Ziemi ma bodaj najlepsze warunki bytowe w Dolmroku. Władczyni posiada także osobisty portal w swej rezydencji do wycieczek na powierzchnię w razie pilnej konieczności. Wiedzie on do klasztoru Żółtej Róży w Damarze, gdzie mnisi Ilmateru udzielają niezbędnej pomocy. Otrzymują w zamian nieobrobione klejnoty, co w dużym stopniu zaspokaja ich skromne potrzeby.

Niewolnictwo w Krańcu Ziemi jest nielegalne i niemię widziane. Zabrano tu również przyzywania żywiolaków bez zgody Speleosy.

krótka historia

Turcka Podchod, wychowana w mieście złotych krasnoludów blisko powierzchni, przez całą młodość pragnęła dotrzeć do swoich korzeni. Wcześniej została druiddą Grumbara i możliwie najczęściej wykorzystywała przyzywanie żywiolaków ziemi, bez końca zamęczając te małomowne stworzenia pytaniami na temat ich ojczystego planu. W końcu podjęła podróż na Plan Żywiolu Ziemi, gdzie przez pewien czas mieszkała.

Po powrocie w 1350 RD świat powierzchni ziemi wydał jej się zbyt hałaśliwy, ruchliwy i jasny. Wycofała się w głąb ziemi i założyła bazę w odległym Dolmroku, gdzie mogła żyć w kontakcie z oboma światami. Wkrótce dołączyły do niej inne stworzenia z obu planów, a w ciągu ostatnich dwudziestu lat Krańiec Ziemi stał się kwitnącą społecznością Dolmroku.

ważne miejsca

Większość Krańca Ziemi to kilka małych kawern. Otwarte, naturalne przestrzenie mają zagłębienia wykute w podłożu, gdzie Urduunnirowie (neutralny klan duergarów) i różni ziemi genasi zajmują proste, wykopane w ziemi siedliska.

GOSPODA GOŚCINNA

Czteropokojowa gospoda przyjmuje mieszkańców Planu Materialnego, jacy z rzadka przybywają do Krańca Ziemi w interesach lub w odwiedziny do kogoś z tutejszych ziemnych genasi. Karczma jest dość droga – kwatery kosztuje co najmniej sztuka platyny za dobę. Miejsce za to dobrze oświetlono. Podają tu też wołowinę i jagnięcinę zamiast mięsa podziemnych rothów, a na każdej ścianie wiszą malowane krajobrazy z powierzchni ziemi. Przybytek prowadzi Adorno Shelsper (N mężczyzna ziemny genasi fachowiec 2). Potrafi przedstawić gości właściwym osobom lub zorganizować wycieczkę po mieście, gdy tego sobie życzą. Adorno często tęskni do życia nad ziemią, ale zbyt dobrze zarabia, żeby przenieść się na górę na stałe.

REZYDENCJA SPELEOSY

Ta „powietrzna kieszeń” to największa samodzielna komora w mieście. Dominuje w niej nienaturalnie grubo centralny stalaktyt, sięgający niemal do podłogi. Spiralne schody wiją się po jego zewnętrznej części przez jakieś 6 metrów, a potem wchodzi do środka i dalej biegną spiralą wewnątrz. Stalaktyt wydrżono o wykuto w nim tarasowo ułożone balkony. Urzędnicy miasta mają tu rozmaite punkty widokowe, w których można spokojnie i niespiesznie omawiać interesy.

Fragmenty tarasów otaczają ściany, ale wszystkie sufity pozostały otwarte, ponieważ ogromny portal światła umiejscowiony wysoko w stalaktycie wypycha całe miejsce ciepłym, żółtym blaskiem słońca Torilu (w godzinach dziennych) lub zmienia ciemność w półmrok rozświetlony księżycami (nocą). To tutaj wiele żywiolaków ziemi przeżywa pierwszy kontakt ze światłem słonecznym, goście z powierzchni ziemi zaś często korzystają z wygodnych miejsc do układania planów, pożywiania się czy odpoczynku.

PORTAL NA PLAN ZIEMI

Ten portal, osadzony naturalnie w 9-metrowej średnicy wlocie do jaskini, prowadzi do kieszeni powietrznej na Planie Żywiolu Ziemi.

Po drugiej stronie nie ma nic szczególnie godnego uwagi. *Portal* powstał tylko po to, by umożliwić planarnym stworzeniom ziemi odwiedzenie Planu Materialnego. Wokół *portalu* osiedliło się kilku Urdunnirów.

Kuragolomsh

(Środkowe Głębokie Pustkowie)

Destrachanów nienawidzi się tak powszechnie, że mogą żyć wyłącznie wśród swoich. Nazwa tego sioła jest przekręceniem wyrazu z podwójnego, który oznacza mniej więcej „ohydne siedlisko”. Nikt nie wie, jak nazywają je destrachani i nikogo to nie obchodzi. W pozabawionych świata głębiach Kuragolomsh zawsze czai się od pięćdziesięciu do osiemdziesięciu tych stworów.

Destrachany to nieprzejazdne stworzenia, które poświęcają nawet własny interes dla popełniania przypadkowych złych czynów czy pozniania innych istot. Typowy przedstawiciel tego gatunku inteligencją i nikczemnością dorównuje drowowi. Rzeczono potwory wykazały zdolność rozumienia kilku różnych języków, jednak nigdy nimi się nie posługują.

Kuragolomsh leży w najdalszych wschodnich obszarach Głębokich Pustkowi, pod górami Ziemej Ostrogi w Vast. Samo sioło składa się głównie z serii dziur wydrążonych w tunelu długim na 96 metrów i szerokim na 4,5 metra. Jeden koniec tunelu wychodzi na płaski obszar, na którym destrachany wykuły sobie toporny amfiteatr.

Kilku drowich lordów z pobliskich placówek rozważało wysłanie oddziałów niewolników w celu wymordowania destrachanów, ale obawiając się, że stworzy w obliczu ataku mogłyby się zmobilizować. A więc zamiast napadu wołą wykorzystywało destrachany jako narzędzie – kogo chcą się pozbyć, tego wysyłają do Kuragolomsh.

Mimo talentu do czynienia krzywdy, destrachany zwykle nie atakują, jeśli nie zostaną sprowokowane. Czasami zabijają stworzenia, które zbyt blisko zbliży się do ich siedliska, ale bardziej bawi je nieszczęście niż śmierć. Coś, co je interesuje, może znajdować się w innym miejscu, bowiem stworzenia często opuszczają swój teren w drużynach (prawdopodobnie łowieckich) liczących od 10 do 20 osobników, które nie powracają przez całe dekadnie. Nigdy nie przynoszą z powrotem skarbów, ale czasami przyszedzą garstki gnomów czy ludzi, których torturują przed śmiercią.

Rozmiar wydaje się być głównym czynnikiem decydującym u destrachanów o sprawowaniu władzy, co widać po tym, że w Kuragolomsh największy osobnik rządzi rykiem i groźbą. Patrole przechodzące blisko tego miejsca nazywały rzeczonoego stwora „Ooorooee”, bo taki dźwięk najczęściej wydaje. Ooorooee (NZ samiec rozwinięty destrachan o 20 KW) jest rozmiaru wielkiego i ma chyba kilka samic, aczkolwiek zwyczajowe godowe tych istot są bardzo słabo znane. Władza osiedlem z bezwzględnością i drobiazgowością, jakie doceniłaby nawet kapłanka Lolth.

Labirynt

(Górny i Środkowy Północny Mrok)

Na południowym zachód od Mrocznego Jeziora w Górnym i Środkowym Północnym Mroku istnieje rozległy region zwany Labiryntem.

Rozpiera się dobrze ponad 160 kilometrów z północy na południe i ponad 80 kilometrów ze wschodu na zachód. Utrudnia podróż ze Skullport i innych lokacji Podmroku w okolicach Waterdeep do Gracklsthugh, Menzoberranzan i reszty Północnego Mroku.

Labirynt składa się ze stosunkowo niewielu niegdyś małych jaskiń, które dawno temu znacznie poszerzono, drążąc niezliczone tunele i przejścia. Cały obszar jest poprzecinany rozpadlinami, często więc korytarz kończy się nad wielką przepaścią, a dalej biegnie kilkadziesiąt metrów wyżej czy niżej po drugiej stronie. Gigantyczne schody wiją się wokół niektórych rozpadlin, ale inne – prawdopodobnie nowsze – nie posiadają łatwego przejścia. Kupcy kierujący się do Skullport, Gracklsthugh czy innymi miast korzystają z paru bardziej bezpośrednich i dobrane oznaczonych tras, ale kto zbroczy ze znanego szlaku, ten ryzykuje zagubienie się i śmierć z głodu.

Labirynt, co nie powinno dziwić, stanowi terytorium minotaurów. Groźne bandy tych dzikich wojowników to już spore zagrożenie, ale co gorsza, większości klanów przewodzą bafitaury – czarcie istoty łączące najgorsze cechy minotaurów i demonów. Dawnymi czasy minotaury utworzyły tu potężną krainę, ale dzikusy obecnie panujące w Labiryncie nie znają swej przeszłości.

Wygnańcy i samotnicy z przeróżnych ras znajdują w spokojniejszych zakątkach Labiryntu dobrą kryjówkę. Pięćdziesiąt lat temu wygnany z Menzoberranzan ród Jaerle utrzymywał małe lenno w centrum tego obszaru. Ale tej familii już nie ma – otworzyła *portale* do nowego domu w opuszczonym Elfim Dworze.

Llurth dreir, przeklęte miasto

(Środkowy Wielki Bhaerynden)

Prawie 17 kilometrów pod trawiastymi równinami Shaar i daleko na zachód od Wielkiej Rozpadliny leży skupisko rozległych, płytkich kavern. Jaskinie te w minionych conach rzeźbiło wielkie podziemne jezioro zasilane przez bogatą w minerały rzekę, spływającą zakosami z powierzchni. Poziom wody stopniowo obniżał się przez tysiąclecia, aż pozostał dużo mniejszy akwen wodny otoczony wielkimi, żyznymi polaciami błot.

Llurth Dreir to ponure i straszne miejsce, pozbawione kultury i narcystycznej aury innych miast drowów. Przed wickami Dreiryńowie obrabiali czymś Lolth i bogini odwróciła się od tego miejsca. Wybuchł potem właśnie miódry rodami twórcą do dziś dnia, nietemperowane żadnym poczuciem przyzwoitości czy szacunku. Różne rody czczą rozmaitych bogów, w tym Vhaerauna, Kiaransalee, a nawet Eilistracee – ale bóstwem wyznawanym przez większość Dreiryńów pozostaje ohydne wynaturzenie imieniem Ghaunadaur. Gdy potworny awatar Czającego się podniósł się z głębin Llurthogł, wiele rodów oddało hołd objawionemu bogu, żywiąc nadzieję (przeważnie płotne) na dostęp do mocy pozwalającej zniszczyć wrógów.

Llurth Dreir było dużym i potężnym miastem, gdy opuściła jej Lolth. Trzy wielkie przestwory, które się nań składają, wciąż zamieszkuje 60 000 drowów i ponad 100 000 nieszczęśliwych niewolników. Mroczne elfy nie zwracają uwagi na niewolników, którzy muszą sami o siebie dbać, podczas gdy panowie siedzą w bezpiecznych czarnych wieżach. Drowie familie mają zwyczaj najeżdżania posiadłości wro-

gich rodów i porywania żywności, niewolników i ofiar dla Ghaundaura. Zapewniają przy tym minimum ochrony biedakom, którzy składają im trybut.

Gdyby Lurth Dreir leżało bliżej konkurencyjnego miasta czy cywilizacji, już setki lat temu zostałyby zniszczone. Jednak Lurthogł znajduje się w stosunkowo mało dostępnej części Podmroku i nie istnieje blisko żadna wroga kraina, której mieszkańcy by poważnie rozważali napad na miasto. A poza tym Lurth Dreir być może już nawet nie warto zdobywać. W wieżach mrocznych elfów znajdują się jakieś bogactwa, ale poza murami strzelistych budowli Przekłętego Miasta stoczyło się w kompletną nędzę. Ponadto chyba żadna armia zdobywców nie miałaby ochoty zmierzyć się z Czającym się, gdyby powstał w obronie swych wyznawców.

LoobliShar, miasto wyczekiwanej ciemności

(Górne Mroczne Ziemie)

Obywatele tego miasta kuo-toa porzucili kult Blipdoolpoolp na rzecz wiary w Shar. W na polu zatopionym miście nie toleruje się żadnego światła, więc goście muszą zadzwonić się widzeniem w ciemnościach. Istoty pozbawione wspomnianej zdolności, a także ślepowidzenia czy innych zastępczych organów czuciowych są nie tylko ślepe – stają się naddo łatwym lupem.

LoobliShar (małe miasteczko): Magiczne; Char PZ; Limit 800 sz; Zasoby 74 960 sz; Populacja 1974; Odizolowana (kuo-toa 97%, lupieczy umysłów 2%, drowy 1%).

Przedstawiciele władzy: Illiboolp (NZ kobieta kuo-toa kapłan 15 /hierofanta 2 Shar). Najwyższa nocna arcypanna Shar i naczelny kapłan miasta.

Ważne postacie: Kerl Ooil (CZ mężczyzna kuo-toa łotrzyk 14), arcydzieg LoobliShar, Vrushnom (PZ łupieżca umysłów psion 9/kapłan 4 Shar), wyznawca Shar szpiegujący zarazem miasto dla Oryndoll; Xothéd Trizz'Lorllin (CZ mężczyzna drow czarodziej 11 /adept cienia 6), najlepszy miejski czarodziej i użytkownik Cienistego Splotu.

LoobliShar to miasto tajemnic, leżące około 15 kilometrów pod południowym krańcem Jeziora Długiej Ręki. Religia Shar uczy, że mrok jest czasem działania, nie wyczekiwania. A więc w wiecznych ciemnościach kuo-toa z LoobliShar nieustannie gromadzą tajemnice, snują kłowania i spiski, podobnie jak svirfelblńszy górnicy kolekcjonują klejnoty i zajmują się nimi.

Miasto przez cały czas tętni życiem, a w ciemnościach echem niesie się plusk wody, gdy kuo-toa przenoszą tajemnice po Faerunie. LoobliShar dzieli się na dwa poziomy – góry z budynkami z błotnej cegły wzniesionymi na szczytcie tarasowych klifów górujących nad wielkim, czarnym jeziorem oraz dolny, który składa się z częściowo zalanych jaskiń nad i pod linią wody. Ze ścian klifów zwisają splecione z powiązanych wodorostów drabiny, ale generalnie używa się ich tylko do wędrowki w górę. Kuo-toa, aby dostać się na niższy poziom miasta, po prostu dają nura w zimną, czarną wodę.

Tajemnicą LoobliShar jest istnienie wielu *portali* wiodących na powierzchnię ziemi, większość skonstruowanych przez dawniejszych mieszkańców grot, którzy odeszli na długo przed pojawieniem się tu kuo-toa. Owe ukryte w najciemniejszych tunelach i korytarzach dolnego miasta wrota do innych miejsc otwierają się jedynie na dźwięk starożytnych, zwłocznych modlitw do Shar. Cztery przenoszą na wody na powierzchni w różnych punktach Morza Spadających Gwiazd, jeden na Morze Księżycowe, pięć wzdłuż Wybrzeża Mielczy, dwa do Jeziora Pary, jeden na Lśniącej Morze, a jeden na Wielkie Morze blisko ziem Halruaa. Nie ma w LoobliShar mieszkańca, który znałby położenie lub modlitwy konieczne do otwarcia wszystkich czterestu *portali*.

Kuo-toa nocą kontaktują się z wyznawcami Shar z powierzchni ziemi, wymieniając się sekretami i w ciągu godzin dostarczając małe, cenne przedmioty osobom na kontynencie. Za szybkie rozpowszechnianie się zych wieści częściowo odpowiada gorliwość kuo-toa w służbie bogini. Ze względu na to LoobliShar stało się schronieniem szpiegów kilku ras, między innymi drowów, łupieżców umysłów, a z rzadka również ludzi czających Shar.

Często w LoobliShar zatrzymują się karawany handlowe i drużyny wojskowe, jest to bowiem najlepsze źródło wody pitnej w promieniu dziesiątek kilometrów. Miasto przyjmuje wielu gości z Dolmroku i Śródmroku. Każdemu wolno odwiedzić Wielkie Studnie i zaczerpnąć wody ile tylko zapagnie. Ożywiony ruch ułatwia kuo-toa zdobywanie tajemnic, które przekazują innym wyznawcom Shar na powierzchni.

Mimo zmiany religii, tutejsi kuo-toa nie są mniej pobożni od kuzynów czających Matkę. Na codziennych ceremoniach odprawianych w amfiteatrze na dolnym poziomie blisko wody zbierają się wierni i ciekawcy, by wymienić się tajemnicami i knuć spiski szkodzące dobrem istotom na świecie. Wielbiący Shar kapłani kuo-toa nie noszą przydomku bicze, ale zachowują tradycyjną zdolność ciskania błyskawicami.

Obronność LoobliShar wzmacniają przemysłne szantaże. Kuo-toa utrzymują mały oddział strażników do odpierania bezmyślnych napastników, jak purpurowe robale, nieumarli i śluz. Niewolnicy umierają tak szybko, że próby utrzymania większej ich liczby są nieoptyczne. Całkowity brak światła i nadziei jest tak przyniatający, że tylko istoty wspierane wiarą w Mroczną Boginię potrafią przeżyć tutaj długo.

Krótką historią

W 531 RD plemię kuo-toa odkryło moc Cienistego Splotu. Podążając ku Shar, porzucili miasto w Górmroku i poszli za strużkami wody w dół w dzwinn oraz rzadko odwiedzane miejsca południowych Mrocznych Ziem, poszukując najczarniejszej z ciemności. Prowadzeni podseptami Pani Nocy, dotarli do dawno opuszczonego miasta zbudowanego wokół sieci *portali* wiodących we wszystkie strony Faerunu.

Kuo-toa nazwali swe miasto LoobliShar, co oznacza „poświęcone Shar” i znaleźli swoje miejsce pośród illithidów, abolethów, śluzów i innych mrocznych stworzeń żyjących w pobliżu. Przez 300 lat nieustannie jowalali o panowanie nad nowymi siedzibami. W końcu zgromadzili dość magicznych sekretów i nieznannej wiedzy, by utrzymać wrogów na odległość.

Lorosfyr, obłąkańcza ciemność

(Dolne Głębokie Pustkowia)

Pod Umęczoną Ziemią na wschód od Anauroch leży otchłań o nazwie Lorosfyr. Biegnie zakosami prawie 150 kilometrów ze wschodu na zachód, a przeciętnie ma 15 kilometrów szerokości. Powiada się, że ziejąca szczelina ma miejscami prawie 65 kilometrów głębokości. Przenikliwe zimnej i nienaturalnie cichej czułości Lorosfyru nigdy nie zbadali najśmielsi z poszukiwaczy przygód, bowiem w mroźnych przestrzeniach czai się nieznanne szaleństwo. Budzące grozę szepty odzywają się w głowach wszystkich, którzy zbyt długo przebywają w straszliwie ciszy tego miejsca.

Otchłań od zachodniej strony okraża dobrze utrzymana droga, wijąc się trzysta metrów pod sklepieniem. Gościnnie jest szeroki i ubity, a w nieregularnych odstępach odchodzą odeń gigantyczne schody wiodące w dół – w ciemności pomiędzy ścianami otchłani. Jakis starożytny lud kuł tutaj skały białe i odważnie, ale nikt nie wie, kim byli owi budowniczości. Nie ma żadnych innych śladów po ich cywilizacji.

Chociaż Lorosfyr łączy się z systemem jaskiń Zaspanych Królestw, leży poza Murem Szarnów i nie należy do krainy fairimów.

maerimydra

(Środkowe Głębokie Pustkowia)

Maerimydra, największe miasto drowów na Głębokich Pustkowiach, leży poniżej Krainy Dolin. W zamierzczonych czasach maerimydracy żołnierze podbili Cienistą Dolinę i założyli placówki na powierzchni ziemi, między innymi na Wzgórzu Haptooth. Niemniej Maerimydra nie stanowi już zagrożenia dla świata nazemnego (a przynajmniej rodzący zagrożenia zmienił się drastycznie). Nie tak dawno miasto podczas walk wywołanych zamilknięciem Lolth uległo zniszczeniu.

Kontrolę nad centralną cytadelą przejęła potężna kapłanka Kiaransalee o imieniu Irae T'sarran, a resztę miasta opanowała horda gigantów ogniowych i goblinoidów pod wodzą półczarta Kurgotha Piekelnego Pomiotu. Większość maerimydrskich wyznawców Lolth nie żyje albo poszła w niewolę. Nielicznym udało się zbiec z miasta i schronić się w rozmaitych kryjówkach Głębokich Pustkowi.

mantol-derith

(Górny Północny Mrok)

Miejsce takie jak Mantol-Derith po prostu musi istnieć – wystarczy mieć na uwadze niedostatek zasobów i czujną straż, jaką trzyma się nad zasobami w Podmroku. Położone jest ono niewiele ponad 5 kilometrów w dół i mniej niż dzień marszu od Mrocznego Jeziora. Stanowi zaś neutralny grunt, na którym stworzenia z całego Północnego Mroku spotykają się w interesach. Rasy, które poza targowiskiem z rozkoszą wymordowałyby się wzajemnie, w krętej kawernie Mantol-Derith regularnie wymieniają się towarami, niewolnikami i informacjami.

Mantol-Derith zajmuje dużą naturalną kawernę. Łukowe sklepienie wznosi się do wysokości 12 metrów na środku komory. Jednakże kawerna wije się zakosami setki metrów od tego punktu. Strużki wody ściekają z góry, rzeźbiąc malutkie koryta w dnie. Z topornie wyciosanych płyt ułożono chodniki wiodące przez kawernę, omijające zbiorniki wody i kolumny z kamienia. Potrzeba tu bardzo niewiele światła, bowiem ściany pokrywają odbłaskowe kryształy i półszlachetne kamienie.

Tutejsi kupcy reprezentują cztery główne frakcje – swirfneblny, duergarów, drowy i mieszkańców powierzchni. Każda kontroluje przylegającą wydrążoną boczną jaskinię przemienioną w obozowisko. Gaje ogromnych grzybów służą jako stragany, magazyny, sypialnie i sale handlowe. Niezależnym nabywców i sprzedawców utrudnia się życie, ale jeśli ktoś dotrze tutaj z czymś ciekawym na sprzedaż, może się wślizgnąć i spróbować dobić targu.

Tylko niektórzy kupcy czy gildie każdej rasy znają dokładne położenie Mantol-Derith oraz hasła pozwalające bezpiecznie przejść przez strażę. Hasła to cenny sekret kupiecki – każdy handlarz w Mantol-Derith ma dostęp do towarów, które gdzie indziej da się zdobyć tylko na drodze grabieży.

Zachowanie w Mantol-Derith regulują trzy zakazy poparte prostą groźbą śmierci: zabroniona jest kradzież, fałszowanie towarów i istosowanie w handlu magii czy psioniki. Każda z czterech delegacji kupieckich utrzymuje własny oddział sił porządkowych, które współdziałały w karaniu łamiących wspomniane nakazy. W takich wypadkach nie bierze się pod uwagę lojalności wobec pracodawców.

Handel w Mantol-Derith sprowadza się przede wszystkim do barteru. Kupcy przywożą ogromne ilości wyrobów swego miasta na wymianę za produkty z innych stron. Targowanie się przebiega w spokoju, a trwa nieraz godzinami czy całymi dniami. Negocjacje toczy się przy sklepikach, zwykle w prywatnych pokojach konferencyjnych. Proces targowania się jest bezwzględny i wyczerpujący psychicznie.

Cztery główne kupcy w Mantol-Derith to Kassawar Plickenstint, Murkolk Szolt, Harammamy! H'tithet i Laral Kroul.

Kassawar Plickenstint (PN mężczyzna swirfneblin kapłan 10 Szogana): Kassawar z początku reprezentował Blindgenstone, ale teraz stał się *de facto* przedstawicielem Srebrnych Marchii. Podziemiem

miasto pajęczej królowej

Przygoda do Zapomnianych Krain pt. *Miasto Pajęczej Królowej* szczegółowo przedstawia drowie miasto Maerimydra i umożliwia bohaterom graczy powstrzymanie Irae T'sarran przed straszliwym triumfem w imię Kiaransalee, który pociągnie za

sobą katastrofalne skutki dla całej Krainy Dolin. Przygoda jest przeznaczona dla drużyny 10-poziomowych postaci, ale jej trudność można obniżyć lub zwiększyć, wystarczy odrobina pracy Mi-strza Podziemi.

gnom ubolewa nad losem rodzinnego miasta i całe dni siedzi, tępo patrząc w przestrzeń. Uchodźcy podziemnych gnomów przebywający w Silverymoon i Mithrilowej Hali wytwarzają ledwie niewielką częśćkę towarów, jakie dawniej eksportowało Blingdenstone – w efekcie Kasawar nie ma tu wiele do roboty.

Murkolł Szolt (PZ mężczyzna duergar wojownik 8): Murkolka wyznaczono na stanowisko w zeszłym roku, gdy jego poprzedni zwierzchnik handlowy – Gradroc Skaloręki – został pojmany przez własne siły porządkowe i wtrącony przez Larala do Mrocznego Jeziora w ramach kary za potajemne posiadanie *medaltonu wykrzywiania myśli*. Murkolł słynie z niewzruszonego oblicza. Śpi niepełna 4 godziny na dobę i na pozór bez żadnego wysiłku maskuje swe preferencje oraz emocje.

Harammamył H'tithet (CZ kobieta drow wojownik 3/lotrzyk 6): Reprezentująca pomniejszego kupiecki ród H'tithet Harammamył jest nowa w interesie, niedawno bowiem skrytobójczo zabiła poprzedniego przedstawiciela, Yyssisyril H'tithet. Skrzętnie ukrywa naturalną pogardę swej rasy dla wszystkich nie-drowów. Odkryła, że udawanie pewnej życzliwości przynajmniej jest w interesach. Harammamył znajduje się w podobnej sytuacji co Kasawar – nie ma wiele towaru na sprzedaż, bowiem wojna Gracklstugh z Menzoberranzan uniemożliwia handel z Miastem Pająków.

Laral Kroul (NZ mężczyzna półork wojownik 8/lotrzyk 10): Podłemu i chytremu Laralowi odpowiada rola szorstkiego w obecności przybysza. Może dlatego jest agresywnym negocjatorem. Doświadczeniem dorównuje dwóm innym kupcom w Mantol-Derith i osiąga spore zyski na każdej zwięzzonej umowie. Nie wiadomo jednak, gdzie przechowuje pieniądze.

Menzoberranzan, miasto pajaków

(Góry Północny Mrok)

Menzoberranzan to archetypiczne miasto drowów, podzielone pośród kilka szlachetnych rodów i zarządzane przez kapłanki Lolth. Zdradą i skrytobójstwem są tutaj na porządku dziennym, a okrucieństwo i podejrzliwość znamionują dobre wychowanie.

Menzoberranzan (metropolia): Magiczna; Char CZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 159 495 000 sz; Populacja 11 439 wolnych; Odizolowana (drowy 98%, ludzie 1%, orkowie 1%); 20 460 niewolników (gobliny 17%, grimlokowie 17%, koboldy 15%, orkowie 13%, quaggothy 9%, niedźwiedzi 7%, ludzie 7%, ogry 4%, svirfnebliny 4%, minotaury 3%, trolle 2%, zmierzchowcy 1%, diabła 1%).

Przedstawiciele władzy: Triel Baenre (CZ kobieta drow kapłan 20 Lolth), matka opiekunka rodu Baenre; Mez'barris Armgo (CZ kobieta drow wojownik 9/kapłan 9 Lolth), matka opiekunka rodu Barrison Del'Armgo; Vadalma Tlabbar (CZ kobieta drow kapłan 9 Lolth), matka opiekunka rodu Faen Tlabbar; Zeerith Q'Xorlarrin (NZ kobieta drow kapłan 17 Lolth), matka opiekunka rodu Xorlarrin; Miz'ri Mizzrym (CZ kobieta drow kapłan 13 Lolth), matka opiekunka rodu Mizzrym; Byrryn Fey (CZ kobieta drow kapłan 12 Lolth), matka opiekunka rodu Fey-Branche; Prid'eesoth Tuin (CZ kobieta drow kapłan 12 Lolth), matka opiekunka rodu Tuin'Tarl. Na Radę Władczyń normalnie składa się osiem czołowych rodów, ale ostatnia zdrada Agrach Dyrr (patrz dalej) zwolniła jedno miejsce.



Ryc. Jodi Thomas

Skrytobójcy atakują mistrza Sorcerer

Ważne postacie: Gromph Baenre (NZ mężczyzna drow znawca poznań 16 / arcy mag 4), arcy mag Menzoberranzan, obecnie zaginiony; Jarlaxle (NZ mężczyzna drow wojownik 18), wódz najemnego oddziału Bregan D'aerthe; Dyrr Liczdrow (NZ mężczyzna drow licznak 20 / czarodziej 3 / kapłan 1 Velsharoon), prawdziwy władca rodu Agrach Dyrr i sprawca popechnionej przez ten ród zdrady.

Menzoberranzan cieszy się wątpliwym wyróżnieniem – jest jednym z niewielu drowich miast położonych w Górnmroku. Leży około 3 kilometrów pod doliną Surbrin, między Księżycowym Lasem a Mroźnymi Wzgórzami. Zajmuje nieregularnie ukształtowaną kawernę w najszerzym miejscu mającą ponad 3 kilometry. Sklepienie znajduje się na wysokości 300 metrów. Ponadto pełno tu stalaktytów, stalagmitów i kolumn. Wszystkie obrobiono lub ukształtowano, a widok krajobrazu całej kawerny byłaby zdumiewająco dla nieprzyzwyczajonych. Niektóre z większych stalagmitów zamieniono w zamki i domy drowich szlachetnych rodów. Jarzą się one permanentnymi *plómiennymi otoczkami*, co tworzy łagodną, wielobarwną poświatę wypełniającą pieczarę.

Niewolnictwo w Menzoberranzan jest legalne i społecznie akceptowane – występuje w każdej dzielnicy miasta. Zdumiewa różnorodność niewolników. Branie w niewolę innych menzoberranzańskich drowów jest nielegalne, ale z okrutną złośliwością praktykuje się kontraktową służbę.

odwiedziny w menzoberranzan

Drowy z Menzoberranzan są powszechnie zniechęceni i budzą lęk w całym Północnym Mroku. W zamian darzą sąsiadów pogardą i z ape-

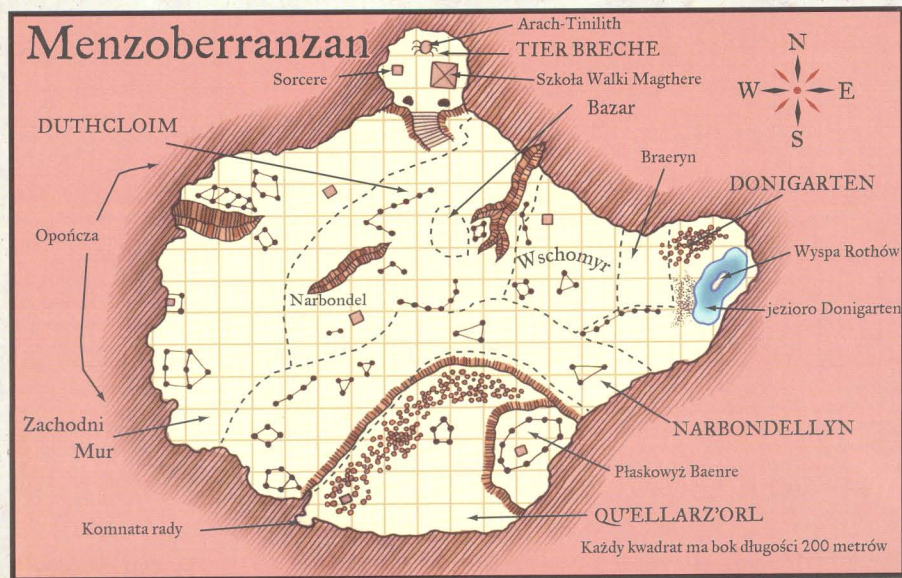
tytem spoglądają na ich włości. Niemniej system kupiecki tutejszych mieszkańców należy do najlepszych w Podmroku. Inne miasta miewają lepsze targowiska, niektóre posiadają nawet więcej cennych dóbr, lecz pod względem majątku w złocie żadne osiedle Północnego Mroku nie może się równać z handlową potęgą Menzoberranzan.

Nacisk kładziony na zyski finansowe sprawia, że miasto jest otwarte (czy wręcz strasznie gościnne) dla wszystkich, którzy chcą kupować czy sprzedawać. Przybywają tu nie-drowy wszelkiej maści, religii i światopoglądów. Miasto zaspokaja potrzeby obcych kupców na tyle, na ile trzeba, żeby wyciągnąć od nich pieniądze – ale nie ponadto. Kto tylko postawi stopę w mieście, staje się celem dla wujujących szlachetnych rodów. Goście często bywają pionkami w rozgrywkach o władzę. Wielu przybyłych do Menzoberranzan wprowadza w życie różne drowie plany, nie wiedząc nawet jak ani dlaczego. Oprócz korowodu kupców i nabywców z Planu Materialnego dzielnice Bazar regularnie odwiedzają demony i diabły (dzięki *zamianie planów*), aby sprzedawać i kupować przysługi.

Obszar wokół Menzoberranzan gęsto przenika *faerzress*, czyniąc teleportację w najlepszym przypadku trudną, w najgorszym zaś zabójczą. Kupcy z wielką ilością towaru muszą albo sprowadzić go z powierzchni karawaną (dwa tygodnie podróży, jeśli nie będzie napadów po drodze), albo prznieść przez któryś z bliskich *portali*.

krótka historia

Menzoberra Bez Rodu, potężna kapłanka Lolth, w -3917 RD założyła miasto, które teraz nosi jej miano. Na żądanie Pajęczej Królowej przywiódła do Północnego Mroku z posiadłości na południu Wielkiego



Bhaerynden siedem drowich rodów. Nie mając bezpośredniego wroga zewnętrznego, rody zaczęły atakować i podkopywać się wzajemnie – rzecz jasna ku większej chwale bogini. W –3864 RD, ledwie pięćdziesiąt lat od założenia miasta, straszyła bitwa między familiami Nasadra a S'sril doprowadziła do wygnania pierwszej (wygnańcy założyli następnie miasto Ched Nasad) i do awansu Baenre na pierwszy ród w Menzoberranzan.

Wewnętrzne machinacje trwały nieprzerwanie przez tysiąclecia. Osłabione rody są niszczone, nowe awansują i zyskują łaskę w liczyń oczach Lolth. Peha historia składałaby się z nieprzeliczonych tomów kronik zdrady, mściwości i nadmiernych ambicji. W ostatnim stuleciu procesy te jakby przyspieszyły. Do Urdenowie z szybkością błyskawicy awansowali na Dziewiąty Ród Menzoberranzan, zniszczyli Czwarty Ród (DeVir) i mieli widoki na osiągnięcie wielkości. Niestety, wskutek serii kłód podupadli i marmie skończyli. W 1379 RD Olbodra, Trzeci Ród miasta, uległ zniszczeniu prawdopodobnie w manifestacji gniewu samej Lolth i ranking naczelnych rodów znów się zmienił.

Co gorsza, Menzoberranzan ostatnio poniosł pierwszą od niepamiętnych wieków porażkę na polu bitwy, gdy atak mrocznych elfów na Mithrilową Hałą załamał się przy wielkich stratach, a ród Baenre stracił matkę opiekunkę. A zarządzała ona Menzoberranzan z okrutną sprawnością i doskonałym zdem od tak dawna, że dominacja jej rodu wydawała się nie do podważenia. Gdy głową rodu Baenre została jej najstarsza córka, Triel, sytuacja uległa zmianie.

Triel Baenre jest mądra i całkowicie oddana Lolth, ale brakuje jej niezłomnej pewności siebie, zdecydowania i siły matki. W rozgrywkach o zabezpieczenie poparcia w Radzie Władczyń i zmanie plamy znaczącej porażki Baenre po klęsce pod Mithrilową Hałą poprowadziła w 1371 RD morderczy odwet na Blingdenstone, miasto podziemnych gnomów. Na jej rozkaz setki kapłanek oraz czarodziejów przyzwały demony i pognały je na miasto svirfneblinów. Blingdenstone zrównano z ziemią i Triel zdobyła niechętne uznanie pozostałych wielkich rodów.

Lezcz Menzoberranzan niedługo cieszyło się triumfem. W ostatnich miesiącach Roku Dzikiej Magii w niepojęty sposób zamilkła Lolth. Pozbawione zaklęć kapłanki Pajęczej Królowej ukrywały swą słabość najdłużej jak się dało. Jednakże po kilku dekadach utrata magii stała się oczywista dla wszystkich. Gdy dekadnie przeszły w miesiące, a łaska Lolth nie powracała, wrogowie Menzoberranzan ruszyli na miasto. Najpierw uknuł spisek podburzający niewolników do powstania, któremu do sukcesu zabrakło tak niewiele, że drowy nigdy by w to wcześniej nie uwierzyły. Następnie, tuż po tym buncie, wyprawę przeciwko miastu podjęli duergarowie z Gracklstugh.

Wciąż bezsilne matki opiekunki postanowiły wysłać armię poza Miasto Pajaków i zatrzymać pochod duergarów na trudnej do przebycia przełęczy zwanej Słupami Żaloby. Tam jednak armia Menzoberranzan spotkała klęskę. Ród Agrach Dyr, potajemnie przekabacony przez wrogów, opuszcił kluczową pozycję w obliczu ataku duergarów. Co gorsza, na polu bitwy zjawili się także tanarukowie z Legionu Czystościeli Kaanrya Vhoka. Menzoberranzanczy pod Słupami Żaloby wpadli w pułapkę, a ich armia wycofała się w rozsypane.

Obecnie Menzoberranzan jest obłożone. Armia z Gracklstugh i półdemony Kaanrya Vhoka nękają miasto, a Agrach Dyr trzymają się wewnątrz jego murów. Wrogowie potężni siły i Miasto Pajęczej Królowej znajdujące się w krytycznym położeniu.

ważne miejsca

Mimo niedawnego buntu niewolników i klęski menzoberranzajskiej armii Miasto Pajaków jeszcze nie uległo wrogom, a drowy starają się dbać o swe sprawy jak się tylko da w obliczu zagrożenia. Oto pobieżny przegląd kawern miasta.

DZIELNICE

Na Menzoberranzan składa się kilka niezależnych dzielnic. W interesach rozmaite osoby chadzają do różnych kwartałów, ale włóczenie się w nieodpowiedniej okolicy może skończyć się pobiciem i poraniem.

Bazar: To w tym rejonie odbywają się ogólnodostępne targi. Pojawiają się tu przedstawiciele niemal wszystkich ras Faerunu – albo jako handlarze, albo niewolnicy. Każdy przedmiot czy usługę o jakiejś wartości można tu kupić, sprzedać, a przynajmniej zamówić. Kupcy z zewnątrz widzą, że handel z drowami bywa równie niebezpieczny jak walka z nimi.

Braeryn: W mieście na powierzchni ziemi ten rejon uznawano za „nieprzyjemną” część miasta. Mieszkają tu drowy będące w nielaskę oraz nisko postawieni przedstawiciele innych ras. Ubodzy rzemieślnicy, demokraci i lotrzykowie wszelkiej maści gnieźdzą się po suterenach i śmierzących karczmach tej dzielnicy.

Donigarten: Ten obszar dostarcza miastu większą część żywności. W centrum Donigarten mieści się małe, głębokie jezioro o tej samej nazwie, którego brzegi otaczają farmy grzybowe obrabiane przez niewolników. W jeziorze pełno węgorzy i ryb, a na wyspie na środku trzyma się podziemne rochy. Nie jest to w zasadzie rejon zakazany, ale straża bacznie obserwują, co się tutaj dzieje. Zwłaszcza od czasu buntu niewolników.

Duthcloim: Tutaj mieszkają pospolite drowy mające pieniądze i znajomości, a także ważni kupcy niebędący mrocznymi elfami.

Narbondellyn: Młodsze, śmielsze szlachetne rody pałaczące żądzą władzy mieszkają wzdłuż ściany pod płaskowyzem Qu'ellar'z'orl. To one podejmują najbardziej ryzykowne zagrywki i twierdzą, że zabijają lepszych od siebie pragną jedynie służyć swej bogini.

Płaskowyz Baenre: Najwyżej położony punkt miasta, leżący powyżej i poza Qu'ellar'z'orl. Jest to posiadłość Baenre. Ród, mając widok na całe miasto, włada z niezrównaną finezją polityczną. Niegdyś był tak silny, że mógł zwyciężyć w walce jednocześnie z trzema podobniejszymi familiami. Dopiero śmierć starej matki opiekunki pozostawiła ród słabszym niż kiedykolwiek w ostatnich stuleciach. Po raz pierwszy w papieżi żyjących wola matki opiekunki rodu Baenre nie wystarcza do zarządzania Menzoberranzan.

Qu'ellar'z'orl: Płaskowyz na południowym krańcu kawerny nosi miano Siedziby Szlacheckiej. Toczące się tu wydarzenia przed wzrokiem widzów z niższych części miasta skrywa las ogromnych grzybów. Rody zamieszkałe w Qu'ellar'z'orl są najstarsze i najbogatsze w mieście.

Wschomyr: Tutaj mieszkają drowy plebejusze, najemnicy i drobniejsi kupcy. Szlachetne rody są silnie zaangażowane w wiele interesów w tej dzielnicy i Wschomyr regularnie wypada i powraca do task jako kryjówka lub baza operacyjna różnych operacji.

Zachodni Mur: Ten obszar zajmują starsze szlachetne rody. Kłopoty prowadzi tak dyskretnie, że rzadko da się je powiązać z autorami. Rejont ten jest nieco cichszy, podczas gdy w reszcie groty panuje niski szum.

TIER BRECHE

Akademia dumnie wznosząca się nad dnem miasta w bocznej kawernie. Wszystkie szlachetnie urodzone drowy o nadzwyczajnych uzdolnie-

niach spędzają tu wiele lat na naukach – dopiero później mogą powrócić do swoich rodów. Tier Breche składa się z trzech odrębnych szkół: szkoły walki Magthere, czyli akademii wojskowej, Sorcere – szkoły czarodziejstwa, a także Arach-Tinilith, szkoły magii kapłańskiej. Obecną przełożoną Arach-Tinilith jest Quenthel Baenre, a Sorcere przewodzi arcyomag Gromph Baenre.

NARBONDEL

Gruba kamienna kolumna położona blisko centrum kawerny jest głównym punktem orientacyjnym w mieście. To także jedyny kawałek kamienia pozostawiony w naturalnym kształcie. Kolumna reguluje tempo codziennego życia. Arcymag, aby oznaczyć koniec dnia, rozświetla kamień ogniem płyczącym od podstawy do wierzchołka. Rytuał ten jest jedynym narzędziem mierzenia czasu w Menzoberranzan.

okolice

Położenie Menzoberranzan sytuuje je w pobliżu kilku ciekawych miejsc, ale dwa opisane dalej są najstarsze i najbardziej znane.

MROCZNE DOMINIUM

Mianem Mrocznego Dominium określa się korytarze w promieniu około 8 kilometrów wokół Menzoberranzan. Patrole drowów krążą po nich nieustannie, ale przepuszczają niemal wszystkie stworzenia, nawet wredne potwory. Mogą podjąć walkę z istotami napotkanymi w Mrocznym Dominium albo wręcz przeciwnie – zależnie od kaprysu. Mniej prawdopodobne, że będą nękać karawany, za to niemal na pewno napadną kogoś, kto przypomina elfa z powierzchni.

Mroczne Dominium z powierzchnią ziemi łączy ponad setka znanych tuneli. Najświatlejsze jest długa, ale dość niebezpieczna droga w górę do Mithrilowej Hali w Srebrnych Marchiach, przechodząca tuż przed główną bramą Blingdenstone. Kolejny szlak, na zachodnim krańcu Wysokiego Lasu, to wieczne zmartwienie tropicielei i drzewców z tej puszczy.

GARDZIEL MĄRTWEGO SMOKA

Ze względu na *faerzress*, kto tylko chce się teleportować do miasta, zwykle za cel obiera Gardziel Martwego Smoka – dużą, wolną od rzeźzonego wpływu szczytne odległą o jakieś sześć dni drogi piechotą od Menzoberranzan. Liczne tunele łączą gardziel z Podmrokiem, a pobliski wodosпад zapewnia wody pod dostatkami.

Z tej groty wychodzi kilka *portali*. Jeden dwukierunkowy z kluczem wiedzy do Sklepu Starych Potworów w Waterpede, nadzorowany przez właściciela sklepu, Felydna Goadolfiny (N mężczyzna człowiek lotrzy 8). Inny pozwala przenieść się tam i z powrotem na targ w Skuld, w stolicy Mulhorand, Menzoberranzycy na pozór niezbyt interesują się ruchem przez gardziel, ale w rzeczywistości kilka szlachetnych rodów i kompanii kupieckich utrzymuje tutaj permanentne czujniki szpiegujące. Drowy zawsze wiedzą, kto przybywa w gościnę na długo przed tym, jak goście staną na progu.

Mroczne jezioro

(Środkowy Północny Mrok)

Mroczne Jezioro to kompleks zatopionych jaskiń połączonych krótkimi, pochylonymi tunelami. Niektóre fragmenty tego obszaru są rozległe

i otwarte, sięgające dziesiątek kilometrów. Całość jeziora przekracza 160 kilometrów szerokości i 3 kilometry od szczytu do dna. Tysiące lat temu krasnoludy z Gracklsthug poszerzyły wiele tuneli i wbudowały w nie system śluz, umożliwiający przepłynięcie wszystkich obecnych dużymi łodziami o płytkim zanurzeniu.

Ze względu na bliskość Gracklsthug, Mantol-Derith i Menzoberranzan, Mroczne Jezioro stało się dużym szlakiem handlowym. Duergarskie miasto Gracklsthug mieści się na południowo-zachodnim brzegu Mrocznego Jeziora. Menzoberranzan leży około 50 kilometrów na północ i jakieś 3 kilometrów powyżej, ale kilka częściej uczęszczanych ścieżek schodzi stamtąd na brzegi jeziora.

Mroczne Jezioro zawdzięcza nazwę nienaturalnej ciemności wód. Magiczne źródła światła nie przenikają głębiej niż na 3 metry, a nawet widzenie w ciemnościach nie pomaga (wodę należy traktować jak czar *głębsza ciemność*). Sklepienie nad jeziorem na ogół wznosi się około 9 metrów ponad linię wody, ale w niektórych jaskiniach oddala się nawet o 90 metrów, w innych zaś zniża się do 1,5 metra.

Grupka kuo-toa obsługuje prom na Mrocznym Jeziorze, transportujący chętnych głównie pomiędzy Gracklsthug a portami blisko Menzoberranzan. Docierają też do innych portów Głębinowego Królestwa i czasami zatrzymują się przy krawędzi jeziora blisko zamieszkałych terenów. Nie wie, skąd pochodzą te kuo-toa, ale ich usługi są rzetelne i rozsądnie wycenione, a przy tym przewoźnicy unikają mieszania się w zdarzenia, które nie są ich sprawą.

Pod wodą w różnych częściach Mrocznego Jeziora żyje lawica izzanów, rozproszone bandy skragów, kilka kapocintów i przynajmniej jeden kraken. *Portale* istniejące nad i pod linią wody podobno prowadzą w różne miejsca na powierzchni ziemi. Po oczyszczeniu woda z jeziora nadaje się do picia, ale pływanie w Mrocznym Jeziorze nie poleca się ze względu na stworzenia mieszkające w głębi.

nuur Throth, wielkie wrota

(Dolny Północny Mrok)

Pod Górą Miecza na zachodnim skraju Północnego Mroku leży przestwór Nuur Throth. To jeden z najpotężniejszych węzłów ziemi, o jakich istnieniu wiadomo. W sercu tej kawerny mieści się skrócone, podobne do włócznie wyniesienie czy wypustka z czarnej, gęstej rudy żelaza – serce węzła ziemi klasy 6.

Nuur Throth jest połączone z sześcioma podobnymi węzłami, ciągnącymi się prawie w równej linii od Doliny Lodowego Wichru aż do Ogrodu Krypt. Wszystkie leżą na głębokości prawie 20 kilometrów i są stosunkowo dostępne z różnych miejsc Śródmroku, zwłaszcza z duergarskiego Głębinowego Królestwa. Pozostałe węzły mają siłę od klasy 2 do 5. Osoba dysponująca zaklęciem *drzwi wieszowe* może podróżować pomiędzy nimi wszystkimi, nawet jeśli nigdy ich przedtem nie odwiedziła.

Grota Nuur Throth to dziwne miejsce. Kurtyny ognia czardziejów nieustannie tańczą w górnych zakątkach, a okrągłe gajniki drzew sussur otaczają dziwaczne, podziobane kamienie, nakrywające głębokie, czarne studnie. Niedługo było tu uwiecznione coś potwornego, ale nikt nie jest pewny, co by to mogło być – ani czy na pewno stąd odeszło.

Oaxaptupa, świat pod światem

(Górnice Stare Shanatar)

Ruiny krasnoludzkiego królestwa Xothaerin opanowała wielka kolonia żądłowców (albo *tlincalli*, jak same siebie nazywają), z dnia na dzień stając się coraz większym zagrożeniem. Istoty te odbudowały krainę na swój potworny obraz. Co gorzej, jędno miasto im nie wystarczy. Wykorzystują teraz to miejsce jako bazę wypadową dla agresywnych ekspedycji w sąsiednie rejony Starego Shanatar w poszukiwaniu łatwej zwierzyny oraz miejsc nadających się na nowe kolonie.

Oaxaptupa (duże miasteczko): Magiczne; Char NZ; Limit 3000 sz; Zasoby 703 500 sz; Populacja 1690; Odizolowana (żądłowce 94%, salamandry 3%, azerowie 2%, duergarowie 1%).

Przedstawiciele władzy: Tlupacal (NZ mężczyzna żądłowca kapłan 10), pan poznań Gniazda.

Ważne postacie: Huitzolputl (CZ mężczyzna żądłowca wojownik 4/tropiciel 5), wódz wojenny Oaxaptupa; Poaxala (NZ kobieta żądłowca lotrzyk 6), dowódca drużyny łupieżczej Szarna Perla; Ahxllali (PZ kobieta żądłowca wojownik 3/lotrzyk 4), strażnik Gniazda.

Znawcy poznań tlincalli: kapłan 9, kapłan 8 (2), zaklinacz 8 (2), kapłan 7 (2), zaklinacz 7, kapłan 6 (3), zaklinacz 6 (2), kapłan 5 (4), zaklinacz 5 (2), kapłan 4 (6), zaklinacz 4 (5), kapłan 3 (9), zaklinacz 3 (5), kapłan 2 (14), zaklinacz 2 (4), kapłan 1 (31), zaklinacz 1 (8). Wszyscy żądłowce rzucające czary, objawieni czy wtajemniczeni, są okreśani jako znawcy poznań. Istoty te pełnią rolę przywódców kolonii.

Niepełna pięć kilometrów pod Małymi Zębami w Amn tętni życiem Oaxaptupa, miasto-ul. Gdy tlincalli zajęli opuszczony Xothaerin, uznali budynki krasnoludów za zbyt małe jak na swe potrzeby i pełne zbędnych wymyśłów typu schody. Natychmiast zaczęli więc przebudowę.

Wygoda w planach żądłowców ma drugorzędne znaczenie. Przede wszystkim budynki społeczności muszą pozostać we właściwym stosunku jedne do drugich. Żądłowcy potrzebują idealnej geometrii architektonicznej do maksymalizacji magii poznań. A więc całe kwartały budynków wyburzono i przeniesiono albo wykorzystano na budulec w innych projektach.

Tlincalli chcą, by istoty z ich wzrostem swobodnie czuły się w budynkach, po prostu wyburzyły co drugie piętro. W parterowych żądłowcy podnieśli (a czasem tylko usunęli) sufity. Inne niezbędne modyfikacje objęły poszerzenie drzwi, zamianę dużych publicznych budynków na prywatne mieszkania, a prywatnych mieszkań na magazyny.

Efektem końcowym jest toporne skupisko chat pełne stosów gruzu ze zburzonych krasnoludzkich domów i warsztatów. Chociaż żądłowcy nie znają się na architekturze, a prywatnych mieszkań łatwo ustalili, które z budowli wytrzymują wielkie ciężary, więc mimo nieładnego wyglądu miasto-ul mocno stoi na ziemi. Żądłowce rutynowo sprawdzają postęp prac dodatkowymi czarami poznania, które ostrzegają przed groźbą zawalenia się budynku.

Tlincalli to fatalistyczny naród, który wielką wagę przykłada do omenów i wróżb. Niepoważ wierzą, że godziń ich śmierci jest z góry ustalona, walczą z zajądłością rzadko widywaną nawet w Podmroku.

Żądłowcy uważają, że muszą jedynie wypełnić przeznaczenie pisane każdego dnia – i tak dzień po dniu. Skutkiem tego przywódcy miasta dużo czasu poświęcają na magię poznań.

Tlincalli nie podejmują większych prac dla obronności miejsca. Kolonia dzieli się na około trzydzieści odrębnych „klanów”, które goście mogą uznać za bandy czy drużyny wojskowe. Mniej więcej połowa klanów to najeźdźcy i zwiadowcy, którzy przetrzasną okoliczny Podmrok wypatrując wrogów i zwierzyny. Pozostali zajmują się rozbudową miasta żądłowców, zbieractwem i hodowlą, pilnowaniem więźniów albo służbą dla miejskiej kasty Znawców Poznań.

Żądłowcom niezbyt zależy na chwytaniu niewolników, bowiem nauczanie i motywowanie innych do posłuszeństwa jest kłopotliwe. Ale Znawcy Poznań robią dobry użytek z więźniów, regularnie składając ich w ofierze.

krótka historia

Gdy Amn rozpoczęło handel z Maztką, najemnicy i kupcy przywieźli stamtąd wiele cudów nowego kontynentu, ale i pozostawili tam częstą kę siebie. Miasto-ul żądłowców widziało dziwnych gości z odległych stron, a ich przywódcy, odczytując pojawienie się Paerunińczyków jako znak wróżben, zaczęli trzyletni zbirowy rytuał przygotowujący do podróży śladem cudzoziemców i podboju ich ziem. Znawcy Poznań ukończyli rytuał w 1365 RD i udało im się przemieścić ponad tysiąc żądłowców do jaskiń i tuneli pod Amn. Te siły ekspedycyjne szybko zeszyły głębiej w Podmrok i rozpleniły się w opuszczonym krasnoludzkim królestwie Xothaerin, gdzie założyły Oaxaptupa.

Tlincalli odżyli w bliskości Xothaerinu pewną liczbę przybyszów oraz zwiolotków ognia i natychmiast przypuścili wściekły atak na żyjących nieopodal azerów, ifity i salamandry. Bez względu na morderczą taktykę walki żądłowców rychło wyniszczyła innych mieszkańców zrujnowanego Xothaerinu i wyгнаła ich z dawnego krasnoludzkiego miasta. Świątując zwycięstwo setkami ofiar i wielkich czarów poznań, tlincalli zaczęli przebudowę pozostałości krasnoludzkiego miasta według własnych wizji.

ważne miejsca

Oaxaptupa to niebezpieczne miejsce. Cudzoziemcy muszą przetrwać badanie kapłańska magia poznań Tlupacala, a jeśli pan poznań wykryje zamiar szpiegowania tlincalli lub doniesienia niepowołanym o ich obecności, każe wtrącić gości do zagród wyciączących przyszłe ofiary. Tlupacal wie, że nie może sobie pozwolić, by mieć w Faerunie samych wrogów. Niemniej każdy gość musi przekonać tlincalli, że bardziej im się przyda żywy niż martwy.

plac wizji

W centrum ogromnego kamiennego placu stoi cudowna fontanna. Gorące źródło niegdyś napędzało koła młyńskie, poruszające maszynami w całym mieście, ale żądłowcy rozmontowali ów cud antycznej krasnoludzkiej inżynierii. Teraz mozaika z budyzującymi kaflami rozciąga się na 30 metrów we wszystkie strony od gorącego źródła.

Krag dzieli się na jedenadce odinków, co odpowiada jedenastu końcowym skorpiona (dwoje szczytów, osiem nóg, jedno żądło), jedenastu znakom zodiaku tlincalli, dziewięciu głównym i dwóm po-

mniejszym bogom tincalli, zwierzętom-awatarom każdego boga oraz szczęściu cnotom i pięciu grzechom z legend tej rasy. Każda reprezentacja zabiega się z innymi w coraz bardziej złożony wzór, w którym kolejne symbole nie tylko dokładają coś do ogólnego znaczenia, ale i zmieniają wszystkie poprzednie.

Gdy woda w źródle zaczyna bulgotać, kropelki osiadają na różnych odcinkach mozaiki. Obserwacja gdzie i kiedy lądują to najposzechniejsza forma poznać w mieście. Poszczególne żądłowce przez całe dni przyglądają się bryzgom ciecisz na mozaice, popijając jedynie siarkową wodę z fontanny i czekając na wskazanie symboli i znaczeń na powierzchni, z których odczytują swe przeznaczenie.

WARSZTAT CORANTLLILA

W dawnym xothaerińskim koloseum tincalli założyli ogromny warsztat kapłański, niemal co dzień wytwarzający eliksiry leczące. Corantllil to żądłowce bóstwo nieustającej aktywności. Elixiry są rozdawane między tincalli za symboliczny datek, ale obcy muszą płacić za nie normalną cenę.

ŚWIĄTYNIA HUOXOPICY

Prawie jedna piąta żądłowców jest kapłanami albo należy do klanów służących kaście duchowych. Żądłowce potrzebują znacznej ilości leczenia, magii poznania i wielu wyświęconych kapłanów do prowadzenia licznych codziennych ofiar w świątyni Huoxopicy.

Huoxopica i jego żona Ixtilli, dwoje głównych bóstw żądłowców, wiecznie żądają krwi oraz aktywnego działania, aby nasycić głód i mieć rozrywkę. Co do rozrywki, bogów zadawała każda produktywna działalność żądłowców, ale jeśli chodzi o krew, to tylko przelana w świątyni trafia prosto do boskich gardel. Dlatego niedaleko w zagrodzie znajduje się stały zapas ofiar. Goście, którzy potrafili skutecznie się bronić i nie stanowią zagrożenia dla Oaxaptupy, rzadko stają się ofiarami, bowiem atak na nich poza świątynią oznaczałby zmarowanie cennej krwi. Jeśli jednak zapasy istot ofiarnych są szczupłe, goście nie mogą czuć się w Oaxaptupie bezpiecznie.

oghrann

(Górnok, Beczkowe Równiny)

Kolejna starożytna kraina krasnoludów spoczywająca w ruinach. Oghrann był jednym z pierwszych krajów tarczowych krasnoludów założonym podczas ekspansji z Shanatar w Czeluści na północ. Leży poniżej wielkiej doliny między Odległymi Wzgórzami a Burzowymi Rogami Cormyru. Godło, czyli wizerunek rogu myśliwskiego i szcioramienniej gwiazdy, nadal widnieje w podziemnych jaskiniach w całym regionie.

Oghrann nie jest całkowicie opuszczone. W najdalszym zachodnim krańcu, pod Odległymi Wzgórzami, krasnoludy tarczowe wciąż utrzymują zespół pięciu wielkich „studni” – ogromnych przestworów z dużą populacją nietoperzy zwykłych i złowieszczych. Członkowie tego klanu są wysmienitymi jeźdźcami nietoperzy. Podróżują też daleko po swych starożytnych grotach i komnatach.

Araulurrin, główne miasto dawnego Oghrann, leży poniżej Beczkowych Mokradel. Władą nim rodzina czarnych smoków pochodzących od Thauglorimorgorusa Czarnej Zagłady, sławnego Purpurowego Smoka Cormyru. Nikt nie śmie naruszać ich terytorium.

oolut, miasto Tyranów

(Górne Zasypane Królestwa)

Pod Anauroch kwitnie kraj beholderów, w tajemnicy władany przez faerimmskich satrapów. Niemniej większość mieszkańców powierzchni nie dożywa tutaj chwili, w której mogliby zauważyć wpływ tych ostatnich. Jednak trzy faerimmy zwane Triumwiratem mają pełną władzę nad każdym beholderem w mieście.

Oolut (małe miasto): Potworne (magiczne); Char NZ; Limit 15 000 sz; Zasoby 5 475 000 sz; Populacja 444 wolnych; Odizolowana (behodery 71%, behodery magowie 28%, faerimmmowie 1%); 6852 niewolników (gobliny 44%, orkowie 30%, asabi 14%, ogry 12%).

Przedstawiciele władzy: Findounne Wynaturzony (NZ faerimm zaklinacz 20); Scalmarel Mędrzec (PZ faerimm zaklinacz 23); Ygnaroth Nekrowieszcz (CZ faerimm zaklinacz 25).

Ważne postacie: Irixix Zaklikula (PZ beholder o 20 KW/beholder mag 4), który pełni funkcję asystenta Scalmarela i potajemnie knuje plany obalenia faerimmmów; Gourshnaxt (CZ wylupiacz o 22 KW), skrytobójca i stróż praw Triumwiratu; Zommist (NZ beholder o 18 KW), mistrz tajemnic.

Dzwonowego kształtu grotu Oolut posiada setki wielkich, wydrążonych stalaktytów, w których mieszka populacja beholderów. Stalaktyty są nabijane jaśniejącymi klejnotami, które dają nieco światła, tworząc półmrok w całej kawernie. Zorz, piaszczystą wyspę na jej dnie, otacza „fosa” słodkiej wody zwana Piaszczystym Jeziorem. Goście mogą się tu dostać tylko płaskodennymi promami pchanych *telekinez* przez beholdery. Kursują one regularnie, a podróż w jedną stronę kosztuje 1 sz.

odwiedziny w oolut

Zważywszy, że Oolut to miasto złych geniuszów zdominowane przez potworne nieludzkie wynaturzenia, trzeba uznać je za dość tolerancyjne dla gości z zewnątrz. Wprawdzie trudno to miejsce nazwać przyjaznym, jednak podróżni i handlarze nie muszą obawiać się napaszczy, pożarcia czy niewoli, dopóki trzymają na widoku specjalne paszporty i nie prowokują beholderów.

Paszport to ciężki, prostokątny kawał brązu z runami rytymi na powierzchni. Wręcza się takie każdemu gościowi przy wejściu. Dopóki przybyły nosi paszport w widocznym miejscu, może swobodnie chodzić po Zorz, ale nie po Zorz-ka. Według lokalnego prawa gość, który zgubi bądź da sobie ukraść paszport, może zostać wzięty w niewolę przez każdego, kto da radę go pojmać.

Głównym towarem w Oolut jest informacja, skodyfikowana w formę waluty. Faerimmmowie opracowali skomplikowane zasady obliczania wartości informacji. Zasady opierają się na oszacowaniu przez sprzedawcę wartości informacji w złocie, na osobach, których sekret dotyczy, na rozmiarach skutków jakie wywoła publiczne ujawnienie informacji, na dotychczas lub niedotychczas magii, a co najważniejsze – czy Triumwirat już posiada te dane. Zommist, mistrz tajemnic, jest strażnikiem zbioru siana i obsiadcze szacuje wartość w złocie każdej informacji, jaką poda mu się do oceny.

Każdy beholder kontaktujący się z obcymi z wielkim trudem hamuje obrzydzenie. Na szczęście dla wszystkich zainteresowanych dominacja faerimmów jest silniejsza niż nienawiść beholderów. Niemniej tym ostatnim nieustannie doskwiera obowiązek względnej uprzejmości. Nie rozumieją przyczyn, dla których muszą otworzyć miasto dla stworzeń tak wyraźnie niższych gatunków. Jednak wypełniają polecenia ze słabo skrywaną niechęcią.

Irixix Zaklikula, beholder mag asystujący Scalmarelowi, doskonale rozumie przyczyny. Knuje plan obalenia faerimmów poprzez wzniesienie powstania niewolników za pośrednictwem Kronnaka Oczogryza, niedawno pojmanego wodza orków, któremu jeszcze nie wybito z głowy prób oporu. Kilka innych beholderów także wylamało się spod dominacji faerimmów i może swobodnie spiskować przeciw nim. Faerimmowie są doskonale świadomi zdradzieckiej natury Irixixa, ale trzymają buntowniczego beholdera przy sobie i bawią się nim. Nie wiedzą jednak o Kronnaku, który w nagłym buncie niewolników może okazać się asem w rękawie.

krótka historia

Ooltul był dawniej wschodnią placówką Xun'Qoroth, wielkiego kraju beholderów pod dzisiejszym Anauroch. Gdy faerimmowie niszczyli dawne ziemie Netherilu czarami *wyszczenia życia*, czynili to z bezpiecznych podziemnych fortec. Istniało niebezpieczeństwo, że zaklęcia rozprzestrzenią się i zniszczą cały Faerun, ale sharnowie powstrzymali faerimmów i uwięzili ich za Murem Sharnów, magiczną barierą uniemożliwiającą im przejście i oddziaływanie na świat poza nią.

Mur Sharnów otoczył większość Xun'Qoroth z wyjątkiem Ooltul, więc przebiegli faerimmowie zniewolili beholdery z owego miejsca. Następnie za pośrednictwem niewolników porozumiewali się i przesyłali przedmioty do nielicznych faerimmów, jacy pozostali na zewnątrz. Pośród tej garstki niewuźwionych za murem było trzech starszych tworzących obecnie Triumwirat. Ci potężni zaklinacze podporządkowali sobie beholdery z Ooltul w –350 RD i odtąd żyją tam i panują.

Powrót miasta Pomrok poprzedził upadek Muru Sharnów, a wówczas Triumwirat wiedział już, że musi zmienić swoje cele. Wcześniej stanowił główne połączenie faerimmów uwięzionych za Murem Sharnów ze światem zewnętrznym. Po upadku muru szybko podjął działania zmierzające do zachowania Ooltul jako najłatwiej dostępnego do miast beholderów władanych przez faerimmów. Otwierając wrota dla mieszkańców Podmroku pod północną częścią Faerunu, Ooltul urosł do etapu, na którym może rywalizować z Sshamath jako rynek magiczny i ośrodek handlu informacjami.

ważne miejsca

Beholdery mieszkają w górnych partiach kawerny Ooltul, gdzie cudzoziemcy nie mają wstępu. Niewolnicy i targi miejskie znajdują się na podłodze jaskini.

BAZAR ZORX

Zorx to piaszczysta wyspa u podstawy duwanowego kształtu miasta. Większość powierzchni pokrywają chaty i przybudówki będące mieszkaniem niewolników.

Na wschodnim brzegu Zorx beholdery sprzedają oszalałąjącą różnorodność rzeczy na małym bazarze. Oprócz standardowych przed-

miotów, jak nieszlifowane klejnoty, rzadkie rudy metalu, niewolnicy, tyranj śmierci (z dołączonymi amuletami kontrolnymi), woda i netherijska magia, na bazarze można znaleźć tak dziwaczne towary, jak wyroby z powierzchni ziemi, jedwab i dzieła sztuki. Beholdery nie tłumaczą, skąd biorą te rzeczy i najwyraźniej nie mają pojęcia o ich wartości, bowiem na ogół zadają kompletnie nieadekwatnych cen – za wysokich lub za niskich.

ZORX-KA

Zorx-ka to centralna kolumna wznosząca się z Zorx pod sklepienie kawerny. Potężny kamienny słup ma średnicę prawie 270 metrów. Z zewnętrznej pokryty jest runami, w środku zaś mieści się galimatias tuneli, pokoi i pionowych szybow. Członkowie Triumwiratu żyją i władają w ukrytych komorach w środku kolumny, a w dolnej części trzymają armię tyranów śmierci.

KWATERY DLA GOŚCI

Spartańsko urządzone, ale suche i dobrze oświetlone mieszkania, niezbyt oryginalnie nazwane „kwaterami nierzędzonymi”, składają się z trzech rzędów po dziewięć ślepo zakończonych, umieszczonych jeden nad drugim tuneli, każdy o szerokości i wysokości 6 metrów, a długości 18 metrów. Właścicielowi, Xenixowi Zamkniętemu (PZ beholder), Triumwirat kazał przygotować dla przybyłych odpowiednie kwatery, ale jak wszystkie beholdery, tak i ten nienawidzi obcych. Dlatego wybiera najszybsze, najwłaściwiejsze środki zaspokojenia potrzeb klientów i kiedy tylko może, w obsłudze gości wyręcza się goblinskimi niewolnikami. Kto nabył narzeka albo gromi Xenixa za nieuprzejmą obsługę gości, temu może się przytrafić zakwaterowanie wspólnie z grupą illithidów, albo „przypadkowa” dezintegracja ważnych zwierząt jucznych.

PORTAL XUN'QOROTH

Wejście do *portalu* mieści się wewnątrz podstwy Zorx-ka, skrytynie ukryte za skalną fasadą. Zbudowano go na poziomie ziemi, aby zapewnić łatwy przepływ niewolników i materiałów, a zarazem ukryto przed wzrokiem gości. Dwukierunkowy *portal* przenosi do Xunqaa, stołecznego miasta Xun'Qoroth. Co noc przez *portal* przepływa regularny strumień niewolników noszących zwoje, klejnoty, pomniejsze artefakty Netherjczyków i nowe odmiany beholderów. *Portal* byłby bardziej cenny, gdyby istniał Mur Sharnów, ale i dzisiaj jest użyteczny, a faerimmowie zawsze mogą go wykorzystać jako drogę ewakuacyjną w razie niebezpieczeństwa.

okolice

Pionowe szyby w tunelach wokół Ooltul biegną w górę i w dół w ciemności. Bardzo niewiele bezpośrednio łączy się z powierzchnią ziemi, ale sporo z nich łączy się z korytarzami, które tam prowadzą. Zasypane Królestwa są gęsto zamieszkanym obszarem Podmroku – beholderkie miasta Xun'Qorothu leżą na zachodzie, a orkowe, ogry, gobliny i rozmaite inne humanoidy panują w kopalniach Tethyamaru na północy i Skalistych Ziemiach na południu.

Triumwirat wysyła regularne patroly beholderów w tunelu w promieniu 7-8 kilometrów z rozkazami zabijania wszystkich stworzeń, które nie mają interesów w Ooltul. Taktyka ta niemal dosłownie wyludniła okolice. Nadto kręcą się tu swobodnie łazące, nieskontrolowane przez faerimmów wylupiacze szukające beholderów do zabicia.

Xun'Qoroth

Xun'Qoroth składa się z sześciu miast beholderów, a w każdym mieszka kilkuset tyranów. Znajduje się pod południowo-wschodnią częścią Anauroch. Inne miasta dawnego państwa beholderów to Aixlinter, Ginsunlix, Qintaroth, Viksanmaq i Xunqaq. Zajmują one przestwory podobne do ootulskiego, ale żadne inne nie ma fosy na dzień kawerny.

Marionetkowy władca Xun'Qoroth to wielki beholder imieniem Rilathdool mieszkający w Xunqaq. Jedyną istotną różnicą między Ootul a resztą miast Xun'Qoroth jest to, że faerimmowie w Ootul władają jawnie, zaś wszędzie indziej ukrywają swoją dominację. Stąd beholderzy z Xun'Qoroth uważają pobratymców z Ootul za slugawionych i usiłują mordować ich przy każdej sposobności. Faerimmowie pozwalają na ten rozłam, bowiem „rywalizacja” to miły sposób rozładowania napięcia dla zżeranych nienawistych beholderów. Poza tym bitwy rzeczonych stworów zaaranżowane w dogodnym czasie mogą odwrócić uwagę od innych misteryjnych operacji.

Oryndoll, miasto Łowców wiedzy

(Dolne Mroczne Ziemie)

Opagnięte obszary gromadzenia niedostępnej wiedzy macki Oryndoll przelazły poprzez Podmrok i sięgają na powierzchnię ziemi. Nie ma

miejsca będącego poza zasięgiem tego potężnego i straszego miasta łupieżców umysłów.

Oryndoll (metropolia): Konwencjonalne (potworne); Char PZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 129 470 000 sz; Populacja 7344 wolnych (łupieżcy umysłów 59%, półillithidy 40%, inni 1%); 16 550 niewolnych sług (jaszczuroludzie 40%, troglodcy 25%, duergarowie 12%, grimlokowie 9%, ludzie 7%, quagothy 5%, drowy 2%).

Przedstawiciele władzy: Encfalithid (wiekowy mózg psion 20), wiekowy mózg miata i przywódca Zwierzchnictwa Starszyzny.

Ważne postacie: Nurr'Korzahg (PZ łupieżca umysłów czarodziej 7); Tharcerei (PZ łupieżca umysłów psion 18), mistrz misji Łowców Wiedzy; Cefalosk (PZ łupieżca umysłów kapłan 18 Ilsensine), mistrz misji Czcieli i arcykapłan Ilsensine.

Obrońcy: Główni obrońcy Oryndoll to łupieżcy umysłów z misji Spiskowców i Trenerów – ale miasto nie potrzebuje ich wielu. Typowy patrol to od 1 do 3 łupieżców umysłów (często trenerów ciała), od 6 do 10 niewolników, na przykład jaszczuroludzi czy troglodcy oraz 2 bądź 3 półillithidy lub pozerace mózgu wyszkolone do rozpoznawania i unieszkodliwiania postaci władających magią oraz psioniką.

Oryndoll mieści się pod Łśniącymi Równinami, około 145 kilometrów na północny wschód od Ormathu, na głębokości nieco ponad 40 kilometrów. Jest to jedno z najpotężniejszych i najgroźniejszych miast Podmroku, którego zasięg rozciąga się daleko poza region bez-

misje oryndoll

Większość łupieżców umysłów tej społeczności wchodzi w skład różnych misji. Podział ten z grubsza odpowiada gildiom innych miast Faerunu, w tym jednak wypadku wszystko ma większy zasięg społeczny. Łączy także funkcje wojskowe i religijne. Większość społeczności ma dwie lub trzy silne misje walczące o dominację, lecz w Oryndoll istnieje dziewięć, całkiem dobrze współpracujących. Oto one.

Czciociele: Kapłańska misja służy Encfalithidowi w Grocie Świętych Myśli i prowadzi religijne ceremonie. Czciociele rywalizują z Łowcami Wiedzy o tytuł największej i najpotężniejszej misji w Oryndoll.

Łowcy Wiedzy: Misja Łowców Wiedzy istnieje tylko w Oryndoll i być może jest najpotężniejsza w mieście. Jej członkowie zajmują się gromadzeniem wiedzy, której potem odmawiają innym. W swoich warsztatach (zwanach skrytoriami) nieustannie pracują nad katalogowaniem wszystkich nowo dostarczanych informacji.

Manipulatorzy: Za pomocą psionicznych jezior szpiegujących Manipulatorzy obserwują inne społeczności Faerunu i ustalają, które z nich osłabić i zniszczyć szantażem czy dyskretnymi machinacjami. Blisko współpracują z Łowcami Wiedzy przy wydzielaniu poszczególnych obszarów wiedzy i wskazywaniu ich znawców, których następnie łatwo można zniszczyć, wymazując ich doświadczenia z pamięci świata.

Ohdy: Członkowie tej misji specjalizują się w wywoływaniu miądzżącej umysły grozy i wstępu u nie-illithidów. Ohdy stosują swe techniki dopiero po mentalnym zniszczeniu dziesiątek niewol-

ników w testach z potwornościami tak plugawymi, że tylko illithidy są w stanie opisać słowami.

Spiskowcy: W innych miastach łupieżców umysłów Spiskowcy starają się zdominować świat na powierzchni ziemi. Oryndollska gałąź tej misji stara się ten świat zniszczyć – najpierw gromadzą o nim informacje, a potem omijają systemy obronne mieszkańców powierzchni.

Trenerzy: Ta chyba najmniejsza misja w Oryndoll nadzoruje fizyczne dyscypliny bojowe. Kilku Trenerów to doskonali wojownicy. Niemniej przeważnie członkowie tej misji zajmują się utrzymywaniem arsenałów i ćwiczeniem niewolników w technikach walki. Bliżko współpracują z Żywiicielami.

Twórcy: Twórcy pracują w warsztatach nad analizą nowych informacji przypliwających do miasta. Wykorzystują zdobyte dobra oraz wiedzę do tworzenia nowych psionicznych dyscyplin i ekwipunku. Warsztaty są zwykle obłożone psionicznymi kryształami hodowanymi w celach eksperymentalnych.

Zbieracze: Zbieracze pracują wśród większej społeczności illithidów nad konsolidacją wiedzy i działalności łupieżców umysłów. Ci z Oryndoll wykonują swą pracę chyba aż za dobrze – większość społeczności rzeczonoj rasy na przestrzeni kilkuset kilometrów od miasta została wchłonięta.

Żywiociele: Ta misja opiekuje się populacją niewolników. Żywiociele eksperymentują z hodowaniem i zbieraniem nowych, użytecznych niewolników z okolic w promieniu setek kilometrów, również z powierzchni ziemi.

pośrednich wpływów. Zwiadowcy i agenci Oryndoll działają niemal na całym obszarze Krain Poniżej.

Illithidy z Oryndoll żywią nie tylko obsesję na tle zdobywania wiedzy. Bardzo zależy im także na wyłącznym do niej dostępie. Gdy tylko zdobędą istotną ilość informacji, niszczą wszelkie zapiski jej poświęcone i mordują każdego, kto posiada daną wiedzę. Dosłownie wymazują owe wiadomości z powierzchni i podziemi Faerunu. Znajomości położenia miasta skrupulatnie strzegą w ten sam sposób. Wprawdzie wiele istot w Podmroku wie, jak dotrzeć do Oryndoll, ale kto zanosi tę wieść na powierzchnię, ryzykuje szybką i straszliwą śmierć.

Oryndoll posiada bardzo bogatą kulturę religijną, a spośród innych miast łupieżców umysłów wyróżnia je dwukrotne pojawienie się awatara Ilseinsine – raz zdarzyło się to podczas buntu duergarów (zwanego Powstaniem Niewolników), a drugi raz w Czasach Kłopotów. Oba objawienia pociągnęły za sobą gwałtowny przypływ geniuszu oraz przemiany w porządku społecznym i praktykach psionicznych, doprowadzając do obecnej wielości misji w mieście.

Łupieżcy umysłów są dobrze przygotowani na ewentualny atak. Specjalne kryształy z różnymi czarami obronnymi rozmieszczone w promieniu nieco ponad 30 kilometrów wokół miasta, a także na przestrzeni 3 kilometrów w górę i w dół. Wiekowy mózg nieustannie telepatycznie skanuje obszar w promieniu 7,5 kilometrów. Wie o każdej inteligentnej istocie, jaka przebywa bądź wchodzi na ten teren. Jeśli buntownicze lub niezłame umysły pojawiają się w promieniu działania telepatii, mózg zawiadamia opiekujących się nim Czcieli. Wreszcie liczni niewolnicy z górnego poziomu miasta cały czas są gotowi do walki i posłuszni każdej myśli swych panów. Armia owych sług mobilizuje się i działa z budzącą grozę sprawnością dzięki wysiłkom nadzorujących ją Trenerów.

Niewolników Oryndoll przykuwa do miejsca nicodparta kontrola umysłowa tysięcy illithidów. Ta skrajnie inwazyjna forma zniewolenia jest tak głęboko zakorzeniona w kulturze, że łupieżcy umysłów nie rozumieją, jak istoty niższe mogłyby żyć, nie będąc pod ich władzą.

odwiedziny w oryndoll

W Oryndoll rzadko bywają goście, ale i tak częściej niż w innych społecznościach illithidów, gdzie obcych natychmiast się pożera. Wszyscy przybyli to jakieś maści kupcy – zwykle handlarze niewolników. Illithidi lubią nabywać nowych bractw, więc bardzo rzadko zdarza im się atakować handlarzy przywożących niewolników na sprzedaż. Łupieżcy umysłów zwykle w zamian oferują przedmioty magiczne i klejnoty, głównie zdobyte na stworzeniach poźartych podczas gromadzenia informacji.

krótka historia

Oryndoll, najstarszą illithidzką społeczność Faerunu, założyli 12 000 lat temu łupieżcy umysłów z odległych światów z drugiej strony nieba. Przybywszy do Faerunu, natychmiast zeszli pod ziemię najgłębiej jak się dało.

Podczas wojen umysłowych macek z Shanaterem w Czeluści przed 10 000 lat łupieżcy umysłów z Oryndoll zniszczyli krasnoludzkie królestwo Barakuri i zniewolili klan Duergar. Eksperymentując na jeńcach w próbach stworzenia idealnego niewolnika, obdarzyli duergarów mocami psionicznymi i innymi zdolnościami, dając początek nowej pod-

rasie krasnoludów. Niestety – z illithidzkiego punktu widzenia – nie udało się wykorzystać z krasnoludów woli walki i duergarów w końcu powstałi przeciwko swym panom. Było to jakieś cztery tysiące lat przed rozpoczęciem Rachuby Dolin. Powstanie Niewolników niemal zniszczyło Oryndoll, ale łupieżcom umysłów udało się pokonać duergarów dzięki pomocy awatara Ilseinsine. Niemniej i tak większość przemienionych krasnoludów ucieka i zbudowała własną cywilizację w innych miejscach Podmroku.

Przez długie stulecia Oryndoll odbudowywał siłę. Łupieżcy umysłów stopniowo przeszedli do samodzielnych, mniej bezpośrednich metod osiągania celów. Żadna potęga w Mrocznych Ziemiach nie mogła poważnie zagrozić miastu illithidów, więc łupieżcy umysłów nie widzieli potrzeby powtarzania wcześniejszego błędu, polegającego na gromadzeniu zbyt wielkiej liczby niewolników pojmanych podczas rozległych podbojów. Skupili się na wykradaniu sekretów i szpiegowaniu sił sąsiadów.

Ta praktyka trwała aż do Czasu Kłopotów, kiedy to awatar Ilseinsine pojawił się ponownie i zainspirował powstanie misji Czcieli jako przeciwwagi dla dominacji Łowców Wiedzy. Pierwsi z wymienionych głoszą potrzebę bardziej bezpośrednich działań niż drudzy. Pod przewodnictwem wiekowego mózgu w ostatniej dekadzie popchnęli illithidów do bezpośrednich akcji.

Ostatnio uwagę Encefalithida zwróciły niepokojące częste zniknięcia zwiadowców w jaskiniach Starego Shanatar. Domyślił się, że coś nowego i niebezpiecznego zajęło stare krasnoludzkie królestwo Torglor, ale jeszcze nie podejrzewa prawdy – wtargnięcia gitjanki.

ważne miejsca

Jak wiele miast łupieżców umysłów, Oryndoll nie posiada potężnych fortyfikacji typowych dla duergarów ani mrocznego majestatu osad drowów. Górna warstwa składa się z rozgałęzionych siedzib troglodytów, a jedyne, co mogłoby tutaj wzbudzić podejrzenia przypadkowego gościa, to dziwne przemieszanie tych istot z jaszczuroludźmi. Niewolnicy innych ras są mniej widoczni, trzyma się ich bowiem w zamknięciu w dalszych zakątkach miasta.

Ukryte spiralne schody (ST Przeszukiwania 25) biegną 45 metrów w dół, do głównego miasta illithidów, gdzie większość łupieżców umysłów mieszka i pracuje w grotach pierścieniowych – tunelach obiegających kręgiem centralny, otwarty plac w kształcie półkuli. W większości przypadków w takich miejscach znajduje się płytki zbiornik wody lub odżywczo szlamu. Illithidy często gromadzą się w kawernach w celach towarzyskich, a jedną grocie zajmuje rojny targ niewolników. Pierścienie jaskiń zabezpiejają się ze sobą, łącząc różne „osiedla” miasta.

Pod jaskiniami pierścieniowymi leżą Dolne Krypty, dostępne poprzez teleportację, moce psioniczne lub wykopanie tunelu. Tutaj zebrane informacje gromadzi się w basenach zwanych Zbiornikami Myśli, pełnych płynu mózgowego. Wiekowy mózg bytuje w centrum Dolnych Krypt, co ogranicza dość dostęp nawet illithidom. Ale Czcieli i Łowcy Wiedzy mają dostęp do wiekowego mózgu poprzez przedmioty magiczne, nawet jeśli nie dysponują mocami psionicznymi pozwalającymi na teleportację.

Na miasto Łowców Wiedzy składa się kilka miejsc ważnych dla łupieżców umysłów, ale dla nie-illithidów z oczywistych względów jest to niewiele atrakcji.

GROTA ŚWIĘTYCH MYŚLI

W centralnej kawernie Dolnych Krypt znajduje się zbiornik z wiekowym mózgiem Oryndoli, Encefalithidem. Pojemnik składa się ze skamieniających mózgów, a otaczają go kamienne rzeźby wijących się macek. Wiekowym mózgiem cały czas opiekuje się przynajmniej dziesięciu hupezców umysłów z misji Czcieli.

DOLNE KRYPTY

Płyn mózgowy w Zbiornikach Myśli zawiera psionicznie wpisana wiedza zebrana z całego świata. Aby uzyskać do niego dostęp, badacz musi użyć zdolności magicznych lub psionicznych, na przykład *wykrycia myśli* czy podobnej zdolności odczytywania umysłu. Jeśli jednak nie rozumie illithidzkiego systemu katalogowania – wykutego na ścianach pismem tej rasy o nazwie qulalit – zyska jedynie losowo wybrane informacje, niekoniecznie zresztą zrozumiałe. Nie-illithidów przyłapanych tutaj zabija się natychmiast, a ich pojawienie się budzi spore podejrzenia.

TARG NIEWOLNIKÓW

Plac tej pierścieniowej kawerny cechuje podwyższona centralna platforma, na której sprzedaje się i kupuje niewolników. Przewijają się przez to miejsce rozmaite stworzenia – kapłani Lathandera, giganci, wolni duergarowie, a z rzadka nawet jeden czy dwa gitjanki. Czasami nie-illithidzcy goście w mieście, którzy zapędzą się do tej jaskini, z przerażeniem odkrywają, że hupejczy umysłom uznają każdego, kto nie ma sił się obronić, za potencjalnego niewolnika – albo za obiad.

Mentalne wtargnięcia są w tym pomieszczeniu na porządku dziennym, bowiem illithidzi zawsze chcą sprawdzić towar. Każdy niewolnik wykazujący mentalne moce obronne staje się przedmiotem wielkiego zainteresowania.

podziemny Imaskar, miasto wielkiej pieczęci

(Dolny Korzeń Ziemi)

Imaskarska cywilizacja uznaje się za wymarłą przed tysiącami lat, ale w rzeczywistości niedobitki jej twórców ukryły się głęboko pod ziemią, gdzie założyli królestwo Podziemnego Imaskaru, w którym żyją ich potomkowie. Za pomocą potężnej magii zdołali ukrywać swe istnienie przed resztą świata przez prawie czterdzieści wieków. Nawet teraz – po złamaniu Wielkiej Pieczęci, która izolowała ich miasto od reszty Podmroku – unikają kontaktu z obcymi. Wysłali w szerszy świat tylko najbardziej zaufanych i dyskretnych szpiegów, wymazując z ich umysłów pamięć położenia miasta.

Podziemny Imaskar (metropolia). Magiczna; Char PN; Limit 100 000 sz; Zasoby 92 374 000 sz; Populacja 46 187; Odizolowana (podziemni Imaskari 100%).

Przedstawiciele władzy: wielkilorplanista IllisKhendarhine (PN mężczyna podziemny Imaskari zaklinacz 4/czarodziej 20/arcymag 6); lord informator Ebrul Naramixna (N mężczyna podziemny Imaskari zaklinacz 10/czarodziej 15/arcymag 4); lady wykonawca Furyma Selovan (PZ kobieta podziemny Imaskari lotrzyk 11/czarodziej 15/arcymag 1).

Ważne postacie: Jubal Thetisjemja (CD mężczyna podziemny Imaskari czarodziej 8/mistrz wiedzy 4), największy uczony i ekspert od spraw zewnętrznego świata; Dryleh Blueslor (PD mężczyna podziemny Imaskari zaklinacz 6/lotrzyk 10), strażnik granic i zwierzchnik zwiadowców oraz szpiegów wysyłanych w głąb świata.

Podziemny Imaskar jest całkowicie samowystarczalnym miastem ukrytym głęboko w północno-wschodnim rejonie Korzenia Ziemi. Choćby populacja jest duża (jak na Podmrok), mieszkańcy nie prowadzą handlu z nikim z zewnątrz i dokładają wszelkich starań, aby zachoować istnienie miasta w tajemnicy przed sąsiadami.

Rzqd

Podziemny Imaskarem włada wielki lord planista – lub wielka lady planistka. Osoba ta kontroluje miasto poprzez zgromadzenie czarodziejów zwanych Planistami. Rozważają oni długofalową politykę, kwestie rozwoju miasta i jego zarządu.

Lord informator i lord wykonawca (lub lady) podlegają bezpośrednio wielkiemu lordowi planiście. Pierwszy z wymienionych nadzoruje całą procedurę zbierania informacji i zasobów w mieście, a jego służby utrzymują także magiczne linie obronne. Lord wykonawca z kolei ma za zadanie wprowadzać w życie edykty lorda planisty, a podlega mu organizacja pilnuje przestrzegania prawa. Wprawdzie wielki lord planista sam sprawuje władzę, ale dwaj wymienieni lordowie mogą blokować jego decyzje poprzez zaniechanie działania, jeśli nie zgadzają się z wola przelozonego.

Na przetrzeleni ostatnich 600 lat rządy przebiegały stosunkowo bezkonfliktowo, ale ostatnie zdarzenia skłóciły troje rządzących. Wielki lord planista był stanowczo przeciwny otwarciu Podziemnego Imaskaru i wysłaniu mieszkańców w świat zewnętrzny. Niemniej lord wykonawca Naramixna postanowił, że już czas zaczerpnąć informacji o krainach leżących poza pieczęcią, dlatego też złamał ją i wysłał agentów w Podmrok przy milczącym poparciu lady wykonawcy Selovan.

społeczeństwo podziemnych imaskari

W Podziemnym Imaskarze niemal zapomniano czym jest żołnierska sprawność. Biegielność w broni przerodziła się w stylizowaną formę tańca praktykowaną wyłącznie w teatrze. Jeśli do powstrzymania agresywnego, trafiającego się czasami przestępcy niezbędna jest siła, wykonawcy (konstabele Podziemnego Imaskaru) posługują się magią.

Ogromne magiczne ogrody Podziemnego Imaskaru rodzą jadalne rośliny, ale nie ma tam zwierząt. Zatem wszyscy podziemni Imaskari są wegetarianami, a zwierzęta (nawet chowańce) są niebywałą rzadkością. Większość mieszkańców ma przynajmniej jednego permanentnego niewidocznego służącego (zwanego *uskara*), który wykonuje podstawowe prace i zajęcia. Woda rośnie niezwykłe owoce na specjalnych magicznych roślinach trzymanych w każdym domu. Każdego dnia jej kropelę o średnicy około 5 centymetrów zwisającą z liści dorosłej rośliny i można je zbierać do naczyń jak pomarańcze. Kropelki pękają tylko przekłute ostрым przedmiotem (na przykład żebrzem). Powietrze jest magicznie filtrowane i odświeżane przez długie, jaskrawo ufarbowane płótna zwieszające się ze sklepienia grotu.



Podziemny Imaskar

Gdy podziemny Imaskari chce opuścić miasto, pamięć o tymże ulega wymazaniu z umysłu, co uniemożliwia wszelkim obcym odkrycie istnienia i położenia krainy. Po wyjściu poza pieczęć nie może on powrócić, chyba że specjalnie zostanie przywołany potężnymi zaklęciami. Niektórzy umawiają się na przywołanie po wykonaniu konkretnej misji albo po prostu po upływie umówionego czasu. W interesie samowystarczalności i ochrony Podziemnego Imaskaru, osoby odchodzące biorą ze sobą tylko te magiczne przedmioty, które osobiście wykonali. Ma to uchronić przed podejrzeniami napotkanych istot, że istnieje gdzieś większa społeczność podziemnych Imaskari.

krótka historia

W -2488 RD imaskaryjskie imperium chwiało się w posiadach. Miasta stały w płomieniach, armie rozproszyły się w walkach z wcieleniami bogów zbuntowanych Mulan i Untherczyków. Wielu najpotęż-

niejszych lordów-czarodziejów walczyło do ostatka, ale potężny lord imieniem Ilfemon postanowił opuścić upadające imperium. Powiódł małą grupkę krewnych, czeladników i domowników do dzikiego, niezbadanego zakątka Podmroku w nadziei na ucieczkę przed mściwymi armiami mulsńskich niewolników.

Ilfemon wraz ze świtą wybrali wielką jaskinię potężnie nasączoną *faerzres* i odkryli przestwór, który później stał się Podziemnym Imaskarem. Wypędzwszy mieszkające tam potwory, lord-czarodziej osobiście zapieczętował przejście. Wraz z czeladnikami przez długie lata pracował nad podwalinami Wielkiej Pieczęci i nad zamianą jaskiniowej siedziby w żywy ogród oświetlony jasnym, promiennym blaskiem.

Potomkowie Ilfemona władali Podziemnym Imaskarem przez wiele wieków jako królowie i królowe. W -634 RD kabała dumnych, złych nekromantów obalila prawowitego dziedzica i wymordowała ród dawnego lorda-czarodzieja, kładąc kres dynastii starożytnych władców. Przez ponad sto lat Podziemny Imaskar jęczał pod jarz-

uskura

Te magiczne przedmioty nosi większość dorosłych podziemnych Imaskari. Zawierają one potężniejszą wersję czaru *niewidoczny służący*. Niemal każdy przedmiot może być *uskura*, ale preferuje się amulety i kamienie *ion*. Typowy *uskura* tworzy efekt identyczny z zaklęciem *niewidoczny służący* (10. poziom czarującego), ale efektywna wartość Siły wynosi 6, szybkość zaś 9 metrów. *Uskura*

może aktywnie działać przez 100 minut dziennie, ale czas ten nie musi być ciągły. Wielu Imaskari ma po kilka *uskura* albo tworzy je na wyższym poziomie czarującego, aby zapewnić sobie działanie przez okrągłą dobę.

Umiarowane przywoływanie; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, *niewidoczny służący*; Cena 36 000 sz.

mem bezwzględnych nekromantów, aż w –511 RD charyzmatyczna przywódczym imieniem Chaschara wzniesła bunt przeciw rządcom i wyzwołała region. Sama odmówiła przyjęcia korony, obwołując się Protektorką Krainy. Oficerów minowała na stanowiska nowych urzędowników pianisty, informatora i wykonawcy, które przetrwały po dziś, choć protektorat ostatecznie zniszono.

Podziemny Imaskar kilkakrotnie podejmował próby ekspansji, szczególnie w gościnniejsze rejony Planów Żywiołów. Protektorzy miasta podbili kilka małych obszarów na Planach Żywiołu Powietrza i Wody, a także połączyli swe imperium wielkimi bramami międzyplanarnymi. Niemniej w 799 RD wskutek ataku czcizemków utracili posiadłości na Planie Powietrza. Ohydne wynaturzenia najechały też Podziemny Imaskar poprzez planarne *portale* i wywołały znaczne спустoszenia – w końcu udało się je jednak przepędzić. W następstwie tego zdarzenia protektor krainy Stilofer poszedł na wygnanie. Wówczas także zniszono instytucję protektoratu, a bramy planarne zrobrano.

Przez ostatnie pięćset lat Podziemnego Imaskaru żył spokojnie w własnym towarzystwie, nie pragnąc poszerzać swej władzy ani ulegać cudzej. Wygodnie mu się żyło w izolacji.

miasto

Podziemny Imaskar zajmuje przestwór długi na 5 kilometrów, szeroki na 1,5 kilometra, a wysoki na prawie kilometr. Dolne krawędzie miasta zaokrąglono, co sprawia wrażenie, jakby wybudowano je w połowie rury. Stary styl architektoniczny imperium wciąż żyje w pękających kopułach budowli, często połączonych łukowymi mostami. Sztuczna gravitacja wytwarzają magiczne baterie, którym nadano kształt posagów sławnych starożytnych czarodziejów Imaskari i które rozmieszczono co mniej więcej 170 metrów. Pozwalają one miejscowym budować na ścianach, co niemal podwaja obszar miasta. Schody i chodniki również wykorzystują tę dziwną architekturę, przecinając przestrzenie w miejscach na pierwszy rzut oka wręcz niemożliwych.

Dzięki magii pozawymiarowej przestrzenie wewnątrz budynków często są większe niż widać z zewnątrz. W oczach podziemnych Imaskari budynek, w którym wewnątrz nie jest większe niż obrys zewnętrzny, to marnowanie miejsca. Kilka ogólnodostępnych parków i kolosów leży w różnych punktach miasta pod kopułami o średnicy 24 metrów i w innych budowlach podobnych rozmiarów. Realnej powierzchni miasta w metrach praktycznie nie da się obliczyć, bowiem planiści miejscy mogą ją zmieniać (i czasami to robią).

WIELKA PIECZĘĆ

Wielka pieczęć miasta to ogromny magiczny krag o średnicy 600 metrów. Wewnątrz niego umieszczono warstwowo dziesiątki tysięcy mniejszych zabezpieczeń i ochronnych kół, tworząc siatkę o niesamowitym stopniu komplikacji. Zabezpieczenia chronią miasto przed zauważeniem i wtargnięciem z każdego kierunku oraz niemal każdymi środkami. Krag między innymi wykorzystuje niezwykle potężny efekt *sugestii* zmuszający wszystkich w Faerunie (i na sąsiednich planach), którzy myślą o losie starożytnego imperium Imaskaru, do powzięcia przekonania o jego ostatecznym końcu.

Na północnej ścianie miasta dominuje wielki krag. Jego magiczne świetlne emanacje rozjaśniają chyba 1/3 Podziemnego Imaskaru, a promienie docierają aż do południowej ściany. Choć światło pene-

truje ciemności, nie jest zbyt jaskrawe, więc szczegóły widać dopiero z dość bliskiej odległości.

Pieczczę niedawno została złamana, by kilku Imaskari udało się w Podmrok (i teoretycznie wypuścić gości z zewnątrz). Mimo to wciąż funkcjonuje z pożytkiem. Studenci nauk magicznych przez całe lata badają jej złożoność, szkicują linie i uczą się wymowy starożytnych słów wyrytych w kamieniu.

DZIEDZINIEC WYKONAWCY

Pod kopułą 9-metrowej średnicy mieści się rozległa, dobrze oświetlona łańcuch trawy – tu zbierają się domownicy lady wykonawcy. Czarodziejce zajął w małych grupkach dyskutując o swoich sprawach, a czasami używają *kwilgastwa* lub drobnych czarów iluzyjnych do ilustrowania słów rysunkami w powietrzu. Tutaj projektuje się budowle oraz obiekty. Tutaj też wykonuje się niezbędne elementy, a to przy użyciu zaklęć tworzenia. Elementy konstrukcyjne zwykle składa się obok miniaturowego modelu koñowego projektu.

Co może zdziwić, tu również na miękkiej trawie przetrzymuje się przestępców. Drobni siedzą w magicznie wyciszonych *klatkach mocy*, a zatwardziali pod poziomem ziemi zaklęci *uwiecznieniem*.

Reeshov

(Dolny Północny Mrok)

Ta społeczność grimloków jest miastem-fortecą, której mieszkańcy żyją w wiecznym poczuciu zagrożenia ze strony straszliwych wrogów. Po zniszczeniu nadzorców, czyli łupieżców umysłów, założyciele miasta przysięgli, że ani oni, ani ich dzieci nigdy więcej nie będą niewolnikami. Obywatele Reeshov kurczowo trzymają się wolności, nie tylko z zajądłością, ale i z siłą woli zdumiewającą jak na grimloków.

Reeshov (małe miasteczko): Konwencjonalne; Char N; Limit 800 sz; Zasoby 73 520 sz; Populacja 1838; Mieszana (grimlokowie 79%, quaggothy 15%, jaszczurolidzie 4%, troglodocy 2%).

Przedstawiciele władzy: Grenel Przegrzycacz Gardet (N mężczyzna grimlok barbarzyńca 12), wódz miasteczka.

Ważne postacie: Shepsurletts (CZ mężczyzna jaszczurolidzie tropiciel 7), przywódca frakcji jaszczurolidzie; Zlurpunft (N kopcacz), przyjaciel i sojusznik miasta; Churt Klusowniczka (N kobieta grimlok lotrzyk 8), naczelny wytwórca pułapek.

Prawie 20 kilometrów pod Wzgórzami mieści się miasteczko i zarazem forteca grimloków. Tutejsi przedstawiciele owej rasy nie mają zamiaru oddać się w niewolę komukolwiek, a na dowód tego pozatykali wokół na wóbcznich głowy illithidów. Społeczność cechuje paranoja i nikczemność względem obcych.

Miasteczko położone jest w przestronnej, okrągłej kawnicy wysokości zaledwie na 6 metrów. Wodę dostarcza rzeka spadająca pionowo z dziury na srodek sufitu. Sieć akweduktów ponad głowami rozprowadza wodę do zbiorników w różnych punktach miasteczka. Nadmiar trafia zaś do płytkiej, wspólnej łaźni położonej w samym centrum. Budynki umieszczone o wielkich sztab kamienia poukładanych jedne na drugich pomiędzy słupami wspornikowymi. Sufitów jest niewiele, ale niskie sklepienie grotu skutecznie zastępuje dach.

Korytarze w promieniu około 0,5 kilometra wokół miasteczka są wypełnione pułapkami. Granicę tej strefy wyznaczają płaskorzeźby przedstawiające grimloków wbijających włócznie w leżących illithidów. Wewnątrz oznaczonego obszaru ukrywa się oszalamająca liczba zapadnię, wilczych dołów i zawałających się sufitów. Mieszkańcy opuszczający miasteczko uczą się strefy na pamięć, aby móc bezpiecznie wrócić. Obcy przetrzadzając przez nią musi przez długie godziny szukać i rozbrajać pułapki.

Reeshov nie posiada bram, ma jednak wąskie mury od podłogi do sufitu, które zachodzą jeden na drugi. Każdy, kto wchodzi, musi przeдрzeć się przez ten węzowaty „przełaz”. W obliczu napaści grimlokowie polewają podłogę przełazu oliwą i podpalają.

Lud Reeshov w przybyłych z zewnątrz widzi zagrożenie. Mieszkańcy miasteczka spotykają się z obcymi i handlarzami poza strefą pułapek. Tylko ktoś, kto wyświadczył im wielką przysługę, bywa zapraszany do środka. Łupieżcy umysłowo usiłovali zinfiltrować miasto za pośrednictwem zdominowanych niewolników, więc mieszkańcy podejrzliwie traktują wszystkich, których nie znają.

Nowi obywatele przynajmniej przez dwa pokolenia są obserwowani. Wszyscy tujejsi grimlokowie i większość quaggothów to zaufani obywatele z rodzinami osiadłymi od kilku pokoleń. Dość dobrze ze sobą żyją. Jaszczuroludzie są w miasteczku dopiero od dwóch pokoleń, a troglodyci od jednego. Pozwala im się tu mieszkac, ale wciąż są uważani za cudzoziemców, którzy mogą okazać się szpiegami czy zdrajcami. A jednak gadom udaje się zarabiać na utrzymaniu i niechętny szacunek grimloków. W społeczności jaszczuroludzi przetrwanie stoi na pierwszym miejscu, a niektóre najsukcesywniejsze (i skrajnie pragmatyczne) taktyki przetrwania wywodzą się z mądrościplennej. Troglodyci, chociaż z natury zli, używają magii kapłańskiej dla dobra całego miasteczka.

Głównym wkładem jaszczuroludzi w obronność osiedla jest pojęcie zbędności poszczególńy osobników. Zapewnienie bezpieczeństwa miasteczka można osiągnąć poświęcając kilku towarzyszy, nawet jeśli trzeba ich zdradzić bądź okłamać. Poza tym miejska armia (większość

sprawnych mężczyzn i wiele kobiet) jest gotowa w obronie osady na samobójcze przedsięwzięcia. Grimlokowie są skłonni poświęcić życie jednego ze swoich za życie dwóch czy kilku wrogów. Shepsurlets pierwotnie wprowadził tę ideę w interesie ocelenia jak najwięcej jaszczuroludzi i póki co plan się sprawdza. Dziesiątki grimloków poświęcono różnym zagrożeniom bez straty choćby jednego jaszczuroludzia.

Przeгryzacz Gardel cieszy się lojalnością grimloków i quaggothów, ale z gadzimi mieszkańcami miasteczka musi postępować ostrożnie. Wódrz posługuje się obietnicami bogactwa, żywności czy specjalnych przywilejów, aby naczelni jaszczuroludzie i troglodyci byli zadowoleni. Ostatnio nawiązał sojusz z kopaczem imieniem Zlurpunw. W zamian za okazjonalną pomoc Reeshowczycy karmią go monetami i klejnotami, jakie znajdują. Ekonomii miasteczka opiera się na wymianie towarowej, ale Przeгryzacz Gardel namawia obywateli do sprzedawania za pieniądze, aby zadowolić Zlurpunwa.

Niewolnictwo w Reeshov jest więc niż nielegalne – to ostateczna zniewaga. Kto tylko przywiedzie tu niewolników, natychmiast zostaje zabity. Nowo wyzwoleni jeńcy otrzymują wodę i żywność na kilka dni i wskazuje im się kierunek do miasta, w jakie chcą się udać. Agresywnych bądź obłąkanych wyzwolenców zabija się z łatwością.

Krótką historia

Społeczności Północnego Mroku z czasem zaczęły obawiać się placówki łupieżców umysłów o nazwie Suruptki. Gdy w 1099 RD w niegroźnej niegdysь społeczności znacząco wzrosła populacja niewolnych quaggothów i grimloków, wielu uznało to za przygotowanie do wojny.

I wojna faktycznie wybuchła, ale innego rodzaju niż planowali illithidzi. Wojna zerwania okowów (jak zwąją grimlokowie) była powstaniem niewolników. Jeńcy z Suruptki wymordowali wszystkich panów, w sposób tyłez widowiskowy, co barbarzyński. Dosłownie pożarli każdego illithida i spalili co tylko dało się spalić. I dalej tak czynią.

pułapki reeshov

Większość pułapek wokół miasta i w nim samym jest mechaniczna, a nie magiczna. Przewaga tych pierwszych tylko częściowo wynika z małej liczby osób rzucających zaklęcia. Główną przyczyną jest przekonanie grimloków o tym, że magiczne pułapki można rozbroić na odległość. Niemagiczne zaś zmuszają wrogów do rozbrajania ich w zasięgu działania innych pułapek. Oto trzy typy pułapek istniejących na obszarze miasta.

Zawałające się budynki: Mniej więcej 40% budynków jest dokopana i ma się zawałić po wsunieniu do środka ciężkiego kamienia. Po odniesieniu początkowych obrażeń ofiary ulegają przyspieszeniu i wciąż mogą odnosić rany, jak opisano w części „Zawałające się jaskinie” *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Runicie budynku: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejsza o połowę; spadający kamień (8k6, miadzienczy); ST Przeszukiwania 15; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

Jamy: Normalnie doły z palami wewnątrz przełazu przykrywają metalowe kraty. Gdy tylko grimlokowie usłyszą uruchomienie pułapki w zabezpieczonej strefie, natychmiast zdejmują kraty.

Wilczy dół z palami (głębokość 6 m): SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; bez przeładowania; rzut obronny na Refleks o ST 22 pozwala uniknąć; głębokość 6 m (2k6, upadek), ata +10 wręcz (1k6 pali po 1k4+2 obrzeń po trafieniu); ST Przeszukiwania 13; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

Zatrute strzalki: Czują na wibrację pułapka ukrywa się obok key wrzaskunów blisko przełazu. Gdy światło albo ruch ożywia grzyba, wibracje spowodowane krzykiem uruchamiają strzalki, które zasypują tunel deszczem zatrutych kolców.

Zatrute strzalki: SW 6; atk +15 dystansowo (2k6 i trucizna, strzałka); wielokrotna (wszyscy w promieniu 3 metrów); trucizna (Wytr ST 18 neguje, 1k6 Zr/1k6 Zr); ST Przeszukiwania 26; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25.

Grzyboświata: Skłębienie grotu porastają czule na dotyk jaśniejące grzyby. Po poruszeniu grzyby świecą jasno przez 10 minut, tworząc efekt odpowiadający *światłu dnia*, po czym przysgasają. Grimlokowie mają przygotowane długie drągi w różnych punktach miasta, aby wyciągnąć grzyby w razie ataku stworzeń wrażliwych na światło.

Ostatnie 270 lat było dla zwyciężskich grimloków i ich potomków niemal niestanną bitwą o przetrwanie. Kolejne fale łupieżców umysłów, abolethów, derro i drowów usiłowały wzięć Reeshovczyków w niewolę, ci jednak odparli wszystkie próby napasli. W ostatnim dziesięcioleciu udało im się nawet poszerzyć tereny łowieckie i wzrosnąć w siłę.

Prawie pięćdziesiąt lat temu do populacji miasteczka dołączyli jaszczurołudzie i troglodyci. Grimlokomu udało się wtedy pozabijać sprawujących kontrolę nad niewolnikami łupieżców umysłów i odeprzeć kolejny atak. Zajadłość, z jaką wyzwoleni jaszczurołudzie i troglodyci bezceścili szczątki dawnych nadzorców przypomniawszy grimlokom ich własną historię.

ważne miejsca

Ponieważ napady na miasteczko często kończą się już w jego granicach, na całym obszarze, które zajmuje, istnieje mnóstwo pułapek przeciw najeźdźcom. Mieszkańcy traktują domy jako elementy pola bitwy, a życie wśród śmiertelnych pułapek jest normalnością. Poza tym na ścianach każdego domu wiszą włócznie, zaś na zewnątrz budynków zamocowano łatwo dostępną broń drzewcową, aby każdy mógł w dowolnej chwili stanąć do walki.

Oto ważne miejsca miasteczka.

WSPÓLNA ŁAŹNIA

Akwedukty dostarczają wodę do mniejszych basenów w całym Reeshow, ale w centrum miasteczka znajduje się największy zbiornik wodny, gromadzący nadmiar z akweduktów. Łaźnia publiczna jest miejscem spotkań towarzyskich. Gospodynie domowe

Ryc. Jim Pavelec



Atak płaszczowca

regularnie przeprowadzają tu dzieci i robią pranie. Przegryzacz Garded spotyka się w łaźni z radą wojenną, a troglodyci odprawiają swoje ceremonie religijne w wilgotnej grocie poniżej basenu.

SKLEP Z PUŁAPKAMI

Jednoizbowy warsztat, zaśmiecony zdumiewającą liczbą najróżniejszych narzędzi i solidnych materiałów – dziesiątkami sprężyn, kilkana zwojami drutu i imponującą kolekcją trucizn. Tu grimlokwie oraz quaggothy wspólnie projektują i naprawiają pułapki z okolicy oraz miasteczka. Dzięki ich wysiłkom wszystkie mechanizmy działają bez zarzutu.

Robacze przełazy

(Górny Północny Mrok)

Duży region krętych tuneli na północ i zachód od Blingdenstone. Podobno są to korytarze wyryte na przestrzeni wielu lat przez dziesiątki purpurowych robali. Mieszka tu kilka dużych band koboldów. Gdzieś w pobliżu źródła Gobliniej Rzeki istnieje połączenie ze światem na powierzchni.

Rringlor Noroth, miasto szubujących cieni

(Górne Stare Shanatar)

Tę społeczność płaszczowców, położoną pod Górami Granicznymi w Calimshanie oraz w Rozpadlinie Dhalnadara, można nazwać miastem tylko w najszerzym znaczeniu tego słowa. Niemniej jednak jest to najlepiej znana osada płaszczowców w Faerunie i największa poza Dolmrokiem.

Rringlor Noroth (duże miasteczko): Potworne (magiczne); Char CZ; Limit 0 sz; Zasoby 0 sz; Populacja 3921; Odizolowana (płaszczowcy 99%, płaszczowcy szlachcice 1%).

Przedstawiciele władzy: Konklawe Cienistej Kuli, zgromadzenie 12 płaszczowców szlachciców; Emisariusz (CZ półczart rozwinęty płaszczowiec szlachcic o 20 KW), mroczna istota, która najwyraźniej doradza tutaj szlachcicom.

Ważne postacie: Saibh yi Saelmur (CN mężczyzna człowiek czarodziej 8/adept cienia 3), mędrzec studiujący naturę cienistej materii.

Kasty: Płaszczowce z Rringlor Noroth dzielą się na cztery główne kasty: Myśliwych, którzy polują na zwierzynę w okolicznym Podmroku; Cienistych, którzy polują na Planie Cieni; Orbitujących, którzy utrzymują istnienie struktur z materii cienia; wreszcie Tkaczy, którzy tworzą przedmioty

z surowej materii cienia. Myśliwi, liczący około 1500 osobników, pełnią rolę miejskiej straży.

Płaszczowce z Rringlor Noroth wiele czasu spędzają po prostu zataczając w powietrzu bez końca wielkie koła. Nieustannie skowyczą, unosząc się wokół mostu z cieniokamienia – substancji ze skały i z cienia, jaka powstaje w miejscach, w których Plan Materialny i Plan Cieni sąsiadują ze sobą. Ów cieniokamienny most, zwany Cienistym Przesłem, ma około pół kilometra długości, 30 metrów szerokości i tyleż głębokości. Setki wykutych w nim pomieszczeń tworzą Rringlor Noroth.

Most istnieje dzięki skowytowi. Cienistą część mostu konserwuje wieczne zawodzenie płaszczowców, które utrzymuje cień w półstałym stanie na Planie Materialnym. Zawodzenia, słyszalne na całej kilometr w Podmroku, mogą budzić lęk u nieprzyzwyczajonych.

Wejście do miasta to seria pęknięć i płaskich przejść w Cienistym Przesłem, nie szerszych niż 10 centymetrów. Płaszczowce w losowych odstępach czasu odrywają się od wirującej masy i wciskają ciała w szczeliny, by wypełnić do miasta. Pomieszczenia wewnątrz mostu mają półkolistie sufitu i splekane podłogi, pełne ostrych, nierównych wypukłości. Z jednym wyjątkiem (Cienistą Sferą), pomieszczenia różnią się tylko rozmiarem.

Płaszczowce wewnątrz miasta mogą na życzenie przyzywać przedmioty cienia. Gdy uzyskają taki obiekt, wyją na niego przez pewien zmienny okres czasu, potem zaś rozpraszają go lub kładą na podłożu pomieszczenia. Czasami tylko leżą na suficie i gapią się godzinami w podłogę, kiedy indziej przerywają orbitowanie, by iść na towy, z których powracają z żywnością.

Płaszczowców badać próbowała garstka mędrców, ale nikt nie podjął się tego tak gruntownie czy z taką determinacją jak Saibh yi Sael'mur (CN mężczyzna człowiek czarodziej 8/adept cienia 3), czarodziej z Calimshanu marzący o nieśmiertelności w formie żywej istoty cienia. Mieszka on w Rozpadlinie Dhalnadara pośród płaszczowców. Usiłuje przenikać do chaotycznych, obcych umysłów i nawet udaje mu się rozmawiać z niektórymi z nich. Saibh nie jest obłąkany, ale tak bardzo zagłębił się w umysły płaszczowców, że nie jest mu łatwo powrócić do normalnej rozmowy we wspólnym czy podwspólnym.

Terminologia opisująca kasty płaszczowców jest autorstwa Saibha, ale nawet on przyznaje, że słowo „kasta” stanowi niedoskonałe przybliżenie. Każdy z tych stworów przez jakiś czas wykonuje wszystkie zadania, ale niektóre obierają specjalizację. Kasta Myślących poluje na mięso na Planie Materialnym w tunelach sąsiadujących z Rozpadliną Dhalnadara i poniżej w Jeziorze Promiennych Mgieł. Kasta Cienistych poluje na Planie Cieni i powraca ze stworzeniami cienia na pożarcie. Kasta Orbitujących nieustannie krąży wokół Cienistego Przesła i skowyczą. Kasta Tkaczy przetwarza surową materię cienia w kształty przydatne dla humanoidów poza Rringlor Noroth. Płaszczowcy generalnie wymieniają towar na żywność, ale czasami przyjmują w zamian dziwaczne przedmioty, które w nieznanym celu zanoszą na Plan Cieni.

Przedmioty z materii cienia zwykle poza Rringlor Noroth rozwiewają się w ciągu dekadnia, ale według Saibha, płaszczowce potrafią wytwarzać przedmioty o dłuższym okresie trwania, jeśli poświęca na produkcję odpowiednio więcej czasu. Przedmioty z materii cienia nie nie wazą. Broń z rringlornorothskiej materii cienia działa tak, jakby posiadała cechy oręża widmowego i ośniewającej energii, ale w promieniu 6 metrów zamiast światła tworzy ciemność.

Saibh opowiada także o istocie cienia nazwanej przez niego Emisariuszem, która pojawia się mniej więcej co pół roku. Płaszczowce szlachcice są temu bytowi posłuszni, ale zwykle zachowują się, jakby nie zauważały jego obecności. Saibh podejrzewa, że Emisariusz jest jakimś reprezentantem Planu Cieni, ale żaden płaszczowiec nie chce o tym rozmawiać.

krótka historia

Według powszechnej wiedzy, płaszczowce występują w Podmroku dopiero od kilkuset lat, ale krasnoludzkie opowieści o odkryciu Rozpadliny powiadają, że Rringlor Noroth istniało w dzisiejszej postaci już 10 000 lat temu. Sprzeczność ta każe niektórym mędrcom twierdzić, że miasto istnieje poza czasem.

ważne miejsca

Rringlor Noroth nie jest miastem, które wędrowcy w Podmroku mogą normalnie odwiedzać. Jego typowy dla płaszczowców układ nie służy obcym. Brak tu sklepów, gospod i rozpoznawalnych instytucji. W rzadkich okazjach bardzo ciekawsza osoba podgląda wewnętrzne życie miasta w eterycznej postaci, ale nie zauważa to wiele. Częściej przybywają do Rringlor Noroth goście na handel, kupując od płaszczowców przedmioty i broń z materii cienia. Ale do tego typu transakcji nie ma potrzeby wchodzić do miasta, więc zwykle odbywają się one poza nim.

CIENISTA SFERA

Jedyną komnatą w Rringlor Noroth wyraźnie różniącą się od pozostałych jest Cienista Sfera – idealnie kulisty pokój w centrum Cienistego Przesła. Dwunastu rządzących płaszczowców szlachciców zbiera się tu w nieregularnych odstępach czasu na konklawe. Na takich spotkaniach zlewają się w cienistą sferę – dziwaczne stopienie umysłów oraz fizycznych ciał – i wspólnie podejmują decyzje dotyczące miasta.

okolice

Obszar wokół Miasta Szybujących Cieni często bywa ciekawszy dla poszukiwaczy przygód niż społeczność płaszczowców.

ROZPADLINA DHALNADARA

Ogromna szczelina zawdzięcza miano złotemu krasnoludowi, który odkrył ją tysiące lat temu, gdy krasnoludzkie królestwo Shanatar w Czeluści zagarnęło ten obszar. Wyrwa w najszerszym punkcie ma około kilometra, 3 kilometry głębokości, a długość 400 kilometrów. Kaskady wody spływają setkami wodospadów, dając życie różnym roślinom i zwierzętom skupionym wzdłuż koryta rzeki. Na dnie woda przechodzi w delikatną mgiełkę, gromadzącą się poniżej w Jeziorze Promiennych Mgieł.

Do Rozpadliny Dhalnadara docierają setki, nawet tysiące korytarzy, ale przecinają ją tylko dwa mosty – Cieniste Przesło i Przesło Dhalnadara, zbudowany przez krasnoludy z Shanatar w Czeluści. Przejście przez Cieniste Przesło bywa niebezpieczne – czasami płaszczowce atakują, a czasami nie. Poza tym zdarza się, że most w niespodziewanych miejscach staje się niematerialny.

Leżące jakieś 1,5 kilometra niżej i dziesiątki kilometrów dalej na zachód Przęsto Dhalnadara to 15-metrowy most z kamienia. Na południowym krańcu prowadzi do przestronnej komory, zwanej przez krasnoludy Komnatą Lśniącego Topora. Dawniej mieściła się tu sala tronowa Shanatar w Czeluści, wielkiego państwa złożonego ze wszystkich królestw shanatarskich. Teraz jednak mieszka tu Dheubpurcwenpyl, znany też jako Malla Harl Valsharss (CZ wielki jaszczur-podziemny smok). Smok i płaszczowce zajadłe rywalizują o zwierzynę w okolicznych tunelach, ale atak którejkolwiek ze stron w najlepszym razie byłby pyrrusowym zwycięstwem. W efekcie obie siły żyją w niepewnym zawieszaniu bronii.

Osoby regularnie przekraczające Rozpadlinę Dhalnadara wolą korzystać z *portalu* albo transportu powietrznego niż wędrować motami.

JEZIORO PROMIENNYCH MGIEŁ

Ogromne, owalne, naturalne jezioro leży w Śródmroku, bezpośrednio pod Rozpadliną Dhalnadara. Zajmuje gigantyczny przestrzeń o długości 480 i szerokości 320 kilometrów, ale sklepienie na ogół wisi niżej niż 60 metrów nad lustrem wody. Jezioro rzadko przekracza 45 metrów głębokości. Liczne kolumny tu i ówdzie formują otoczone rafami wysepki, tworząc labirynt archipelagów niespotykany na powierzchni ziemi.

Nazwa Jezioro Promiennych Mgieł pochodzi od niebieskiej powiaty rosnących tutaj koralu, podświetlającej na błękitno snującej się mgły. W jeziorze żyje wiele małych stworzeń wodnych, a także kilka bardzo dużych. Mieszkańcy miasta izxanów (groźnej rasy inteligentnych, płaszczkopodobnych istot) o nazwie Małydrén uważają ten zbiornik za swe terytorium i nic ani nikt nie śmie rzucić wyzwania tym stworom.

Rrinoroth, wymarłe miasto Krasnoludzkie

(Górne Stare Shanatar)

Opuszczona twierdza krasnoludów tarczowych to wymarłe, splądrowane miasto. Leży u szczytu długiego korytarza, biegnącego zakosami w dół do Drakkaloru, jednego z dawnych miast Shanatar w Czeluści. Antyczny czerwony smok, Charvekanathor Szkarłatny, jedyny mieszkaniec Rrinoroth, wybierał wszystkie posiadające jakąś wartość przedmioty. Ogromne miasto-legowisko otacza wiele warstw zabezpieczeń, a jeszcze więcej chroni osobistą kryptę smoka, gdzie spoczywają zagrabione skarby. Część zabezpieczeń wybuchu i zadaje rany, ale większość to dezorientujące pułapki z *teleportacją* lub efektami *strachu*. Samo miasto jest nienaturalnie zobawione życia.

Charvekanathor nie życzy sobie nikogo w pobliżu skarbcza. Zamiat zwracać sobie głowę łowami w pobliskich tunelach, poluje na powierzchni, ponad 150 kilometrów od miejsca zamieszkania. Na Ziemi Pomyłej dostaje się okrężną drogą przez Podmrok. Kto chciałby śledzić go podczas powrotu, musiałby przejść przez osiedla trolli, gigantów i złowrogich niepoterpy, a także przez groty podobno zamieszkałe przez bardzo duże thooqy.

schronienie płaszczowców

(Dolne Mroczne Ziemie)

Ta społeczność zajmuje dużą, nieregularnie ukształtowaną grootę o wysokości ponad 60 metrów w najwyższym punkcie i przekątnej 150 metrów w najszerszym miejscu. Stalaktyty i stalagmity wyciągają się tu ku sobie, z rzadka łącząc się w kolumny. Obszary wokół naturalnych formacji wyrażono niewolniczą pracą, tworząc publiczne komnaty i prywatne mieszkania płaszczowców. Brak tu prostopadłych kątów typowych dla ludzkich budowl. Tutejsze pomieszczenia są otwarte po bokach, a kształtem naśladują naturalne formacje skalne. W Schronieniu Płaszczowców nie ma też schodów.

Płaszczowce w Dolmroku zwykle gromadzą się w grotach-miastach takich jak opisywane miejsce. Zawsze można tu napotkać jakieś dwie setki tych stworzeń. Niewielu humanoidów ma okazję się zastanowić, po co płaszczowce szukają towarzystwa pobratymców. Są jednak bardzo społecznymi istotami. W dużych wspólnotach zakładają dzienne, nietrwale grupy, zajmujące się zalotami, kontaktami z płaszczowcami o podobnych zapatrywaniach i budowaniem kastowych hierarchii. Najbardziej lubiane okazy są większe niż zwykle, mają ciemniejsze ubarwienie lub wykazują inne wyjątkowe cechy fizyczne. Co ciekawe, płaszczowce zyskują także status posódr wśród pójbraci trzymające zwierzęta domowe w rodzaju mrocznowłoków i czatowników.

Schronienie Płaszczowców nie nadaje się do odwiedzania przez humanoidy. Każdy nie-płaszczowiec na tym terenie jest zwierzyzną łowną, niczym więcej. Płaszczowcy rzucają się chmarą na intruzów i walczą z dzikim szałem nieczęsto widzianym u przedstawicieli tego gatunku.

Niewielki obszar ruin skupionych na podłożu groty blisko południowej ściany to pozostałości obozu niewolników. Płaszczowcy dawno temu pożarli ostatnich budowniczych, krótko po ukończeniu miasta. Ruiny, obecnie porośnięte fosforyzującym grzybem, milcząco upamiętniają wielu nie-płaszczowców, którzy żyli i zginęli, budując dziwaczne cudo Schronienie Płaszczowców.

shanatar w czeluści

(Górne Stare Shanatar)

Shanatar w Czeluści, założony w –8100 RD przez ośmiu synów Tarkana Shanata Krzyżowca, jest dla krasnoludów tym, czym Gormanthor dla elfów z powierzchni ziemi. Krasnoludy z Iltkazaru mawiają, że dopóki ich miasto trwa, Shanatar w Czeluści wciąż żyje. Ale prawda jest taka, że wielkie królestwo upadło ponad tysiąc lat temu po serii wyniszczających wojen z drowami, illithidami i duergarami.

W większości jaskiń dawniej zajmowanych przez wielkie królestwo Shanataru w Czeluści nie ma już krasnoludów – pełno tu natomiast osiedli innych stworzeń. W większości wypadków krasnoludzkie skarby i wyposażenie wciąż pozostaje tam, gdzie pozostawili je właściciele.

Dalej znajdziesz opis ośmiu królestw składających się na Shanatar w Czeluści – wraz z tym, które zastąpiło jedno z pierwotnej ośmiu.

Barakuir

Barakuir – leżący pod zachodnim skrajem Rozszczępionych Gór w Przesmyku Vilhon – był pierwotną ojczyzną klanu Duergar. Królestwo upadło ponad 7000 lat przed początkiem Rachuby Dolin, gdy illithidzi z potężnej krainy Oryndoll napadli je i znieśli większość mieszkańców. Z pojmanyh krasnoludów wyhodowano psioniczną podrasę zwaną duergarami, którzy wprawdzie z czasem wywalczyli sobie wolność i wyrwali się z więzów łupieżców umysłów, lecz Barakuir nigdy nie podniósł się po klęsce.

W 1101 RD do tego obszaru z miejsca blisko Saelmur dotarło gniazdo tkaczy zaklęć uciekających przed beholderami. Stworzenia wciąż zają się w starożytnych krasnoludzkich tunelach. Czasami beholdery przychodzą tu ich szukać. W międzyczasie kilka frakcji duergarów z różnych rejonów Podmroku zaczęło z nostalgią spoglądać ku dawnej ojczyźnie. Ostatnio ambitni przedstawiciele owej rasy z Dunspeirrin organizują regularne wycieczki do grot Barakuiru w ramach trwającej wojny z krzyżowcami z łodzi krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny o kontrolę nad jaskiniami Shanatar w Czeluści.

Drakkalor

Podróźnicy przez obszar znany dawniej jako Drakkalor – leżący pod ziemią niczymi na wschód od Tethyru – często mówią o duchach i nawiedzeniach w tunelach starego królestwa. Region ten aktualnie zamieszkuje luźna konfederacja cichaczy, których klany są rozrzucone po terenie dawnego królestwa. Stworzenia te pilnie starają się pozostać niezauważone, część jednak służy potężniejszemu doppelgangerowi, którego schronienie mieści się w dawnym skarbcu drakkalorskiego pałacu. Cichacze potrafią obsługiwać mechaniczne krasnoludzkie zabezpieczenia w pałacu i robią to koniecznie, aby powstrzymać intruzów przed wejściem do środka.

Holorarar

„Zapomniane” królestwo składowe Shanatar w Czeluści powstało po upadku Barakuiru, aby dopełnić liczbę królestw składowych do osmiu. Kraina szybko stała się ośrodkiem handlu całej ósemki, ale miała mało bogactw mineralnych i nigdy nie wytworzyła własnej, odrębnej tożsamości. Holorarar wyłudnił się, gdy Shanatar w Czeluści wreszcie rozpadł się w wyniku bratobójczych batalii.

Od kilku stuleci w Holorararze panują różne plemiona hobgoblinów i innych goblinoidów. Dziesiątki plemion, liczących tysiące zbrojnych hobgoblinów, nieustannie wojują ze sobą w czeluściach królestwa. Od czasu do czasu potężnemu wodzowi udaje się na krótko zjednoczyć goblinoidy obietnicami spłodowania pobliskich naziemnych krain Tethyru i Calimshanu, ale sojusze takie nigdy nie utrzymują się długo.

Iltkazar

Jedynie ocalałe królestwo Shanatar w Czeluści. Teraz jego granice sięgają niewiele dalej niż mury samotnego miasta. Iltkazar poświęcono odrębny opis we wcześniejszej części rozdziału.

Korolnor

Położony na samym dole Górmroku (a może już nawet w Śródmroku) Korolnor pozostał w większej części nienaruszony, ale teraz panują tu trolle, które nazywają ten rejon Wiecznym Królestwem Stommheim. Ich władca, Ursumnogh Nietykałny (CZ mężczyzna troll barbarzyńca 10) blisko współpracuje z grupą tajemniczych derro, którzy twierdzą, że sam Diinkarazan przemawia przez ich mądrego przywódcę, Kursha Zlamroga (CZ mężczyzna derro zaklinacz 8).

Diinkarazan to dla derro tajemniczy bóg szaleństwa, którego według legendy uwięziło bóstwo illithidów Ilsensine. Nie wydaje się prawdopodobne, że Kursh faktycznie był w kontakcie z owym bogiem, ale nie ma innej prawdopodobnej przyczyny, dla której wiodący derro mogłby sprzymierzyć się z królestwem trolli w celu regularnych najeżdów na osiedla łupieżców umysłów.

Co ciekawe, derro nie dominują mentalnie tego sojuszu. Kursh i Ursumnogh prowadzą ciągłą grę wzajemnych inaniplacji. W zamian za wsparcie Stommheim w zabijaniu łupieżców umysłów, derro pomagają trollom poszerzać i bronić terytorium.

Sondarr

Ostatni klan Sondarru, Ghlamrin, nadal wiezie skromne życie w małym miasteczku Morndiver, położonym bardzo blisko powierzchni. Ariuk Obar Ghlamrin (PN mężczyzna krasnolud tarzowy wojownik 12) włada ostatnim klanem sondarrczyków z ostrożnością graniczącą z paranoją. Co kwartał wylaża karawany handlowe do Zazesspur i sporadycznie handluje z innymi zamieszkanymi przez ludzi pobliskimi miastami w Tethyrze. Ghlamrin powoli przekonuje się do zacieśnienia kontaktów z powierzchnią, ale każde nagłe, nieoczekiwane posunięcie może skłonić go do natychmiastowego wycofania się.

W Sondarrze mieści się także kilka wsi svirfelbinów, którzy zasiedlili ten teren w ciągu długich stuleci, jakie upłynęły od upadku krasnoludzkiego królestwa. Podziemne gminy zamieszkują głębsze groty Sondarru, gdzie pracują w dawnych kopalniach i starają się tepić ziele humanoidy. Ale jest ich niewiele, więc rozmyślają nad pozyskaniem pomocy w tepieniu potworów.

Torglor

Najgłębiej położone królestwo leży już w Śródmroku, poniżej Gór Śnieżnych. Tamtejsze krasnoludy najczęściej i najskuteczniej wojowały z łupieżcami umysłów z Oryndollu. Miały arsenał nieptowego antyllithidzkiego sprzętu i stosowną wiedzę – a znaczną część obu tych dóbr pozostała w opuszczonych komnatach królestwa.

Od kilkudziesięciu lat w stołecznym mieście Torgloru bytuje społeczność gitjanki. Ich obecne machinacje przedstawiono w opisie Gatchorofu.

Ultoksamrin

Leżący poniżej Gór Granicznych w Calimshanie Ultoksamrin był w swych najlepszych latach najbogatszym i najslawniejszym królestwem Shanatar w Czeluści. Przeróżni mieszkańcy Podmroku Podziemi na kawałki – i wciąż wojują o prawo do tamtejszych tuneli.

Pośród tych najezdźców największe sukcesy odnieśli drowi he-retrycy, wyznawcy Vhaerauna. Małe klany mrocznych elfów osiadły w skupisku ufortyfikowanych twierdz klanowych wokół starej krasnodziejkiej stolicy. Ich przywódca, Vokkrzyr Rualfren (CZ mężczyzna drow kapłan 19 Vhaerauna) podtrzymuje stałe zaproszenie dla elfów z powierzchni do odwiedzin i skorzystania z jego gościnności w dawnej krainie krasnodłuw. Tak naprawdę poszukuje drużyn zainteresowanych udziałem w straszliwym uderzeniu w wyznaczonej Loth drowy z Guallidurth. Oferta Vokkrzyra jest szeroko znana w jaskiniach Staro-go Shanatar, ale dotąd nie słyszano, by skorzystały z niej jakiegokolwiek elfy z powierzchni.

xothaerin

Północny kraniec tego królestwa, leżącego pod Chmurnymi Szczytami Amn, zamieszkują rozproszone plemiona fomorów i innych potworów. Podziemne tunele i jaskinie, położone pod Małymi Zębami w Amn, opanowało agresywne gniazdo żądłowców z Maztiki (Oaxaptupé – nową krainę opisano we wcześniejszej części rozdziału). Żądłowce są obecnie zajęte badaniem i kolonizowaniem reszty okolicy, ale jak na razie rozproszonym osiedlom trolli, gigantów, żywiołaków ognia oraz salamander udaje się powstrzymać ich zapędy.

sloofdilmongolop, miasto stawów

(Środkowe Stare Shanatar)

Święte miasto kuo-toa całego Podmroku jest ośrodkiem życia religijnego wyznawców bogini Blipdoolpoolp. Miejskie stawy pełne są słodkiej, choć czasem mętnej wody pochodzącej z dwóch źródeł. Sklepienia, rozjaśnione świecącymi koralami i rybami, odbijają niesamowity, wodnisty blask.

Sloofdilmongolop (małe miasto): Potworne (magiczne); Char CN; Limit 25 000 sz; Zasoby 13 596 250 sz; Populacja 8339 wolnych; Odizolowana (kuo-toa 92%, drowy 5%, duergarowie 2%, chytrak 1%); 2538 niewolników (troglodyci 69%, kuo-toa 29%, gobliny 2%).

Przedstawiciele władzy: król-kapłan Va-Pool-gol Dagagurg (CZ mężczyzna kuo-toa lotrzyk 5 /kapłan 13 Blipdoolpoolp); Cefalopolop (NZ samica kraken czarodziej 14).

Ważne postacie: Urg-Pool-Gup Vibulkugurg (NZ mężczyzna kuo-toa lotrzyk 6 /kapłan 9 Blipdoolpoolp), książę-kapłan handlu; Oorg-Pool-goop Gibupgagool (CN mężczyzna kuo-toa lotrzyk 7 /kapłan 9 Blipdoolpoolp), książę-kapłan wojny; Kurplarhagoon (PZ mężczyzna kuo-toa mnich 13), główny poganicz; Villezenet Margy*Tzornyl (NZ kobieta drow lotrzyk 5 /zaklinacz 6), mistrz ku-piecki drowów.

Sloofdilmongolop to największe miasto kuo-toa w Podmroku, położone prawie 15 kilometrów w dół pod Zatoką Ognistego Smoka tuż przy wybrzeżu Tethyru. Pielgrzymi kuo-toa przybywają tu z różnych stron Faerunu, by w kaplicy w centrum miasta oddać cześć Morskiej Matce Blipdoolpoolp. Sloofdilmongolop leży przy

uczyszczanym skrzyżowaniu korytarzy Śródmroku, którydy podróżuje wiele karawan.

Miasto wydaje się puste. Jest w dobrym stanie, ale doświadczyło lepszych lat. Gdy śpi, najsłabszy plusk wody odbija się wyraźnym echem. Być może z tej przyczyny gościom pozwala się swobodnie poruszać po zewnętrznym pierścieniu, a tutejsi praktycznie ich ignorują. Straże poganiczy wpuszczają głębiej do miasta wyłącznie kuo-toa, tam bowiem w prężnie działających świątyniach odprawiane są codzienne ceremonie religijne.

Bogactwo wody w Sloofdilmongolop i zupełne zaniedbanie ochrony jej zasobów ze strony kuo-toa przyciąga rozmaitych wędrowców oraz kupców. Sezonowe siedziby w mieście lub jego pobliżu posiada pięć różnych kompanii handlowych, a ich obecność znacząco zwiększa ilość dostępnego bogactw. Drowy kontrolują większość tutejszego handlu pod surowym okiem Villezenet, ale regularnie pojawiają się tu również duergackie kompanie handlowe.

Król-kapłan Dagagurg ma umysł jasny, ale jest kompletnie ośląkany. Mnóstwo czasu poświęca na dyskusje ważnych spraw z głosami, które mówią w jego głowie. Czasami wydaje podwładnym niezrozumiałe rozkazy. Jego przypadłość to skutek kontaktu z tutejszą wodą, wywołującą u niektórych kuo-toa rozkojarzenie (co jest ostrzegane tutaj jako boskie dotknięcie). Sprawę pogarsza jeszcze Cefalopolop, kraken mieszkający w głębokim, dużym stawie miasta. Telepatycznie porozumiewa się on z królem-kapłanem, dodając swój głos do tych już brzęczących w głowie Dagagurga. Czasami kraken przemawia nawet jako Blipdoolpoolp. Z punktu widzenia Cefalopolopa, Dagagurg jest idealnym naiwnikiem do wykorzystania – można mu wszak bezkarnie wydawać polecenia, które w innej sytuacji uznano by za kompletne ślalone.

Przed bezrozumnymi zagrożeniami miasto chroni stała armia znacznych rozmiarów. Większość inteligentnych mieszkańców Śródmroku docenia wartość Sloofdilmongolop jako neutralnego gruntu i nie nęka kuo-toa. Nieliczni, którzy nie szanują suwerenności miasta (zwłaszcza żądłowce z Oaxaptupé), szybko odkrywają, że kuo-toa ze Sloofdilmongolop nie zapomniały wojskowych tradycji.

Niewolnictwo jest tutaj pospolite, a kuo-toa nie mają skrupułów przed braniem w niewolę własnych pobratymców za długi czy w ramach kary. Obecnie większość niewolników stanowią troglodyci, co wynika z udanego najazdu sprzed kilku lat, osobiście prowadzonego przez Urg-Pool-gupa Gibupgagula.

krótka historia

Ponad cztery tysiące lat temu prorok kuo-toa Sloofdilmongolp założył miasto, teraz noszące jego imię. Miał to być ośrodek kultu umiłowanej bogini. Sloofdilmongolp zapoczątkował arystokratyczną linię królów-kapłanów (wielu ośląkanych). Tak powstało królestwo kuo-toa pleniących się w jaskiniach na kilometry wokół centralnej świątyni. W różnych miejscach pojawiło się wiele innych miast i miasteczek tej rasy, ale mieszkańcy co kilka lat powracają do Sloofdilmongolp, by oddać hołd bogini.

W końcu kuo-toa osiągnęły taką potęgę, że zwróciły uwagę krasnodłuw z Shanatar w Czeluści, które leżało powyżej. Krasnodłuw z Xothaerinu i Sondarru zdołały odpreżyć najazdy wodnolubnych stworów na ich terytoria, przetrzebiły wraza armie i wyparły ją z powrotem do Sloofdilmongolp. Populacja miasta nigdy nie powróciła do liczby z tamtego okresu, ale jego znaczenie religijne nie umniejszyło się wcale.

ważne miejsca

Miasto Stawów to ciąg kawern wykutych w układzie trzech pierścieni, których ścianom i sklepieniom nadano naturalny wygląd. W środku każdego pierścienia znajduje się duży, kwadratowy basen otoczony płaską, kamienną podłogą. Nad centrum każdego zbiornika wznosi się z kolei świątynia w kształcie zigguratu. Wszystkie baseny łączą podwodne tunele.

ŚWIĄTYNIA MORSKIEJ MATKI

Nikt oprócz kuo-toa nie ma prawa nawet spojrzeć na centralną świątynię Blipdoolpoolp. Odmowną budowlę w całości wykuto z tutejszej skały, a wewnątrz ją 12-metrowy posąg Morskiej Matki. Podłoga wokół stawu ma schodkowy układ, niczym w amfiteatrze, a mieści kilka tysięcy kuo-toa (oprócz tych pływających w samym basenie). Tutaj kapłani przez całą dobę odprawiają ceremonie, w których cały czas uczestniczy kilkadziesiąt kuo-toa.

W świątyni mieszka król-kapłan, który w odosobnieniu oddaje się medytacjom i modłom zanoszonym bogini. Znajduje się tu też miejski skarb – skorupy pokryte rzeźbieniami i rysunkami zbyt misternymi oraz szczegółowymi nawet dla wzroku elfa.

PAJĘCZA SIĘĆ

Gospoda obsługująca przede wszystkim drowów, ale także inne osoby posiadające pieniądze, choć te już z pewną pogardą. Na menu składają się obficie przyprawione owoce morza pochodzące z pobliskiego stawu oraz gęste drowie wina. Właściciel, Veskran Magry Tzornyl (NZ mężczyzna drow wojownik 3 /otrzyk 3) jest bratanikiem drowiej mistrzyni handlu, a to pokrewieństwo dodaje mu we własnych oczach znaczenia w mieście.

Odwiedzające miasto elfy z powierzchni są tutaj obślizgiwane, ale miejscowe drowy starają się jak mogą sprokocować je do ataku, aby dokonać „obrony koniecznej”.

sphur upra

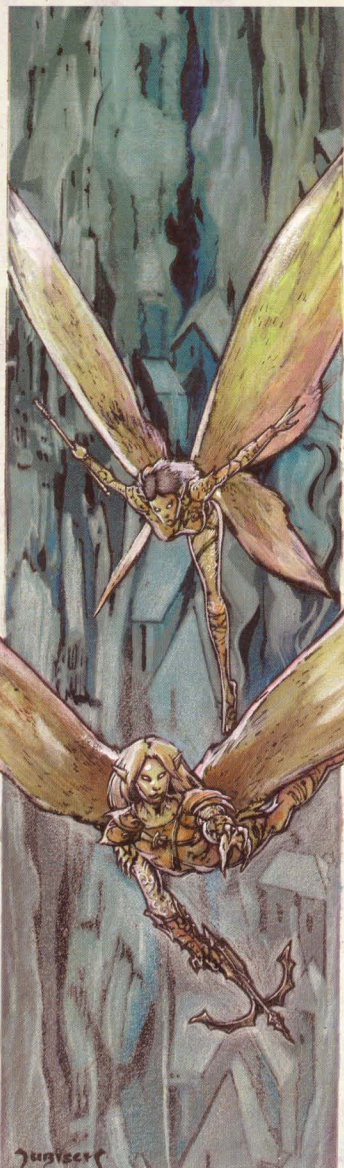
(Środkowy Korzeń Ziemi)

Miasto Sphur Upra – istniejące pomiędzy Planem Materialnym i Planem Cieni – to największe zbiorowisko zmierzchowców w Faerunie. Obszar ten pełen jest *portali* łączących wspomniane wymiary.

Sphur Upra (duże miasto): Niestandardowe; Char N; Limit 40 000 sz; Zasoby 40 500 000 sz; Populacja 18 906 wolnych; Mieszana (zmierzchowcy 85%, płaszczowce 15%); 1350 niewolników (grimlokowie 69%, gobliny 25%, koboldy 6%).

Przedstawiciele władzy: Inpri Dzień Ksenogi (CN kobieta zmierzchowiec bard 13); Harfharfa (CD mężczyzna zmierzchowiec bard 14); Piórkowiec Młown (ND mężczyzna zmierzchowiec tropiciel 11); Ju-xxel Płytki (CN mężczyzna zmierzchowiec otrzyk 9 /tancerz cieni 5); Dar-Gar-Uus Om (CD kobieta zmierzchowiec zaklinacz 16).

Ważne postacie: Szeptownik (NZ płaszczowiec o 10 KW), przedstawiciel płaszczowców; Lurufi Jęk (N mężczyzna zmierzchowiec wojownik 16), kapitan Tarcz; Toom VariVul (CD kobieta zmierzchowiec



Sphur Upra, widok z Planu Cieni

kapitan 7 Shaundakula), arcykapłanka miasta; Apsal Aspa (CN mężczyna zmierzchowcie czarodziej 14), zdolny wynalazca.

Kompania Tarcz: Armia Sphur Upra składa się z około 900 zmierzchowców zbrojnych, wojowników i lotrzyków, wspartych wieloma potrafiącymi rzucić czary.

Materiałna Dzielnica Sphur Upra leży ponad 15 kilometrów na południe od Miedzianych Gór, między Murghomem a Mulhorandem, prawie 15 kilometrów pod powierzchnią. Cienista Dzielnica istnieje na Planie Cieni w mniej więcej analogicznym miejscu.

Miasto jest przykładem sprawnie działającego chaosu, odrobine podobnym do drużyny poszukiwaczy przygód, tyle że liczy prawie 19 000 członków. Każdy tutejszy zmierzchowcie najwyraźniej jest niezależnym specjalistą od rozwiązywania problemów, a większość ma choćby kilka rang w artystycznym Rzemiośle, takim jak umiejętność rzeźbiarstwa czy taktwa. Niemal nikt nie planuje poświęcać się jedynie pracy oraz spokojnemu życiu. W efekcie mieszkańcy nie raz przez całe dni pracują nad sobie znanymi pomierniami.

Rząd Sphur Upra to oligarchia o zmiennym składzie. Najpotężniejsi i najodważniejsi stają się tak zwaną Oligarchią Rodzinną. Jej członków bierze się spośród pięciu rodzin założeńskich. Co pięć lat wszyscy kandydaci podejmują wyprawę mającą na celu zdobycie jakiegось potężnego przedmiotu. Kto powróci w ciągu roku, składa zdobycę przed zespolem sędziów, ci zaś określają, które spośród trofeów przewyższają pozostałe. Właściciele wybranych przedmiotów otrzymują stanowiska w oligarchii na kolejną kadencję.

Zmierzchowcy są dość chaotyczni, ale nie głupi. Wiele stanowisk w mieście stale zajmują wykwalifikowane osoby, a nie zwyczajcy meritokratycznej loterii cudacznych magicznych przedmiotów. Obronność zajmuje się czujny i kompetentny Luruf Jek. Życie religijne – takie jakim jest – nadzoruje Toom Vari Vul, przewodząca ekumenicznemu kultowi wszystkich bogów, nawet tych złych czy odrażających. Uwzględniła specjalne wymagania, ale nie posuwa się do składania ofiar z rozumnych stworzeń.

Budynki w Materiałnej Dzielnicy wykuto z kamienia w dziwne, czasem fizycznie nieprawdopodobne kształty. Członkowie Cechu Rzeźbiarzy kształtują kamienie na podobieństwo przedmiotów, jakie widzieli podczas wędrówek lub o jakich słyszeli od innych dużo podróżujących zmierzchowców. W efekcie budynki może przypominać grzyby, morskiego anemona, gigantycznego sznurowca, a nawet wiatrak. Cała kawerna wygląda bardziej na ogromny ogród rzeźb niż na miasto. Brak kolorów, półmrok i pewne niedociągnięcia w wyobrażeniu wizerunków sprawiają ponure, nieco abstrakcyjne wrażenie. W Cienistej Dzielnicy budynki są zwykleszymi konstrukcjami ze szupów i belek poprzecznych wykonanych z materii cienia. Choćaz nieostre, czasami niematerialne, jak na Plan Cieni są całkiem konkretne. Po stronie Cienia miasto otacza gruby na prawie metr, wysoki na 9 metrów mur. Bariere wzniesiono częściowo ze skały o wysokiej wytrzymałości, importowanej z Planu Materiałnego.

Choć zagrożenia z Podmroku czasami zawisają nad miastem, znaczna część wysiłku wojskowego idzie na obronę Cienistej Dzielnicy. Nieregularnie oblegają ten obszar cienie nocy – potworności gorsze niż wszystko, co wypęzłało z Krain Poniżej. Dlatego Materiałna Dzielnica wydaje się niedostatecznie broniąca i czasami tak jest w istocie. Statyczna obrona na Planie Materiałnym składa się głównie z matych, dobrze ukrytych szafiów w okolicz-

nych tunelach. Gdy pojawiają się napastnicy, na przykład zgraja illithidzkich niewolników czy banda grimloków, zmierzchowcy uciekają przez portale do wymiaru cieni, pozostawiając puste budynki.

Miejsceowo płaszczowce żyją głównie na Planie Cieni, ale na żywność polują w materialnym wymiarze, w pobliskich tunelach żerując na grimlokach i goblinach. A owe istoty nie mają pojęcia o miejscu zamieszkania drapieżników – większość po prostu zakłada, że są za stworzenia nadnaturalne, zdolne wtopić się w cienie.

Wędrowcy spota miasta mają wolny wstep pomiędzy budynki. Tutejsi zmierzchowcy chętnie rozmawiają z obcymi, a wielu stara się bez zaproszenia angażować gości w osobiste projekty – natychmiast po zapoznaniu się proszą o potrzymanie czegoś albo wyświadczenie przysługi. Za prośbą stać może zwykły kaprys, ale i przemyślana złośliwość, zależnie kto prosi.

Ostatnio tutejsi czarodzieje pod przewodnictwem magicznego wynalazcy Apsala Apsy eksperymentują nad rozszerzeniem Sphur Upra na jeszcze inne plany. Luruf uważa, że to otworzy miasto na zbyt wiele frontów – w końcu nie wszystkie wymiary są tak łatwe do patrolowania jak materialny. Zdania Oligarchii Rodzinniej są podzielone. Juxxel i Dar-Gar-Uus mocno popierają projekt, Inpri i Piórkowiec zaś zgadzają się z kapitanem. Harfharfa, decydujący głos, często ma problemy z podjęciem decyzji, bowiem dostrzega dwie strony zagadnienia. Jak zwykle bard znajduje się pod naciskiem z obu stron i nie ma pojęcia, po której się opowiedzieć.

Krótką historia

Sphur Upra powstało w –2954 jako osiedle zmierzchowców, gdy pięć rodzin na Planie Cieni zjednoczyło siły z powodu obronnych. Gdy rodziny rozrosły się i dołączyli do nich inni stosunkowo pokojowi mieszkańcy Planu Cieni, miasto się rozwinęło. Zmierzchowcy mają bardzo chaotyczną naturę, więc rodziny nie próbowały spętać społeczności żadnymi zasadami oprócz niezbędnych dla wspólnej obrony.

Miasto rozszerzyło się na Plan Materiałny w 534 RD, gdy drużyna poszukiwaczy przygód z Faerunu udała się do Sphur Upra z misją dyplomatyczną, aby otworzyć *portal* między tym miastem a Mulhorandem. Wówczas Oligarchia Rodzinną nie wyraziła zgody, ale pomysł zaciekał ich na tyle, że podjęli eksperymenty z *portalami* mniej ryzykownymi politycznie. W ostatnich paruset latach zmierzchowcy powoli przerosli się na Plan Materiałny, zanosząc z powrotem opowieści o tamtejszym dziwnym, nowym świecie.

Ważne miejsca

Niemal każdy punkt miasta może być ciekawy dla gościa z Planu Materiałnego. Oto szczególnie ważne miejsca.

POSTERUNEK TARCZ

Kamienny budynek o średnicy 9 metrów wykuto na kształt hełmu. To główny posterunek straży w Materiałnej Dzielnicy. Goście chcący wejść do Cienistej Dzielnicy muszą się tu zarejestrować i podać cel podróży. Nie ma ożywionego ruchu, więc straża zadają wiele osobistych, czasem niewygodnych pytań.

DZIELNICA HANDLOWA

W Handlowej Dzielnicy miasta na targu sprzedaje się towary z różnych miejsc Planu Cieni i kupuje za duże sumy dobrej jakości produkty z Materialnego. Goście z Planu Materialnego przeważnie bywają zasypani ofertami nabycia wszystkiego, co posiadają po cenie półtora czy dwa razy wyższej niż normalna cena rynkowa.

DOM GILDII POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Gospoda położona w Cienistej Dzielnicy obsługuje gości z Planu Materialnego, których wita się klepiąc po plecach i pojąc darmowym piwem. Tutejsi zmierzchowcy chcą słuchać historii o przygodach z Planu Materialnego, ale również dzielić się własnymi opowieściami przygodowymi z Planu Cieni i wciągać gości w kolorne wielkie projekty.

DOM OLIGARCHÓW

Imponująca budowla w Cienistej Dzielnicy to miejsce spotkań Oligarchii Rodzinnej. Stoi tu w gwieździstym układzie wokół stołu 6-metrowej średnicy pięć ozdobnych krzesel, a inne siedziska wnosi się dla gości, jeśli oligarchowie chcą udzielić audiencji. Ze względu na ogrom budynku krzyżenie nikogo tutaj nie razi, nawet jeżeli czynią to słychać. Bywa tu bardzo głośno.

sshatham, miasto mrocznych knowań

(Śródmrok, pod Odległymi Wzgórzami)

Sshatham to miasto drowów, gdzie władają czarodzieje i gdzie kapłanki Lolith odgrywają mniejszą rolę. Religia jest tu marginalizowana, a nawet nieco lekceważona, co stanowi jaskrawy kontrast z wieloma miastami Podmroku, zwłaszcza kontrolowanymi przez drowy. Tutaj panuje Sztuka, a czarodzieje uważają swą wyjątkowość za usprawiedliwioną. Dążenie do osobistej potęgi uczyniło miasto tym, czym jest obecnie i nadal napędza jego rozwój. Zrodzone z tego dumy i postawa wyższości zaskarbiły Sshatham podejrzliwość ze strony innych drowich społeczności, ale nie można nie doceniać potęgi tego miasta. W Sshatham mieści się ponadto jeden z najlepiej zaopatrzonych targowisk Podmroku z magicznymi przedmiotami.

Sshatham leży w regionie zwanym Grotami Gauthów, około 50 kilometrów na południe od Mrocznej Twierdzy i nieco ponad 10 kilometrów pod nią. Blisko grot zaczyna się Zasypane Królestwo, Mroczne Ziemię oraz Północny Mrok, jednak nie są one bezpośrednio połączone.

Sshatham (metropolia): Magiczna; Char NZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 127 160 000; Populacja 12 047 wolnych; Odizolowana (drowy 98%, ludzie 1%, podziemienni Imaskari 1%); 13 385 niewolników (grobliny 39%, grimlokowie 19%, orkowie 12%, ogry 10%, minotaury 9%, ludzie 6%, przybysze 5%).

Przedstawiciele władzy: Miastem zarządza Konklawę Sshatham. Członkami tej grupy są Masoj Dhuunyl (PZ mężczyzna

drow znawca odrzucań 18); Urrlryn Khalazza (NZ mężczyzna drow znawca przywołań 19); Seldszar Elpragh (CN mężczyzna drow znawca poznań 18); Malaggar Xaranni (CZ mężczyzna drow znawca oczarowań 20); Felyndiira T'orgh (CZ kobieta drow iluzjonista 17); Krondorl Waegloss (NZ mężczyzna drow znawca wywoływań 19); Tsabrak Krwiary (CZ mężczyzna drow wampir nekromanta 18); Shurdriira Helviiryn (CN kobieta drow znawca przemian 17); Guldor Zauviir (NZ mężczyzna drow czarodziej 20/arcymag 2), mistrz magów; Antatlab od Drżących Kamieni (PZ mężczyzna drow czarodziej 13/mistrz zwycięzcy 7).

Ważne postacie: Nurissa Vyllshan (NZ kobieta drow iluzjonista 8/adept cienia 6), główna propagatorka Szkoły Cienistego Splotu; Nym Mlezziir (CZ mężczyzna drow wojownik 6/czarodziej 7), mistrz bitewny Wschodnich Marchii, a zarazem zwierzchnik miejskich patroli w Grotach Gautha i ruinach Oghrann.

Obrońcy: Każda reprezentowana w konklawie szkoła czarodziejstwa utrzymuje własną stałą armię drowich zbrojnych, licząc od 100 do 800 wojowników, wojowników/czarodziejów i czarodziejów. Większość żołnierzy jest na poziomach od 1. do 5.

W Sshatham rządzi konklawa złożona z reprezentantów każdej szkoły specjalizacji wtajemniczeń oraz jednego przedstawiciela czarodziejów niespecialistów (zwanych też magami) i zwolenników dziwniejszych ścieżek magii (jak podziemienni znawcy poznań, mistrzowie żywiołów itd.).

Ostatnio kolegium adeptów cienia złożyło petycję o własnego przedstawiciela w konklawie, ale dołączenie kolejnej osoby obniżyłoby pozycję obecnych członków rady, więc wszyscy z zasady są temu przeciwni. Co gorsza, niektórzy adepci cienia czczą Shar, a większość członków zgromadzenia uważa, że eksponowanie religii jest w złym guście. Jednak dostępna adeptom cienia moc wtajemniczeń jest niezaprzeczalna i niektórzy w konklawie woleliby już mieć czarodziejów Cienistego Splotu na oku niż poza zasięgiem wzroku.

W Sshatham nie ma szlachetnych rodów typowych dla miast drowów, ale kolegia magii wtajemniczeń spełniają tu bardzo podobną rolę. Każda szkoła przyjęła pewne przywileje i obowiązki w mieście, a układ ten wytworzył splątaną sieć odpowiedzialności, którą nieraz trudno rozwiązać. Na przykład, Szkoła Odrzucania odpowiada za bezpośrednią obronę miasta, więc utrzymuje straż miejską i wystawia żołnierzy do garnizonu przy bramach Sshatham. Szkoła Wywoływania ma za zadanie eliminować zagrożenia poza murami miasta, optaca więc żołnierzy patrolujących okoliczne tunele. Szkoła Oczarowania podlega targ niewolników i nadzorcy, więc sponsoruje oddziały strażników, które przeczesują Sshatham wewnątrz i na zewnątrz, wypatrając oznak niepokojów lub ucieczek niewolnych.

Zaden z publicznych wrogów nie stanowi dla Sshatham zagrożenia, więc obronność zajmuje niewiele uwagi Konklawie. Skutkiem tego stała armia jest nieduża w porównaniu z innymi społecznościami Podmroku o podobnych rozmiarach. Niemniej każda szkoła magii przecznacza część członków do obrony i dla każdej z nich sprawą ambicji jest prześcignięcie innych w środkach defensywnych. Warsztw systemów obronnych magii wtajemniczeń rozsnuje wokół Sshatham czynią miasto niemal niedosięzonym. Najgroźniejsze

składają się z epickich czarów, które utwardzają kamień, zamykają miasto trwałym *zakotwiczeniem w wymiarze*, przekierowują czary *teleportacji* rzucając przez obcych i wywołują paralizujący ból u każdego w promieniu 1,5 kilometra, kto choćby pomyśli o zaatakowaniu miasta lub jego mieszkańców.

Niewolnictwo w Sshamath jest bardzo rozpowszechnione, ale mieszkańcom wolno trzymać w niewoli tylko rasy, które drowy uważają za zbyt „prymitywne” na praktykę czarodziejstwa, a więc chityniaków, gobliny, grimloków, minotaury i ogry. Osobniki z tych ras zdolne do magii wtajemniczeń są uważane za anomalie albo tresowane zwierzątka. Bynajmniej nie dostrzega się w tym dowodu na zdolności czarodziejskie danej rasy.

Niemal na każdym kroku w mieście można spotkać golemi, mechanicznych strażników, żywiolaki, przyzwane stworzenia, ożywione przedmioty, nieumarłych czy homunkulusy. Najlepsi czarodzieje danych szkół zwykle mają po kilka takich istot na służbie.

Elfy z powierzchni, ludzie i podziemi Inmaskari nigdy nie zostają niewolnikami obywateli Sshamath. Co więcej, każda taka osoba władająca magią czarodziejską ma status osoby wolnej – i to bez względu na to, czy ktoś rości sobie do niej prawo, czy nie. Ponieważ tylko drowy mogą być obywatelami Sshamath, ta polityka stworzyła getto mieszkańców drugiej kategorii – ludzi i podziemnych Inmaskari – którzy są wolni, ale nie mają obywatelstwa. Konklawie planuje, aby ta grupa społeczna nie rozrastała się zbyt, ale milcząco uznaje ich przydatność jako kosztów ofiarnych.

Bardowie, zaklinczacze i praktycy magii objawieni są w Mieście Mrocznych Kłnowań obywatelami drugiej kategorii. Mroczne elfy z Sshamath uważają moc uzyskaną naturalnie lub wskutek służby innemu stworzeniu za przedzelną wobec potęgi zdobytej na drodze osobistego doskonalenia.

Niemal zupełna nieobecność *faerzres* wokół miasta czyni Sshamath łatwym celem dla zaklęć *teleportacji*. Teleportowanie się do miejskiej kawerny jest zwykle karane konfiskatą magicznych przedmiotów, ale niektóre ważne osobistości mają pozwolenie na takie podróżowanie. Niemniej większość wędrowców przybywa do kawerny wejściowej położonej nad miastem i schodzi przez główne wejście wokół kolumny o nazwie Z'orr'bauth.

Krótką historia

Tradycyjnie czcząc Loth drowy z rodu Sshamath założyły miasto swego imienia w –4973 RD. Przez dwa tysiące lat stanowiło ono typowy przykład społeczności drowów zdominowanej przez rody. Później jednak czasowa zbieżność wydarzeń wywołała radykalną zmianę. Po pierwsze, *faerzres* wokół miasta znikła, potężnie osłabiając obronność Sshamath. Po drugie, wzrosło w siłę pokolenie z wielką liczbą czarodziejów i stosunkowo niedużą kapłanek. Oba zdarzenia doprowadziły do krwawej wojny domowej, w wyniku której śmierć poniosły wszystkie matki opiekunki, a czarodzieje rodu przegrali władzę.

Z czasem wpływ czarodziejów na społeczeństwo wyniósł do znaczenia szkoły magii wtajemniczeń, zaś system rodów przestał się liczyć. Rody Sshamath istnieją do dzisiaj, ale tutaj rodziną drowa interesują się nie bardziej niż jego krawcem – może jest wart uwagi, ale również nieistotny.

Jak można się spodziewać, zamilknięcie Loth nie miało większego znaczenia dla miasta. Garstka czarodziejów z innych miejsc uciekła swoim rodom do Sshamath, gdy przekali się, że ich przelożone, matki opiekunki, nie będą w stanie im tu przeszkodzić. Tych obcych przyjęto, ale powierzono im tylko pomniejsze role w różnych szkołach. Zakładają się, że część z nich to szpiedzy lub skrytobójcy, więc są uważnie obserwowani.

ważne miejsca

Wielkie kawerny tworzące Sshamath porównywano do wnętrza dyni. Tysiące kolumn zwisa w mieście niczym nici, słabo oświetlone *plumymi otoczkami*. Na różnych wysokościach kolumny są połączone mostami, co tworzy płataninę pionowych i poziomych kamiennych konstrukcji.

Z'ORR'BAUTH

Centrum miasta zdominował kamienny słup średnicy niemal 600 metrów. Dookoła biegnie długa, spiralna rampa, schodząc od sufitu jaskini wejściowej aż na dno kawerny poniżej. Od rampy do kolejnych kolumn odchodzi szereg kamiennych mostków.

BAZAR MRO CZNYCH KŁNOWAŃ

Targowisko na podłodze kawerny przypomina bazar z powierzchni ziemi. Pod setkami namiotów sprzedaje się teoretycznie nieskończoną różnorodność przedmiotów. Kilku bogatszych handlarzy posiada sklepy w wydrążonych stalagmitach.

Można tu dostać niemal wszystko, czego mógłby sobie zażyczyć czarodziej. Jeśli czegoś akurat brak, jeden czy dwa ekskluzywne sklepy specjalizują się w lokalizowaniu dowolnych obiektów. Potem, za ogromną opłatą, również wysyłają kogoś po daną rzecz. Czasami do takich misji wynajmują drużyny poszukiwaczy przygód złożoną z nie-drowów.

SŁUPY MRO CZNEGO OG NIA

Przy południowej granicy Sshamath rozpościera się region stalagmitów i jaskiń. Nazwa pochodzi od słupów wiecznie płonącego mrocznego ognia, wydobywającego się ze stalagmitowych kominów. W tym rejonie mieszkają najlepsi kowale w mieście. Podobnie jak szkoły magii grupują czarodziejów, tak gildie rzemieślnicze zrzeszają inne profesje. Cechy nie podlegają bezpośredniemu nadzorowi szkół magii, a każda handluje z kilkoma z nich, tymi bezpośrednio zainteresowanymi danym rzemiosłem. Na przykład, płatnerze i miecznicy zrzeszeni w Gildii Mrocznego Ognia blisko współpracują ze Szkołami Odrzucania i Przemian.

tethyamar

(Górne Zasypane Królestwa)

Legendarne Kopalnie Tethyamaru leżą pod Ustami Pustyni, blisko północnej Krainy Dolin. Niegdyś było to potężne państwo krasnoludów, rozbite przez stu latą przez hordy orków, ogrów i demonów. Grupy ocalałych z pierwotnej krasnoludzkiej populacji wędrują po Księżykowym Morzu i Krainie Dolin wraz z rodzina-

mi, marząc o dniu, w którym dane im będzie wypędzić najeźdźców z ojczyzny.

W Tethyamarze panuje teraz wewnętrznie skłócana grupa plemion orków, gigantów, ogrów, fomorów i potężnych czartów. Nie istnieje żadna siła zdolna zebrać te potwory w groźną horde, jaka zniszczyła krasnoludzkie królestwo sto lat temu. A więc kłótnie o łupy i najlepsze siedziby są tu na porządku dziennym, zaś jakkolwiek prawdziwy postęp jest niemożliwy.

Throrgar, skrzecząca otchłań

(Dolmrok pod Chionthar)

Pod doliną rzeki Chionthar, pomiędzy Północny Mrokiem a północnymi ziemiami Starego Shanatar, rozciąga się ogromna otchłań o nazwie Throrgar. Ziejąca szczelina ma szerokość około 80 kilometrów, ale potężne wsporniki wznoszą się nieregularnie z bezkresnej ciemności aż do sklepienia. Kilku śmiałków zszedł w głąb Throrgaru, a ci co powrócili, powiadają, że niewielki zbadany przez nich skrawek dna leży ponad 20 kilometrów pod sklepieniem.

W Throrgarze nieustannie wiają zaciekle wichry – tak potężne, że silni ludzie zbrojni stojący blisko krawędzi bywali porywani i znikali z krzykiem w potwornym mroku szczeliny. Świsł powietrza na szarpanych wiatrem kamieniach powoduje piszczenie, głębokie jęki i niepokojące skowoty o wysokim tonie, jak gdyby wydawane przez świadomą istotę. Wiatr w Throrgarze nigdy nie spada poniżej silnego, a często osiąga potęgę huraganu.

Głębie Throrgaru kryją mnóstwo planarnych połączeń z Kokytusem, drugą warstwą Pandemonium. W sercu otchłani wznoszą się wielkie, wykute w kolumnach wielkości gór zamki slaadów, demonów i dziwnych przedwiecznych istot.

T'lindhet

(Środkowy Wielki Bhaerynden)

Pod Górami Gnollowej Straży czai się drowie miasto T'lindhet. W odrożnieniu od innych społeczności mrocznych elfów, tu posiada rozległe posiadłości na powierzchni Ziemi – przede wszystkim państwo Dambraith na Lśniącym Południu. Sześć wieków temu drowy podbiły Dambraith, a wielkie rody z T'lindhet ochocko podzieliły kraj między siebie i rozkoszowały się owocami podboju. Z czasem jednak mroczne elfy stopniowo przekazały powierzchniowe włości w ręce pomniejszych krenwych i zarządców, zadowolając się władzą sprawowaną pośrednio.

Wprawdzie teraz mroczne elfy rzadko odwiedzają nadziemne posiadłości, ale wcześniejsze zainteresowanie tym obszarem zaowocowało pojawieniem się półelfów pochodzących od drowów. Takie półdrowy zarządzają większością wielkich majątków i folwarków w Dambraithu (z rzadka zdarza się drow pełnej krwi), nominalnie podległych kłótnemu z wielkich rodów T'lindhet. Dopóki półdrowi zarządcy składają stosowne hołdy ojczystym rodom (zwykle wysytając co jakiś czas zło-

to, niewolników i produkty z powierzchni Ziemi), mogą swobodnie spiskować i knuć przeciw sobie wzajemnie. A ich przodkowie czynią to samo.

Traaski Thorog

(Środek Mroczne Ziemi)

Oto rozlega płatanina jaskiń luźno kontrolowana przez nieznaną liczbę troglodytów. Znajduje się na głębokości od 5 do 10 kilometrów pod Chessentą. Miejscowy wódz Drukul (CZ mężczyzna troglodyta barbarzyńca 7/kapłan 2 Laogzeda) nie ma ambicji zjednoczenia pobratymców w jedno plemię, czy choćby w sprawnie działającą bandę. Rzadko wznosi się ponad zwierzęcą inteligencję, ale jest nadzwyczaj silny, szybki i bezwzględny.

Gdy Drakul zapragnie coś zdobyć, po prostu zbiera odpowiednią liczbę troglodytów i najeżdża powierzchnię Ziemi. Łupią na bardzo rozległym obszarze, od jeziora Akana do Rzeki Żmija, rzadko powracając w to samo miejsce częściej niż raz na rok. Nie mają żadnego planu grabieży, ale w zasadzie najeźdźców nie interesują kosztowności. Zwykle zabierają wyroby stalowe, żywność i ludzi na pożarcie.

Troglodyci znają bardzo szybkie drogi na powierzchnię prowadzące przez małe szczeliny i wysokie, niebezpieczne kominy. Ponieważ żyją w Podmroku, nikt z mieszańców powierzchni nie miał dość umiejętności czy odwagi, aby pójść ich śladem i wytopić siedziby. A nawet gdyby jakaś śmiała drużyna poszukiwaczy przygód przyszła za nimi aż tutaj, troglodyci rozprzestrzenili się na tak dużym obszarze, że znalezienie wszystkich to zadanie na całe tygodnie – a zdobyć przy tym mizerna.

Undrek'thoz, segmentowe miasto

(Środkowy Korzeń Ziemi)

Ta metropolia to w istocie skupisko dziesięciu drowich miast (zwanych segmentami) rozciągniętych w Śródmroku pod Thay i połączonych *portalami*. Władającą społecznością matki opiekunki muszą się liczyć z drowimi mnichami, którzy pełnią rolę służ swoich rodów, ale także są winni lojalność zakonowi, do jakiego należą.

Undrek'tHoz (metropolia): Magiczna; Char CZ; Limit 100 000 sz; Zasoby 302 015 000 sz; Populacja 20 748 wolnych; Odizolowana (drowy 94%, ludzie 2%, derro 1%, illithidzi 1%, kuo-toa 1%, diabła 1%); 39 655 niewolników (orkowie 39%, niziołki 29%, ludzie 19%, gobliny 5%, hobgobliny 4%, krasnoludy tarczowe 2%, ogry 1%).

Przedstawiciele władzy: Jesthftlett Trun'zoj'zl (CZ kobieta drow kapłan 20 Lolth), matka opiekunka rodu Trun'zoj'zl; Harthel Vrasl (NZ kobieta drow liczn kapłanka 18 Lolth), matka opiekunka rodu Vrasl; Zorratha Drezz (CZ kobieta drow kapłan 14 Lolth), matka opiekunka

rodu Drezż'Lynur; Oryssa Sshurlynder (CZ kobieta drow wojownik 8/kapitan 9 Lolth), matka opiekunka rodu Sshurlynder; Uphrezza (NZ kobieta drow lotrzyk 6/kapitan 11 Lolth), matka opiekunka rodu Nanitarin; Varr'ga Zek (CZ kobieta drow kapitan 15 Lolth), matka opiekunka rodu Fyvrek'Zek; Ithrylda Phaundal (CZ kobieta drow zaklinacz 8/kapitan 10 Lolth), matka opiekunka rodu Phaundal; Jazmyndera Brundag (NZ kobieta drow kapitan 17 Lolth), matka opiekunka rodu Brundag; Loxxa Jenner'Yxir (CZ kobieta drow kapitan 11 Lolth), matka opiekunka rodu Jenn'Yxir; Quemm Mezryl (NZ kobieta drow bard 6/kapitan 10 Lolth), matka opiekunka rodu Mezrylornyl.

Ważne postacie: Hazzyn Tellen'hez (PZ mężczyzna drow mnich 18), przywódca Czarnej Pięści; Nuryimm Zek (CN mężczyzna drow znawca przywołań 15/arcymag 4), arcymag miasta.

Czarna Pięść: Organizacja zrzeszająca około 200 mnichów, w większości co najmniej 6-poziomowych. Przyjmuje także wieloklasowych tancerzy cieni i skrybójców. Niektórzy jej członkowie posiadają pozycje w tych klasach prestiżowych.

Wszystkie segmenty tworzące Undrek'Thoz są rozrzucone po Śródmroku na różnej głębokości pod Płaskowyżem Thay. Każdy z nich to

de facto samodzielne małe miasto. Sprawne *portale* łączące te mięśca zacierają geograficzną odległość i czynią z nich jedną wielką metropolię.

Początkowo układ ten miał za zadanie umożliwić sojusze między miastami bez wyczerpywania zasobów tylko jednego z nich. Niemniej każdy dorosły drow wie, że dzisiejszy przyjaciel jest jutrzszym wrogiem w skomplikowanej grze politycznej tej rasy. Dlatego też mroczne elfy postarały się o środki bezpieczeństwa i zbudowały *portale* nieprzepuszczające żadnego metalu. Ograniczenie to wprowadzono, by ściśle kontrolować przepływ pieniędzy z miasta do miasta, ale przede wszystkim dla zapobieżenia skrybójstwom oraz najazdom – broni i pancerzy nie można było bowiem przenieść przez *portale*. Zatem gdy wędrowiec przekracza taki *portal*, wszystko, co ma przy sobie metalowego, spada z brzękiem na podłogę w mieście, które właśnie opuścił.

W rzeczywistości ograniczenie nie powstrzymało ani przepływu dóbr o znaczeniu ekonomicznym, ani prób skrybójczych – po prostu w istotny sposób zmieniło jedno i drugie. Teraz każdy segment emituje własne winelowe banknoty, pozwalające regulować płatności między miastami. Banknoty wszystkich segmentów są honorowane



w całej metropolii, chyba że sprzedawca uzna za stosowne postąpić inaczej. Klejnoty i przysługi również są powszechnie używanymi środkami płatniczymi.

Sztuka skrytobójstwa rozwijała się w bardziej okrutny sposób. Broń z kamienia i rogu uważana jest za śmieszniejszą oraz w skrajnie złym guście, ale żywy oręż – to już inna sprawa. Wszystkie rody hodują także niebezpieczne zwierzęta służące za bojowe wyposażenie. Ważne osobistości zawsze mają przy sobie takie groźne stworzenia. Naturalnymi ulubieńcami są potworne pająki, ale węże, elektryczne jaszczurki i jadowite robactwo również często się zdarzają. Ostatnio modne stały się żądłaki, ale trudno je odnaleźć w ciemnościach Śródmroku.

W Undrek'Thoz narodziła się także nowa tradycja sztuk walki – Czarna Pięść. Członkowie tego zakonu stanowią osobną klasę społeczną, oprócz tradycyjnych grup, czyli kapłanek, czarodziejów, kupców i żołnierzy. Mnich Czarnej Pięści pokrywa prawą rękę do przedramienia sadzą lub henną, zamazując resztki ubarwienia typowego dla drowów (różnicę mroczne elfy widzą na pierwszy rzut oka, ale przedstawiciele innych ras muszą wykonać udany test Sposrzegawczości o ST 30 – dopiero on pozwala im zauważyć coś dziwnego na prawej ręce mnicha). Wszystkie rody oddają małe dzieci do zakonu, aby mieć kadre lojalnych zabójców, którzy mogą podróżować przez *portale* w misjach skrytobójczych. Mnisi Czarnej Pięści zaprzysięgają także drugorzędą wierność swemu zakonowi w Domu Beźświatłej Prawdy, położonym w segmencie Brundag.

Powstanie w Undrek'Thoz klasztornej tradycji praworządności znacznie wpłynęło na lojalność członków zakonów. Kontemplujący mnisi, choć rozumieją żądze władzy, często zaczynają kwestionować autodestrukcyjny pęd do niej, jaki przejawiają ich zwierzchnicy. Zwykle nie obnoszą się z lojalnością wobec współbraci, bo nie ulega wątpliwości, że matki opiekunki rodów zniszczą ich, jeżeli nabiorą podejrzeń, że zdominowany przez mężczyzn praworządny zakon mógłby zagrozić pozycji tradycyjnej elity. Jednak trwające milczenie Lolth oznacza dla Czarnej Pięści zbyt kuszącą okazję, by z niej nie skorzystać.

Na razie mnisi są związani przysięgami lojalności wobec rodów i Pajęczej Królowej. Ale przywódcy zakonu potajemnie badają bardziej obiecujących czarodziejów i wojowników w Undrek'Thoz pod kątem powstania przeciw matkom opiekunkom. Czarna Pięść przygotowała plan przejścia kontroli nad miastem i sprawowania rządów z klasztoru, na wypadek gdyby pojawiła się stosowna okazja.

Krótką historia

Ponad tysiąc lat temu segmenty Undrek'Thoz były niezależnymi miastami drowów, rozproszonymi po wschodnim Podmroku. W pojedynkę były słabe i podatne na ataki różnych wrogów. Dlatego też w 114 RD przedstawiciele kilku segmentów spotkali się i postanowili połączyć miasta siecią *portali*, mającą na celu ułatwić wzajemną obro-

nę. Rozumnie uznali, że najlepsi sojusznicy to sojusznicy mieszkający daleko.

Przez kolejne dwieście lat kolejne drowie miasta zachodu, jak Mezrylornyl i Sshurlynder, przyłączyły się do pajęczyny, wnosząc swój wkład w wielką metropolię Undrek'Thoz. W potrzebie różne segmenty pomagały sobie wzajemnie w obronie przed wrogami, a metropolia rosła w siłę. Ponieważ *portale* umieszczono w środkach miast, wrogowie rzadko się domyślają, że kilkutyśięcny korpus posiłkowy przybędzie w ciągu kilku minut.

Mimo że miasta zachowały częściowo pierwotne cechy charakterystyczne, wskutek politycznych machinacji i mieszanich małżeństw zatraciły sporo indywidualności. Dzisiaj raczej stanowią jedną wielką metropolię niż federację miast sprzymierzonych.

ważne miejsca

Każdy segment Undrek'Thoz to jakby dzielnica dużego miasta położonego na powierzchni, choć są to miejsca o wiele mniej homogeniczne. Poszczególne części wyglądają podobnie, ale lokalna



Ryc. Matt Faulkner

Drowia łowczynie niewolników pozuje z najnowszą zdobyczą

polityka i obyczaje kształtują preferencje danej matki opiekunki oraz fizyczne położenie segmentu. Goście mogą dowiedzieć się o zasadach i wyjątkach danej „dzielnicy” dopiero wtedy, gdy kilka z nich zlamia.

Undrek Thoz składa się z następujących segmentów.

Brundag (pod Amrutlar): Tutejsze mroczne elfy zdobyły miasto rozbijając plemię rozwiniętych hobgoblinów. Z racji tego dziedzictwa architektura i układ miasta są wybitnie nie-drowie. Tutejsze mroczne elfy są bardziej wojownicze i mniej chaotyczne niż przeciętna rasa tej rasy. Tu mieści się główny klasztor Czarnej Pięści, a kojący wpływ jego członków jest odczuwalny w sześciu kawernach tworzących segment. Hulaśliwi, kłopotliwi bądź arogancy goście są odprowadzani do granic miasta (nie do *portalu*). Groźną mieczem udziela się im ostrzeżenia o grożącej im karze za ponowne wejście – śmierci.

Drezz'Lynur (pod Surthay): W tym segmencie światło jest zakazane, aby chronić światłoczułe grzyby rosnące na ścianach i sklepieniu centralnej groty. Pod wpływem blasku bieleją one i tracą wartość jako cenny halucynogen. Pospolite kary za zniszczenie grzybów to grzywny i więzienie, zależnie od wielkości wyrządzonych strat.

Fyvrək'Zek (pod górą Thay): Szczeliny geotermiczne utrzymują w Fyvrək'Zek temperaturę 32 stopni przez cały rok. Sprawiają też, że wonieje tu siarką. Wiele drowów chodzi prawie nago lub w skąpych, wzywających strojach. Tutejsi mieszkańcy wykorzystują żar ze szczelin przemieniają go w energię mechaniczną, zupełnie jak krasnoludy. Ale niektóre szczeliny cały czas pozostają otwarte, a gościom zdarzało się „przyypadkowo” wpaść do wrzaku.

Jenn'Yxir (pod Fyvarodsem): Tutaj króluje targ niewolników. Jenn'Yxir dostarcza niewolników większości rodów na obszarze metropolii po rozsądnych cenach. Mrocznych elfów nie można brać w niewolę, ale nie-drowy wchodzące do tego segmentu bez dowodu zamieszkania czy własności czegoś w Undrek Thoz stają się łatwym łupem handlarzy niewolników.

Mezrylornyl (pod jeziorem Thaylambar): Czarodziej z Mezrylornylu chronią i utrzymują międzymiastowe *portale* w całym Undrek Thoz. Aby przyczynić się finansowo do tego zadania, goście podróżujący po Segmentowym Mieście w taki sposób muszą wnieść opłatę za pierwsze przejście i każde kolejne. Wysokość opłaty zależy od kaprysu poborczy, ale dla poszukiwaczy przygód cena zazwyczaj jest wysoka. Mezrylski poborczy opłat czasami biorą w nadzór *portale* z innych segmentów, jeżeli wiedzą, że bogaci goście będą dużo podróżować po mieście.

Nanitaran (pod Delhumide): Ten segment przenika kultura bardów. Publiczne sztuki wystawiane na ulicach Nanitaranu bywają równie skuteczne, co nóż wbity pod źebro. Tutejsze drowy otwarcie obrażają się wzajemnie, a nasilające się wojny na wyzwiska często słychać na ulicach lub widać na kartach zapisanych wymyślnymi pomowieniami, jakich pełno wzywionych na mieście. Bezpośrednia przemoc fizyczna w odpowiedzi na zniewagę jest karana zakuciem w dyby na jeden lub kilka dni w centrum segmentu. Mroczne elfy szczególnie uwielbiają łżenie i prowokowanie nie-drowów przybywających przez *portale*. Tylko czekają, aż goście zlamia powyższe prawo.

Phaundakulzan (pod górąi Thesk): Najdalej wysunięta na zachód część Undrek Thoz leży w pół drogi między górą Thay a górąi Thesk. Tutejsze szlachetne rody mają potężnych za-

klinaczy, co nietypowe u drowów, bowiem władanie magią wta-jemniczeń na ogół spoczywa w rękach mężczyzn czarodziejów. Niektóre wysoce postawione kobiety z Phaundakulzan to wieloklasowe kapłanki/zaklinaczki, a kilka poświęciło się wyłącznie sztuce zaklania. Ród Phaundal, Pierwszy Ród segmentu, dobrze wykorzystał zamilknienie Lolth, wymierzając parę skutecznych ciosów rywalom pozbawionym potęgi magii wta-jemniczeń. Mają nadzieję, że Pajęzca Królowa nagrodzi ich inicjatywę i śmiałość, gdy jej moc powróci – jeśli to kiedykolwiek nastąpi.

Sshurlynder (pod Wyzyną Thay): Orkowie i ogry z powierzchni i Górmroku zmuszają drowy z Sshurlynder do walki przez okrągły rok. A jakby tego było mało, przez miasto przepływa stały strumień poszukiwaczy przygód. Drowy nauczyły się wykorzystywać nadmiar śmiałości jako pionków przeciw wrogim rodóm w innych segmentach, wysyłając głupców przez *portale* z misją ziryutowania, zdeorientowania lub zniszczenia wrogów. Skutkiem tego niektóre mroczne elfy są wręcz zadawalone na widok poszukiwaczy przygód wędrujących po mieście.

Trun'Zoyl'Zi (pod Tyraturosem): Tutaj zakazany jest wstęp kapłanóm jakiegokolwiek bóstwa oprócz Lolth. Oczywiście, żaden drow z Undrek Thoz jawnie nie wielbi innego boga czy bogini, ale nawet goście nie są wyłączeni spod zakazu. Kapłani i druidzi znalezieni w tym segmencie zostają najpierw pojmani, a potem skazywani na śmierć za herezję. Uratować ich może tylko wręczona odpowiednim władzóm łapówka kilku tysięcy sztuk złota.

Vrasi (pod Górąi Wschodzącego Stońca): W tym segmencie najpopularniejszą odmianą Sztuki jest nekromancja. Szkieletów jest więcej niż niewolników, a nieumarli studzy tutejszych mieszkańców czasami atakują nie-drowów. Zabicie czy zniszczenie takiej istoty równa się zabiciu niewolnika, a winowajca musi zapłacić właścicielowi odszkodowanie.

DOM BEZŚWIETLNEJ PRAWDY

Siedziba Czarnej Pięści to duży, kwadratowy budynek w Brundag. Nadal jest w nim wiele posagów hobgoblinskich wodzów, którzy mieszkali tu przed wiekami. Uczniowie używają ich jako manekinów do bicia, utwardzając własne ciała uderzaniem w granitowe rzeźby. Wnętrze klasztoru to nieoświetlone mieszkanie ponad trzystu mnichów. Dach jest szeroki i płaski, na wysokości czterech piętér od podłogi groty. Mnisi na dachu ćwiczą walkę, a kto czyni to blisko krawędzi, ten zalicza także dodatkowe ćwiczenia w po-wolnym spadaniu.

ZNAK STOPY

Gospoda w Sshurlynder, której architektura nie pasuje do otoczenia. Jej właściciel to Mernen Halfred (CN mężczyzna człowiek wojownik 4 /lotrzyk 4) – przyjazny, lecz ostrożny mieszkaniec miasta. Przybytek zbudowano z drewna i wyposażono w kamienny kominek. Wygląda dokładnie jak gospody z powierzchni ziemi. Mernen obsługuje przebywających w mieście poszukiwaczy przygód, udzielając przyjaznych (choć niebezpośrednich) porad co do podróżowania po metropolii. Zdarza mu się także informować miejscowe drowy, gdy pojawiają się odpowiedni kandydaci do realizacji jakiegoś planu.

wielka Rozpadlina

(Góry Wielki Bhaerynden)

Wielka Rozpadlina, siedziba Królestwa w Czeluści złotych krasnoludów, to największa, najsilniejsza i najbogatsza dziedzina rzezonej rasy na powierzchni i pod ziemią Faerunu. Wielka Rozpadlina stanowi pomost między Krainami Poniżej a regionalną powierzchnią. Nie jest szczególnie głęboka (najniższe położone miejsce leży niespełna kilometr poniżej okolicznych równin), ale grotty, miasta i kopalnie wydrążone w ścianach ciągną się głęboko w czeluście Podmroku.

Złote krasnoludy niechętnie widzą gości, którzy przybywają w innym celu niż na handel, a prowadzący karawany kierując się do Królestwa w Czeluści powinni trzymać się dobrze oznakowanych i strzeżonych szlaków. Na powierzchni większość karawan zatrzymuje się w mieście Młot i Kowadło, które wznosi się na równinie na szczycie Wielkiej Rozpadliny. Kupców przybywających spod ziemi obserwuje się jeszcze uważniej. Z prawa wstępu do Wielkiej Rozpadliny korzystają handlarze drzew, duergarów i innych ponurych ludów, a złote krasnoludy traktują ich uczciwie, pod takim jednak warunkiem, że goście odwzajemniają tę grzeczność.

DZICZ W CZELUŚCI

Wielką Rozpadlinę otaczają miasta złotych krasnoludów, przypominające mieszkania w kamienicy z widokiem na wspólne podgórze. Wokół każdego miasta ciągną się kilometry kawern-zagród, grotty przeznaczone pod uprawę grzybów i podziemne jeziora pełne ryb jaskiniowych, tworząc otoczkę gęsto zaludnionych i kwitnących podziemnych twierdz na przestrzeni kilkunastu kilometrów od samej rozpadliny. Poza tą strefą cywilizacji leży Dzicz w Czeluści, rozległy region dzikich jaskiń patrolowanych przez złote krasnoludy, ale nieprzynależny do królestwa i niezasielony.

W głębiach Dzicy w Czeluści czai się wiele niebezpiecznych potworów. Ambitni osadnicy złotych krasnoludów czasami zakładają farmy czy placówki z zamiarem wydobycia kopalni z bogatych obszarów tego regionu, ale po roku czy pół roku wycofują się do domu pod naporem zajadłych potworów.

KATARAKTY W CZELUŚCI

Na północnym skraju Wielkiej Rozpadliny rzeka Shaar znika w gąrdzieli i płynie jeszcze ponad 160 kilometrów pod ziemią, tysiące metrów pod równinami Shaar. Wylania się spod ziemi u podnóża Wniesienia, później zaś wije się na zachód po powierzchni przez wiele kilometrów, aż wreszcie wpada do rzeki Channath i wpływa do Lśniącego Morza. Na podziemnym odcinku stanowi największą rzekę Podmroku. Po drodze wydrąża ogromne jaskinie, tworząc potężny labirynt, niezbadany do końca nawet przez złote krasnoludy.

Około 65 kilometrów na północ od Wielkiej Rozpadliny rzeka Shaar gwałtownie opada w wielkim, prawie 90-metrowym wodospadzie o kształcie podkowy. Grzmący huk Katarakt w Czeluści, jak zwie się ów wodospad, jest ogłuszający na przestrzeni kilku kilometrów dokoła. Rzeka nadto nieustannie rzeźbi i zmienia katarak-

ty, przez co wędrowka tędy jest trudna i niebezpieczna. Niemniej wodospad uważa się za miejsce poświęcone Dumathoinowi, a na małej wyspce rozdzielającej strugi wody stoi kapliczka tego krasnoludzkiego boga.

yathchol

(Środkowy Północny Mrok)

Yathchol to największe, najbardziej zwarte skupisko chityniaków i choldritów w Podmroku. Miałby być mrocznym, ponurym miejscem, gdzie władza straszny gniew Loth. Chityniaki żyją z dnia na dzień, bez tady i składu, niemniej ich liczba powoli ciągle rośnie. Rządzące choldrity muszą wkrótce zająć się sprawami przeludnienia i ekspansji.

Yathchol (osada): Magiczna; Char CZ; Limit 40 sz; Zasoby 844 sz; Populacja 422; Odizolowana (chityniaki 92%, choldrity 8%).

Przedstawiciele władzy: Shelwen Czarnosiocia (CZ kobieta choldrit kapłan 7 Loth), matka opiekunka Chortoj; Qed Słabożerca (NZ kobieta choldrit kapłan 6 Loth), matka opiekunka Yiechit; Cruanyi Trupowij (CZ kobieta choldrit kapłan 6 Loth), matka opiekunka Vlorak; Lurawen Ostrzoliz (CN kobieta choldrit kapłan 5 Loth), matka opiekunka Lortech; Roaswen Czysiasiec (CZ kobieta choldrit kapłan 5 Loth), matka opiekunka Othmo; Nelwen Podciernaczka (CZ kobieta choldrit kapłan 4 Loth), matka opiekunka Athkaratech; Quor Jedwabnica (CZ kobieta choldrit totrzyk 4/kapłan 4 Loth), matka opiekunka Temchor.

Ważne postacie: Krellum Trójrejki (mężczyzna chityniak fachowiec 3/totrzyk 2), chortojski treser gnilych pelczacy.

Zbrojni: W każdej z siedmiu wiosek Yathchol mieszka od 3 do 6 choldritów i od 40 do 80 chityniaków. Wszyscy walczą w obronie rodzinnych osiedli.

Jakieś 7 kilometrów pod południowym krańcem Odległego Lasu i dzień drogi od Ched Nasad jak pajak w sieci gnieździ się skupisko wiosek pod zbiorową nazwą Yathchol. Nazywa się je zwykle osadą, ale praktycznie jest to siedem oddzielnych sił chityniaków, skupionych blisko siebie, wszystkie w promieniu 8-10 kilometrów. Łączna populacja odpowiada średniej osadzie, ale siola mają osobne ekonomie, więc realna wartość szuk złota i mąjkatu jest niska.

Każde siolo to kompleks połączonych, bliższych sobie jaskiń i tuneli niemal całkiem pokrytych pajęczynami, z wyjątkiem przestrzeni około pół metra nad podłogą. Nie ma tu stałego oświetlenia, ale każdy mieszkaniec zna rozkład siola i porusza się za pomocą widzenia w ciemnościach. Centralne siolo, zwane Yiechit, mieści największą tutejszą świątynię Loth – jest to ogromna, mroczna, naturalna jaskinia z pajęczynami na każdej widocznej powierzchni skał, nie wyłączając otarza. W świątyni znajduje się wspólna pajęczyna-spiżarnia. Obecnie wisi tu w kokonach czteremścioro żywych nasadrańskich drzew – czekają na pożarcie.

Niewiele wiedząc o funkcjonowaniu normalnych miast drzew, siola podzieliły się na „rody”, w których choldrity władają niczym kapłanki mrocznych elfów. Nasadrańców początkowo to bawiło, ale po upadku Ched Nasad się to zmieniło. Ponieważ chityniaki przestały żyć w strachu przed nasadrańskimi najazdami, zaczęły chwycić tamtejsze drzewo na pożarcie – zatruly i zawiesiły w kokonach już trzy tuziny.

Choldrity utraciły kontakt z Lolth jak kapłanki, ale nie wstrząsnęło to społecznym porządkiem Yathchol, w odróżnieniu od miast mrocznych elfów. Choldrity są naturalnymi przywódcami społeczności chityniaków – z zakłęciami czy bez.

Każdym siółem wspólnie władą od trzech do sześciu choldrichickich kapłanek. Te z większą liczbą choldritów stoją wyżej w wewnętrznej hierarchii osady. Najstarszy choldrit, Shelwen Czarnosięciowa, służy także jako mediator w sporach i ma opinię stojącej najbliżej Lolth. Oczywiście nie prowadzi ona mediacji uczciwie, a inne choldrity wcale nie starają się zaskarżyć sobie jej względy. Skrytobójstwo i inne formy usunięcia rywali przemocą nie są wśród choldritów akceptowane. Na swoją kolej u władzy trzeba czekać, wyrażając frustrację na niższej kaskicie –chityniakach.

System obronny Yathchol jest żałośnie słaby w porównaniu z lepiej zorganizowanymi społecznościami Podmroku. Osada nie ma stałej armii, za to wszystkie chityniaki mają walczą na każde wezwanie. Poza tym sióła posiadają garstkę gnilych pelzaczy służących za strażników i czyszcicieli odpadków. Opieka nad tymi strażnikami zabiera chityniakom wiele czasu. Dla każdego sióła pracuje dobry treser z kilkoma pomocnikami. Pelzaczę jednak zarabiają na utrzymanie – nawet stworzenia bardzo odporne na trucizny i paraliż w końcu padają pod atakiem kilku tych istot.

Niewolnictwa w Yathchol się nie praktykuje, głównie dlatego, że mieszkańcy nie mają sprzętu ani struktury społecznej pozwalającej na utrzymanie takiej kasty. Ale w miarę wzrostu populacji, choldrity zaczęły rozważać kwestię wprowadzenia niewolnictwa. Jednak nim to nastąpi, złapanych obcych wolą obdzierać ze skóry i pożerać. Gości przyjmuje się w wyjątkowo rzadkich okolicznościach.

krótka historia

Chityniackie miasto Yathchol istnieje jako świadectwo drowiej pogardy. Nasadrańskie mroczne elfy, które stworzyły chityniaków, uznają ich za zbyt kłopotliwych, jak na niewolników i zbyt ospałych, jak na żołnierzy. Jakies siedemdziesiąt lat temu wypędziły te stworzenia z miasta, pozwalając im wieść prymitywne, nieistotne życie po swojemu, pod warunkiem niewchodzenia w drogę.

Od tego czasu chityniaki nauczyły się wieść całkiem dostatanie życie i znalazły własną niszę w cieniu Ched Nasad.

ziemie sharnów

(Dolny Północny Mrok)

Okolo 25 kilometrów pod dolną doliną Delimbiyr leżą dziwne przestwory zwane Ziemiami Sharnów. Rozgałęzione kawerny biegną całymi kilometrami przez najgłębsze czeluście Północnego Mroku. Powszechnie są tutaj całe jaskinie zbudowane z kryształów, przypominające wnętrza ogromnej geody. Region ten nawiedza więcej sharnów niż widuje się gdziekolwiek indziej na czy pod powierzchnią Faerunu. Ale nawet tutaj nieczęsto można się natknąć na wspomniane istoty, skryte z natury. Poszukiwacze przygód badający to miejsce rzadko są nękanymi przez sharnów, ale w dziwnym świecie czają się także inne, mniej gościnne stworzenia.

W wielu tutejszych kryształowych kawernach mieszczą się węzły ziem (zwykle w klasach od 2 do 4).

PRZYGODY W PODMIROKU

W

Podmroku istnieją niezliczone legowiska potworów, ponure miasta, zapomniane ruiny i anomalie planarne.

Krainy Poniżej oferują mnóstwo okazji do przygód. Niezależnie od tego czy bohaterowie są śmiałkami z powierzchni schodzącymi w nieznanne czeluście, czy rodowitymi mieszkańcami Podmroku, którzy starają się tylko bronić swych domostw i dokopać sąsiadom.

Przygody w podmroku

„Podziemia” tradycyjnie mieszczą się pod ziemią, co oczywiście dotyczy wszystkich regionów Krain Poniżej. W podmrocznych przygodach podziemiami będziemy nazywać każdą lokację czy wydzielony obszar, w którym jest miejsce na przygodę, niebezpieczeństwo w skarby. Według tej definicji w Krainach Poniżej znajdują się dosłownie setki podziemi. Dalej opisano kilka owianych najgorszą sławą czy najbardziej niebezpiecznych.

Cytadela Czarciego Zabójcy: Stara duergarska forteca położona na wyspie w niższych partiach Migoczącego Morza. Cytadela wzięła nazwę od innoplanarnego pasożyta, który napadł szare krasnoludy w 1312 RD, zabijając jednych, a drugich przymuszając do służby. Ze wnętrza warstwy fortecy są patrolowane przez duergarskich zbrojnych pod wodzą bafitaura imieniem Rumin (CZ mężczyzna bafitaur wojownik 5 /zaklinacz 6). Jego maruderzy nękają zarówno żeglarzy na bezsłonecznym morzu, jak i podróżnych wędrujących okolicznych

mi tunelami. Rumin wie, że jego pozycja jest stabilna tylko dopóty, dopóki znosi odpowiednie ofiary do wewnętrznych komnat cytadeli, gdzie Czarczi Zabójca otorbia się w ciałach dawnych ofiar.

Dom Mrocznego Wyniszczenia: Tego złowrogiego obszaru Głębokich Pustkowi unikają wszystkie rozsądne stworzenia – żywe, konstrukty i nieumarli. Większość nieroztropnych osób i grup, które się tu wybrały, umiera na miejscu. A kto nie umiera, ten wychodzi tak osłabiony, że staje się łatwym łupem dla każdego mieszkańca Podmroku. Dom niegdyś poświęcono staremu i ponuremu aspektowi Shar, a garstka niesamowicie potężnych nieumarłych wciąż wędruje jego korytarzami. W środku krywa się podobno fantastyczny skarb, ale mało kto miał odwagę pójść go poszukać.

Na pierwszy rzut oka dom nie wydaje się groźny. Drzwi wiodą do lodowatego korytarza z ciemnego, nieciekawego kamienia. Krótki spacer uzmysławia każdemu gościowi, że przestrzeń jest pozawymiarowa. Ale, paradoksalnie, dom to jednocześnie strefa martwej magii. Wnętrze jest niczym labirynt, posiada wiele korytarzy, pokoi i zakrętów. Na zabójczość tego miejsca składają się następujące czynniki:

- Ściany regularnie (co 1k4 godziny) przemieszczają się, przez co bardzo łatwo zgubić drogę.
- Światła przgasają, rzucając blask o połowę słabszy niż zwykle. Na przykład, latarnia górnicza oświetla tylko stożek długości 9 metrów i szerokości 3 metrów, a pochodnia jedynie promień 3 metrów.
- Nietrzymane przedmioty gniją w tempie 1 punktu trwałości na godzinę. Gdy trwałość spada do 0, obiekt rozkłada się dalej w tempie 1 punktu wytrzymałości na godzinę. Dlatego wszelkie znaki malowane farbą (by znaczyć drogę) szybko znikają, a utrzymanie bazy wypadowej, z której grupa może wychodzić na wyprawę co jakiś czas, staje się problematyczne.
- Trzymane przedmioty gniją w tempie 1 punktu trwałości na dzień. Gdy trwałość spada do 0, obiekt rozkłada się dalej w tempie 1 punktu wytrzymałości dziennie.
- Po całym dniu spędzonym w Domu Mrocznego Wyniszczenia stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 20 – nieudany oznacza, iż pada ofiarą zaklęcia *obłąd*.

Filock Ruiny tego starożytnego netheryjskiego miasta leżą w Górmroku, w regionie zwanym Jaskiniami Netheryjskimi. Jak Anauria i Hlondath, Filock był państwem powstałym po rozpa-

dzie Netherilu, założonym lata po upadku wielkiego imperium. Miasto budowano w wielkiej rozpadlinie w sercu kompleksu jaskiń. Budynki wzniesiono na dnie kanionu, wspinają się także na jego niższe zbocza.

Dawne zawały sklepień i osunięcia ziemi pogrzebały większość Fillock pod tonami skał. Nieustraszeni poszukiwacze przygód usiłowali odpaść część ruin, ale bez rezultatu. Dopiero niedawno ekspedycja drowów dysponująca dużą niewolną siłą roboczą osiągnęła pewne sukcesy, ale po odgrzebaniu nienaruszonej klaki schodowej niewolnicy prowadzący prace zachorowali od wychania zabójczej truczyny (gnilec płucny – patrz „Choroby” w rozdziale 7). Ochłodziło to zapał mrocznych elfów do kontynuowania wykopalisk.

Forteca Gurzz’oth: Pierwotnie była to placówka drowiego miasta Sshamath zbudowana dla obrony przed potężnymi królestwami duergarów z Mrokziemi. Forteca i jej wszyscy mieszkańcy padli ofiarą złośliwej choroby nekromantycznej. W 1279 RD opuszczoną warownię zajął przybyły z powierzchni ziemi czarodziej Mamprusi (PZ mężczyzna diabła czarodziej 9) z kompaniami – dwoma braćmi półorkami o imionach Dag i Omba (obaj CZ mężczyźni półorkowie wojownicy 7). Mamprusi stara się otworzyć najniższe położone skarbcie Gurzz’oth, które prawdopodobnie zawierają nigdy niewykorzystaną w bitwie magiczną broń wtajemniczeń. W międzyczasie czarodziej odnowił magiczne i zwyczajne środki bezpieczeństwa.

Ireański Most: Ireański Most zbudowano nad szczeliną szeroką na prawie kilometr, łączącą dwa odcinki starego handlowego szlaku duergarów. Przełasto go użytkować, gdy od spodu napłynęła płynna skala. Most popękał, a środkowy fragment runął do parującej niżej lawy. Teraz jego pozostałości po obu stronach szczeliny wyciągają się ku sobie niczym para rąk. Obaj kawałki mostu wydrążono, tworząc pokoje dla podróżnych, koszary dla krasnoludów, magazyny i cele więzienne. Po tym, jak rzeka lawy przecięła szlak handlowy, o Ireańskim Moście z wolna zapomniano, aczkolwiek pomniejsze stworzenia Podmroku mogły później zagnieździć się w jednym czy w obu wciąż stojących fragmentach.

Korzeniowiec: W mającej średnicę około 1,5 kilometra kawernie Wielkiego Bhaeryndenu czai się kolosalny grzyb, wypełniający wszystkie szpary i szczeliny. Jego kłącza oraz dryfujące zarodniki ciągną się na całe kilometry dalej, zagarniając boczne przejścia. Korzeniowiec jest pojedynczym, żywym organizmem grzybowym, w którym wydrążono wiele przejść i komnat na mieszkania dla humanoidów. Obecnie ludzie dzielą to miejsce z grzyboludźmi i innymi grzybowymi pasożytami. W centrum cięta Korzeniowca znajduje się jego serce i umysł – splątana masa kłączy, do której mieszkańcy grzyba mogą przyjść, by nim porozmawiać. Korzeniowiec porozumiewa się z pententami poprzez machnięcia specjalnie uformowanych zarodników.

W przeciwieństwie do Araumycosa z Północnego Mroku, Korzeniowiec zdaje się posiadać złośliwą świadomość. Wszystkie ekipy badawcze i eksploatacyjne drowów oraz illithidów, które usiłowaly się dostać do tego miejsca albo musiały zawrócić, albo zostały najpierw wpuśzone, a później pożarte. Calkiem możliwe, że Gduar (patrz wcześniej) pozostaje w sojuszu z Korzeniowcem.

Kurhan: W grocie leżącej około 160 kilometrów na wschód i 15 kilometrów w dół od Waterdeep leży tajemniczy, na wpółzagrzebany obiekt o nazwie Kurhan. Jest to jajo z litego kamienia długości około 600 metrów, którego tylko jeden owalny koniec

wystaje z ziemi. Na powierzchni wyryto symbole śmierci w wielu znanych i nieznanych językach, a także pieczęcie, gify i znaki o podobnej symbolice. Niektóre z oznaczeń nasącono zabójczą magią, zdolną zabić każdego, kto na nie spojrzy, ale większość takich pieczęci widocznych ponad ziemią już się rozkładawała. Jeśli wierzyć opowieściom, Kurhan jest starszy niż starożytny Illefarm. Plotki głoszą, iż jest to jakiś rodzaj cementarza. Ale pomimo kilku nieśmiałych prób nie odkryto dotąd wejścia do grobowca – jeśli to w ogóle jest grobowiec.

Przestwór Magicznego Szaleństwa: Ten przestwór mieści się w Śródmroku, poniżej Chondathu. Niedługo był to rodzaj akademii, w której mieszkali czarodzieje oraz zaklincze studujący i badający sztukę przywoływania. Ale grupa abolethów gniewiąca się kilka kilometrów poniżej w końcu zniecierpliwiła się okazjonalnymi przywoływaniami, które pojawiały się pośród nich wskutek złe wywołanego czy pomyłonego zaklęcia. Większość znawców utrzymuje, że jakies przywoływanie wymknęło się spod kontroli i zniszczyło przestwór, ale w rzeczywistości to abolethy zawały sklepienie wielkim wstrząsem sejsmicznym. Teraz przestwór składa się z odrębnych skupisk ruin, połączonych na polu zaspanych korytarzami. Zamieszkują go wyłącznie nieukojenki nieumarli, powstałi z dawniejszych mieszkańców. Głębokie komory przywołań leżą poniżej przestworu, wciąż nawiedzane przez istoty sprowadzone niemal dwadzieścia wieków temu.

Ravalska Iglica: Ravalska Iglica to zrujnowana wieża illithidów, zapieczętowana przed tysiącami lat i owiana tajemnicą. Prawdopodobnie to sami łupieżcy umysłów zamknęli wieżę po nieudanym eksperymencie hodowlanym, którego rezultaty okazały się straszliwe i żarłoczne. Nieprzychylni do spektakularnych porażek illithidów z zewnątrz zamknęli iglicę na glucho – wieżąc w środku własnych kompanów z pomiotami stworzonymi przez nich z krwi demonów, drowów, łupieżców umysłów i jakisj nienazwanej czwartej substancji. Mentalne wrzaski uwiecznionych illithidów wciąż rozbrzmiewają telepatycznie echem w pobliskich tunelach i jaskiniach. Nikt nie podróżuje do Ravalskiej Iglicy, lękając się koszmarów, jakie wywołuje sam widok górującej na okolicą ślasy.

Sorath-Nu-Sum: Niedługo było to centrum kuo-toańskiej polityki, obficie zaopatrzone w baseny dla rekreacji i rozmnażania, mieszczące wiele kaplic oraz świątyni ku czci Blidpoolpalm, Morskiej Matki. Jedna z frakcji, nienawidząca drowów, pod dowództwem kapłana Lu obalila rządzącą radę, po czym wymordowała wszystkie mroczne elfy na ulicach. Kara nastąpiła szybko i bezwzględnie. Najemnicy drowów i straszliwe wodne pajaki uderzyły na Sorath-Nu-Sum wszystkimi siłami. Teraz świątynie stoją puste, a mieszkający tu wierni nie śpiewają już hymnów do Morskiej Matki. Pozostały wodne pajaki i ich opiekunowie, zamieszkując niewielki skrawek miasta. Mają rozkaz zabijać bez ostrzeżenia wszystkie powracające kuo-toa.

Vaticos: Wielka biblioteka skradzionej wiedzy nosi nazwę Vaticos, nadaną jej przez właściciela – półsmoka derro czarodzieja o imieniu Barytes. Gdy został liczem, przeniósł całą bibliotekę do pobocznego wymiaru, który nielawo odnaleźć z Planu Materialnego. Teraz jedynym dostojcą do Vaticos jest długi tunel, w którym na intruzów cychają potworni strażnicy i zabójcze putapki. Kto dotrze do biblioteki, ten się przekonaa, że w ogromnym zbiorze zwykłych i magicznych ksiąg Barytes niechętnie widzi szperaczy.

miejsca przygód

Przedstawione dalej lokacje są rozszerzeniem poprzedniej sekcji. Każda prezentuje podziemia lub miejsce przygody wraz z mapą i kilkoma opracowanymi spotkaniami.

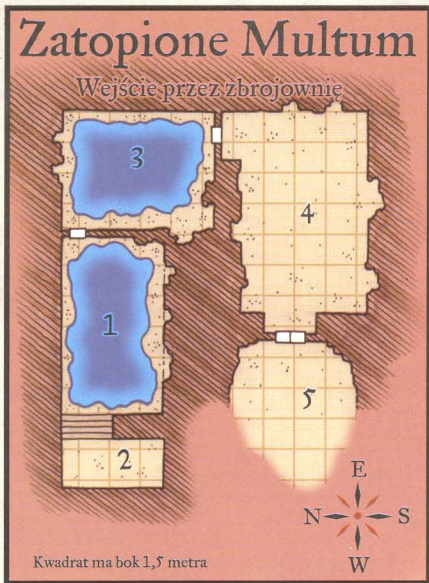
zatopione multum

W górniej partii Głębokich Pustkowi leżą na wpółzalanane ruiny miasta Multum. W 1304 mieszkańców tego wielokulturowego ośrodka handlowego zatopili żli przybysze, przywołując powódź z Planu Żywiołu Wody. Teraz szerokimi ulicami Multum przepływają ślepe ryby jaskiniowe, a między zalanymi wodą sylwetkami niegdyś potężnych budynków unoszą się ciemne kształty. Magazyny martwych kupców kuszą bogactwami każdego, kto ośmieli się stawić czoła niespokojnym duchom dawnych właścicieli.

Przeźwór mieszczący zatopione Multum jest najłatwiej dostepny ze stromeego zrybu wentylacyjnego, który schodzi w dół do środka dawnej zbrojowni.

1. ATRAMENTOWA PŁAMA (PS 7)

Gęsta, mętna woda wypełnia zaśmieconą kamienną komorę do głębokości 1,2 metra, a po zachodniej i wschodniej stronie widać odcinki znajdujące się ponad powierzchnią. Czasami coś przesuwa się tuż pod nią, tworząc na wodzie zmarszczki i serię koncentrycznych kręgów.



Pod wodą pływa przez tę komorę i większą kryptę (dostępną tylko z kompleksu zbrojowni) czarny pudding. Z początku stwór wygląda po prostu niczym atramentowa plama w i tak ciemnej wodzie.

Jeśli w tej komorze bohaterowie ominą spotkanie z puddingiem, podoży za nimi do obszaru 2 lub 3.

Czarny pudding (1): pw 11f.

2. INSYGNIA (PS 9)

Komnatę oświetla słaba fosforescencja grzybów, ukazując kilka stopni wychodzących z wody wypienającej pomieszczenie po jego wschodniej stronie. Nadal panuje tu wilgoć, a czarne, mchowate rośliny porastają wszystkie powierzchnie pomieszczenia, które niegdyś prawdopodobnie było biurzem.

Udane przeszukanie wilgotnej komnaty (ST Przeszukiwania 21) pozwoli znaleźć pod zapadymi szcztakami drewnianego stołu zardzewiałą żelazną skrynię. Drugi udany test (ST Przeszukiwania 34) oznacza odkrycie pod grubą warstwą grzybów kształt przypominający humanoida.

Zamknięta skrynia (ST Otwierania zamków 23) zawiera sześć kryształów cyrkonii (wartych 50 sz za sztukę), trzy pęknięte (zniszczone) fiołki na eliksiry, *eliksir heroizmu*, dawkę antytoksyny oraz złotą broszę z symbolem skrzyżowanych miecza i topora (wartość 300 sz).

Ostatni przedmiot należy do Thadracka, leżącej na podłodze mumii wojownika. Spoczywa tam od tak dawna, że całkiem porosły ją grzyby. Ożywi się, gdy zostanie zaatakowana lub gdy ktoś ruszy broszę (patrz wcześniej). Będzie walczył z intruzami aż i nikczemną uciecha.

Thadrack: Mężczyzna mumia wojownik 4; SW 9; średni nieumarły; KW 8k12+3 i 4k10; pw 77; Ini +4; Szyb 6 m; KP 26, dotyk 10, nieprzygotowany 26; bazowy atk +8; zwa +15; atk +16 wręcz (1k6+12, walnięcie); całk atk +16 wręcz (1k6+12, walnięcie); SA4 mumijna zgnilizna, rozpacz; SC cechy nieumarłych, redukcja obrażeń 5 / —, widzenie w ciemnościach 18 metrów, wrażliwość na ogień; Cha PZ; RO Wytr +8, Ref +5, Wola +9; S 24, Zr 10, Bd —, Int 6, Rzt 14, Cha 16.

Umiejętności i atry: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +8, Spozstrzegawczość +8, Ukrywanie się +7, Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonałssa inicjatywa, Skupienie na broni (walnięcie), Specjalizacja w broni (walnięcie), Twardość, Zwiększona wytrzymałość.

Mumijna zgnilizna (zn): Nadnaturalna choroba – walnięcie, Wytrzymałość ST 16, okres wylegania 1 minuta; efekt – 1k6 Bd i 1k6 Cha. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

W przeciwieństwie do normalnych chorób, mumijna zgnilizna toczy ciało ofiary, dopóki jej Budowa nie spadnie do 0 (co oznacza śmierć) lub dopóki nie zostanie uleczona, tak jak to opisano dalej.

Mumijna zgnilizna to potężna klątwa, a nie choroba o naturalnym pochodzeniu. Postać próbująca rzucić jakiegokolwiek zaklęcie przywoływania (leczenia) na istotę cierpiącą na tę dolegliwość musi wykonać udany test poziomu czarującego (ST 20) – w przeciwnym razie zaklęcie w żaden sposób nie wpłynie na zarażonego.

Polzbycie się mumijnej zgnilizny wymaga wpiier zanegowania klątwy za pomocą *złamania zaklęcia* lub *przelamania klątwy* (w obu wypadkach potrzebny jest udany test poziomu czarującego o ST 20). Potem rzucanie na ofiarę zaklęć leczących nie wymaga testu poziomu czarującego, a mumijną zgnilizną można wyleczyć jak zwykłą chorobę.

Istota, która w wyniku mumijnej zgnilizny umrze, przemienia się w piach, rozspjuje i rozwiewa w nicosć pod wpływem pierwszego poddmuchu wiatru.

Rozpacz (zn): Na sam widok Thadracka stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 17 – nieudany oznacza sparaliżowanie strachem na 1k4 rundy. Bez względu na sukces czy porażkę rzutu, dane stworzenie staje się niepodatne na rozpacz Thadracka na 24 godziny. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Dobytke: koszulka kolcza +2.

3. ZBROJOWNIA (PS 5)

Oba wejścia do zalanej wodą komory zamykają ciężkie, zardzewiałe żelazne drzwi o grubości około 10 centymetrów. Drzwi są zamknięte na klucz (ST Otwierania zamków 28) i zaopatrzone w pułapki.

Pułapka widmowego zabójcy: SW 5; magiczne urządzenie; spust dystansowy (3 metry przed każdymi drzwiami); automatyczne przedładowanie; efekt zaklęcia (*widmowy zabójca*, czarodziej 7. poziomu, rzut na Wole ST 16 powoduje niewiarę, a Wyrwałość ST 16 częściowo neguje); ST Przeszukiwania 29; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 29.

Pokój 3 jest zalany wodą do głębokości 0,9 metra.

Jak można sądzić ze spróchniałych półek, zardzewiałych ostrzy, grotołów do strzał, pancerzy i rogów, była to kiedyś zbrojownia.

Wszystkie widoczne przedmioty są zniszczone. Test Przeszukiwania o ST 28 na przetrząsanie śmieci pod lustrem wody ujawni metalowe pudło, wciąż zamknięte na klucz (ST Otwierania zamków 30). Wewnątrz są 2 miecze *dluższe* + 2, 1 kusza + 2 oraz *plomienny miecz dwuręczny* + 2.

4. STRAŻNIK (PS 14)

Zanim mieszkańcy miasta utonęli, strażnik tej zbrojowni trzymał pieczę nad wejściem do składu broni. Teraz osoby wchodzące z zewnątrz do zatopionego Multum najpierw trafiają do zbrojowni, a dopiero potem do miasta. Ale tak czy inaczej każdy, kto chce dostać się do przestworu pełnego ruin, jakim stało się Multum, musi przejść obok uzbrojonego strażnika, dla którego upływ czasu nie ma żadnego znaczenia.

Rozwinięty gliniany golem: SW 14; duży konstrukt; KW 15k10+30; pw 113; Ini -1; Szyb 6 m; KP 31, dotyk 8, nieprzygotowany 31; bazowy atk +11; zwa +22; atk +18 wręcz (2k10+8 plus przeklęta rana, walnienie); całkowite atk +18 wręcz (2k10+8 plus przeklęta rana, 2 walnienie); Przechylenie/Zasięg 3 m/3 m; SA berserk, przeklęta rana; SC cechy konstruktów, niepodatność na magię, przyspieszenie, redukcja obrażeń 10/adamanty i miazdzone, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle; Char N; RO Wyr +5, Ref +4, Wola +5; S 26, Zr 9, Bd —, Int —, Rzt 11, Cha 1.

Umiejętności i atuty: brak.

Berserk (zw): W każdej rundzie walki istnieje kumulatywna szansa 1%, że ożywający gliniany golem duch zwioutu wywozi i wpad-

nie w szal. Konstrukt, który wyrwał się spod kontroli, zaczyna się zniszczenie – atakuje najbliższą istotę, a jeżeli nikogo nie ma, to zadawala się zdewastowaniem przedmiotu, który jest mniejszy od niego. Potem rusza dalej, niszcząc co popadnie. Nie ma sposobu na odzyskanie kontroli nad golemem, który wpadł w berserk.

Przeklęta rana (zw): Obrażenia, które powoduje gliniany golem, nie goją się w sposób naturalny, a opierają się również magii uzdrowicielskiej. Osoba próbująca rzucić zaklęcie przywoływania (leczenia) na stworzenie zranione przez tego konstrukt musi wykonać udany test poziomu czarującego o ST 26 – w przeciwnym razie czar nie będzie miał na podmiot żadnego wpływu.

Cechy konstruktów: Gliniany golem jest niepodatny na trucizny, uspienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne, efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na moralce) oraz wszelkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wyrwałość, chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe. Nie działają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie i wyszcząpanie wartości atrybutów, zmęczenie, wyczerpanie ani wyszcząpanie energii. Nie może leczyć obrażeń, ale można go naprawiać.

Niepodatność na magię (zw): Gliniany golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa oporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

Czar poruszenie ziemi odrzuca golema na 36 metrów do tyłu i zadaje mu 3k12 obrażeń.

Zaklęcie dezintegracja powoduje jego spowolnienie (analogicznie do czaru *spowolnienie*) na 1k6 rund i zadaje mu 1k12 obrażeń.

Trzęsienie ziemi rzucone bezpośrednio na golema unieruchamia go (nie może się ruszyć w swojej następnej turze) i zadaje mu 5k10 obrażeń. Konstrukt nie ma prawa do rzutu obronnego chroniącego przed którymkolwiek z tych efektów.

Każdy wymierzony w golema magiczny atak powodujący obrażenia od kwasu leczy 1 obrażenie na każde 3 rany, jakie by w przeciwnym razie spowodował. Jeżeli liczba wyleczonych ran przekroczy normalną całkowitą liczbę punktów wytrzymałości konstruktka, to nadwyżka staje się tymczasowymi punktami wytrzymałości. Gliniany golem nie wykonuje żadnego rzutu obronnego względem magicznych ataków powodujących obrażenia od kwasu.

Przyspieszenie (zn): Gliniany golem, który walczył przynajmniej rundę, może raz dziennie przyspieszyć swoje ruchy (akcja darmowa). Moc działa 3 rundy i we wszystkich pozostałych aspektach funkcjo-

nuje analogicznie do czaru *przyspieszenie*.

Dobytke: Pętla zbroja płytowa +1.

5. WIĘKSZE MULTUM

Poza zbrojownią i jej strażnikami rozciąga się zalany wodą krajobraz sterczących wokół, wilgotnych, rozspijających się ruin miasta Multum.



Thadrack powstaje z zapleśniałego grobu

ogród gduara

W górnej części Mrocznych Ziem poniżej Puszczy Chondal mieszczą się rozległe ciągi dzikich jaskiń, z których grzyby całkowicie wyparły wszelkie zwierzęta. Tutaj niepodzielnie panuje niemrawe życie roślinne. Przepiękne grzyby są elementem cyklu pokarmowego, żywiąc się rozkładającymi się szczątkami roślin i zwierząt. Niemierni czasami grzyby nie czekają, aż ich ofiary umrą. W ogrodzie Gduara jest to reguła.

Grzyby trawią żywność poza swym ciałem, wstrzykując enzymy w bezpośrednie otoczenie. Wewnętrzna warstwa ogrodu powoli zabija większość niegrzybowych stworzeń, jakie tam wchodzi, tak jakby weszły do ogromnego, powoli trawiącego żołądka. Gdy pojawia się szczególnie duży posiłek, ogród uwalnia w powietrze zarodniki z tysiącami owocujących ciał (grzybowatych organizmów). Broń oddechowa Gduara (patrz dalej) znosi zarodniki dalej w głąb Podmroku, prowadząc kolonizację, która istota postrzega jako swoje przeznaczenie.

1. GALARETOWATA PODŁOGA (PS 3)

Warstwa zwykłego śluzu pokrywa podłogę i część ścian tej grotki. Ze szlamowatej warstwy wyrastają małe, jaskrawe żółte wzgórki. Mają szerokość i grubość palców, ale są to proste organizmy owocujące. Co gorsza jednak, zwyczajny śluz pokrywający podłoże s krywa w sobie galaretowate szcścian, który aktualnie odpoczywa w zagłębieniu podłoża (ST Przeszukiwania 27). Stworzenie generalnie jest spokojne i nieruchliwe, jako że regularnie się pożywia, ale każda istota, która przechodzi przez obszar oznaczony na mapie literą G automatycz-

nie zostaje pochłonięta (patrz opis galaretowatego szcścianu w *Księdze Potworów*). Szcścian obecnie zawiera w sobie *buzdyżan+2*, *zbroje krytą+1* oraz 360 sz.

Galaretowaty szcścian (1): pw 58.

2. STRAŻNIK OGRODU (PS 12)

Jak w pomieszczeniu 1, tak i tutaj żyje różnorodna populacja grzybow. Tu rosną nawet gęściej niż w poprzedniej komnacie.

W tej komorze grzyby rosną obficie i grubą warstwą, pokrywając podłogę i ściany do połowy wysokości. Na samym środku wznosi się chwignia masa roślinności uformowana w ogromny, z grubszą humanoidalny kształt. Fioletowe polipy pokrywają cielsko od stóp do głów.

Nie ma tu żadnego ukrytego zagrożenia – jedynym strażnikiem jest zaawansowany gnilnik porośnięty fioletowym grzybem, co daje mu zdolność zatrucia jak wspomniany byt. Będzie zatrzymywał wszystkie stworzenia niebędące pod ochroną Gduara, które zechcą wejść do obszaru 3.

W mięsistej masie cielska stworzenia tkwi kilka pamiętek po dawnych zwyczajstwach: *różdżka kotatki* (16 ładunków), *piersień wspinaczki* i 436 sz.

Rozwinięty gnilnik nasączony fioletowym grzybem: SW 12; wielka roślina; KW 24k8+120; pw 228; Ini +3; Szyb 6 m; KP 22, dotyk 7, nieprzygotowany 22; bazowy atk +18; zwa +35; atk +26 wręcz (3k8+9 plus trucizna, walnięcie); całk atk +26 wręcz (3k8+9 plus trucizna, 2 walnięcie); *Przeźrzeń/Zasięg* 4,5 m/4,5 m; SA doskonalsze łapanie, duszenie 2k8+13; trucizna; SC cechy roślin, niepodatność na elektryczność, odporność na ogień 10, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle; Char N; RO Wytr +19, Ref +9, Wola +10; S 29, Zr 8, Bd 21, Int 7, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +18, Nasłuchiwanie +18, Ukrywanie się +15; Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsza szarża byka, Doskonalszy atak naturalny, Imponujący cios, Potężny atak, Rozszczępienie, Skupienie na broni (walnięcie), Żelazna wola.

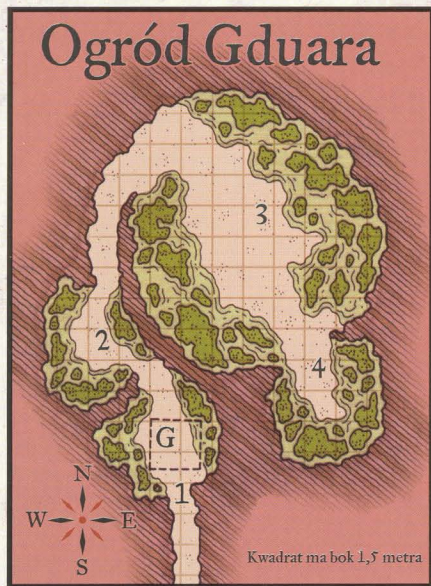
Doskonalsze łapanie (zw): Gnilnik, aby użyć tej zdolności, musi wpiern trafić przeciwnika oboma atakami walnięciem. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku. Jeżeli zwycięży w ręście zwarcia, doprowadza do trzymania i ma prawo dusić.

Duszenie (zw): Gnilnik zadaje 2k8+13 obrażeń po udanym teście zwarcia.

Trucizna (zw): Zranienie, Wytrwałość ST 27, początkowy i drugorzędny efekt 1k4 S i 1k4 Bd. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Cechy roślin: Gnilnik jest niepodatny na trucizny, efekty uśpienia, paraliż, oszołomienie, *polimorfowanie* i efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Nie działają na niego trafienia krytyczne. Widzi w słabym świetle.

Niepodatność na elektryczność (zw): Gnilnik nie otrzymuje obrażeń spowodowanych przez elektryczność. Zamiast tego każdy atak elektrycznością (na przykład: *porażający uścisk czy błyskawica*) zapewnia mu 1k4 tymczasowe punkty Budowy. Gnilnik traci te punkty w tempie jednego na godzinę.



3. OGRÓD TRAWIENNY

Całą powierzchnię tej ogromnej groty pokrywają fosforyzujące grzyby. Jest ich tutaj tak wiele, że uformowały symbiotyczną masę, która wspólnie trawi zwierzynę.

Wyższe partie pomieszczenia przysłania świetlista mgielka, falując leniwie na prądach powietrznych. Bioluminescentne kapelusze ogromnych muchomorów rywalizują z poświatą samej mgły, dając w sumie dosyć światła, by rozjaśnić wielką różnorodność grzybowego życia. Ogromne grzyby, małe polipy, wszelkich rozmiarów muchomory, purchawki, porosty i pleśnie we wszystkich kolorach rosną tutaj w obfitości grzybowego piękna. W powietrzu unosi się odurzający zapach cytryn i chleba, zmieszany z mniej przyjemną wonią zgnilizny.

Wszystkimi tymi rzadkimi i pięknymi grzybami opiekuje się Gduar (patrz obszar 4). Grzybowa zbiorowość wspólnie tworzy całość większą niż suma składników. Pachnąca, świetlista mgielka wypełniająca komorę to w rzeczywistości chmura trawienna. Co rundę każde stworzenie (komorze otrzymuje 1k4 obrażenia od osiadających pyłów trawiennych (bez rzutu obronnego). Żywiolaki i rośliny są nieopdatne na ten efekt. Co 10 rund z północnego-wschodu na południowy-zachód wieje podmuch, pchający chmurę świetlistej mgielki w korytarz ku obszarowi 2.

W tym miejscu żyje też kilka ruchomych grzybow. Na skraju pomieszczenia kryją się dwa normalne gnilniki i mackowiec (ST Spostrzegawczości 26). Zajmują się łowectwem i zbieractwem dla grzybowej kolonii. Co 24 godziny Gduar wysyła je na zewnątrz z poleceniem znoszenia żywności do tej komory, aby chmura trawienna miała czym odżywiać pozostałe grzyby. Ponieważ dziś zwierzyzna jest na tyle miła, że przysłała tu sama, stworzenia nie ruszają się ze swych miejsc, chyba że intruzi zaczną walkę z Gduarem w obszarze 4.

Gnilniki (2): 60 pw każdy.

Mackowiec (1): 94 pw.

4. LEGOWISKO GDUARA (PS 14)

Ta komora jest zarazem z zewnętrzną warstwą węża ziemi klasy 3 (patrz magia wężów w rozdziale 4 „Magia i czary”).

Podobnie do pozostałych pomieszczeń kompleksu, to również pełne nie grzybów. Na samym środku spoczywa pojedyncza, ogromna niczym drzewo masa galaretowatego śluzu. W powietrzu łagodnie faluje świetlista mgielka.

Stworzenie spoczywające w centrum komnaty to właśnie Gduar. Przypomina drzewca, którego ciało zamiast z drewna składa się w całości z grzyba. Unikalna ewolucja Gduara, kierowana przez niego samego, pozwoliła wykształcić cechy najbardziej pożądane – półprzezryste, galaretowate cielsko porośnięte i częściowo przysłonięte wężowatymi narostami pleśni. Tak jak u galaretowatych szescianów, cielsko jest w stanie strawić niemal wszystko, co wchłonie.

Trawienna mgielka z sąsiedniej komnaty jest również tutaj, zadając 1k4 obrażenia w rundzie każdemu stworzeniu (patrz obszar 3).

Gduar posiada krypte z skarbcem, przykrytą czarnym śluzem i zabezpieczaną w komnacie (ST Przeszukiwania 29). Oprócz „zwykłych” przedmiotów magicznych odebranych licznym ofiarom (2k4 sztuki losowej broni +1, 2k4 losowe panczerze +1, 2k4 losowe słabsze przedmioty magiczne i 3342 sz.) jest tam *drogie ostrze misji* (patrz rozdział

5) oraz *Trzecie Imaskarkana* (patrz rozdział 5). Wielu już zgineło, szukając tutaj tego starożytnego relikwu.

Gduar: SW 14; wielkie wynaturzenie; KW 16k10+112; pw 200; Ini +3; Szyb 6 m; KP 25, dotyk 7, nieprzygotowany 25; bazowy atk +12; zwa +29; atk +20 wręcz (3k6+9 plus 1k8 od kwasu plus paraliż, walnienie); całk atk +20 wręcz (3k6+9 plus 1k8 od kwasu plus paraliż, 2 walnienie); Przestrzeń/Zasięg 4,5 m/4,5 m; SA broń oddechowa (zarodniki), doskonałe łapanie, kwas, ożywienie grzyba, paraliż, podwójne uszkodzenia względem struktur, wchłonięcie; SC cechy roślin, nieczułość, niepodatność na elektryczność, redukcja obrażeń +10; cięte, ślepowidzenie, wrażliwość na ogień; Char N; RO Wytr+12, Ref+4, Wola +13; S 29, Zr 8, Bd 24, Int 12, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +3, Nasłuchiwanie +14, Spostrzegawczość +14, Sztuka przetwarzania +12, Ukrywanie się -9*, Wiedza (natura) +11, Wycucie pobudek +12, Zastraszanie +11; Czujność, Doskonała inicjatywa, Doskonałe ataki naturalny, Potężny atak, Rozszczępienie, Skupienie na broni (walnienie).

Broń oddechowa (zn): Zarodniki, 18-metrowy strumień (linia), obrażenia 8k10; Refleks ST 25 zmniejsza o połowę. Gduar jest nieopdatny na własną broń oddechową. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Doskonałe łapanie (zw): Gduar, aby użyć tej zdolności, musi wprawier trafić atakiem walnieniem. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjowego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, może użyć wchłonięcia.

Kwas (zw): Kwas Gduara nie szkodzi metalowi ani kamieniowi. Zadaje 1k8 obrażeń co rundę wchłoniętym istotom.

Ożywienie grzyba (zw): Opisywana istota może na życzenie ożywić każdego grzyba w promieniu 54 metrów, niemniej jest w stanie kontrolować jedynie dwa naraz. Poruszają się one i walczą dokładnie tak jak gnilniki. Ożywione grzyby przestają się poruszać, gdy Gduar straci przytomność lub wyjdzie poza zasięg działania tej mocy. W pozostałych aspektach ta zdolność działa jak czar *żywołub* (poziom czarującego = 12).

Paraliż (zw): Galaretowate wnętrze Gduara wydziela znieczulający szlam. Ofiara wchłonięta lub trafiona atakiem wręcz musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 27 - nieudany oznacza paraliż na 3k6 rund. Gduar może automatycznie wchłoniąć sparaliżowanego wroga. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Podwójne uszkodzenia względem struktur (zw): Gduar zadaje podwójne uszkodzenia przedmiotom oraz strukturom (budowłom itp.), jeśli wykonają akcję całkowitego ataku.

Wchłonięcie (zw): Po udanym teście zwarcia w rundzie następującej po złapaniu Gduar może pochłoniąć zapanych wrogów galaretowatych cielskiem. Wchłonięte stworzenia podlegają paraliżowi i kwasowi, należy je traktować jak będące w zwarciu i uwiecznione wewnątrz cielska.

Cechy roślin: Choć Gduar jest już wynaturzeniem, zachowuje cechy roślin. Posiada niepodatność na trucizny, efekty uspienia, paraliżu, oszołomienia, przymusu, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale. Nie działają na niego trafienia krytyczne. Widzi w słabym świetle.

Nieczułość (zw): Ciału Gduara trudno określić niż w przypadku zwykłych stworzeń, przez co nie można go flankować.

Ślepowidzenie (zw): Grzybnia tworząca ciało Gduara działa jak prymitywny organ czuciowy, zdolny lokalizować zwierzynę w promieniu 18 metrów.

Umiejętności: * Gduar posiada premię rasową +16 do testów Ukrywania się wykonywanych w terenie pokrytym grzybami:

Kształt wody

W Dolmroku jest wiele ukrytych zbiorników wodnych i mrocznych oceanów, w których panują warunki nieprzyjazne dla każdego, gdzie krążą dziwaczne istoty nieznanne w innych częściach Podmroku, a swoje enklawy mają abolethy. Jednym z najciekawszych obszarów tego rodzaju jest forteca abolethów znana jako Kształt Wody, leżąca w grocie połączonej z Migoczącym Morzem.

Kształt Wody to pierwsza z szeregu placówek przeznaczonych do obrony granic większego terytorium abolethów. Istoty chronione za sprawą tego posterunku żywią nadzieję, że twierdza nie zawiedzie w spełnieniu obowiązków na rzecz większej społeczności.

Umbra, aboleth dowodzący Kształtem Wody, jest ostatnim z nieprzerwanej linii rodu, którego przedstawiciele stacjonują w tej fortecy. Ponieważ aboleth przy narodzinach dziedziczy wiedzę rodziców, a także wchłania wspomnienia pożeranych ofiar, Umbra jest mądry i zna wszystkie sztuczki, jakie potencjalni intruzi stosowali przez wieki, aby ominąć fortecę.

Pod powierzchnią jeziora przebywa kilku niewolników Umbry różnych ras. Na znak niewolniczej służby mają półprzejrzystą skórę, ale poza tym nie różnią się od innych stworzeń danego gatunku.

1. NA PRUGU (PS 10)

Jeziorko wody wypełnia kawernę średnicy 18 metrów do głębokości 9 metrów w najgłębszym miejscu. Na zachodnim jego krańcu mieszka para skumów (mieszkańców humanoidów, stworzonych przez abolethy jako rasa niewolników), obserwując prowadzący tutaj tunel. Znają język podspólny i wodny. Ostrzegają każdą istotę, która zechce ich wysłuchać, że za tą komorą leży region zakazany dla wszystkich ras i że BG muszą zawrócić albo zostaną zabici.

Oprócz dwóch skumów w wodzie kryje się pięć skragów. Wraz ze skumami atakują wszystkie stworzenia prące do wejścia do obszaru 2.

Skumy (2): pw 11.

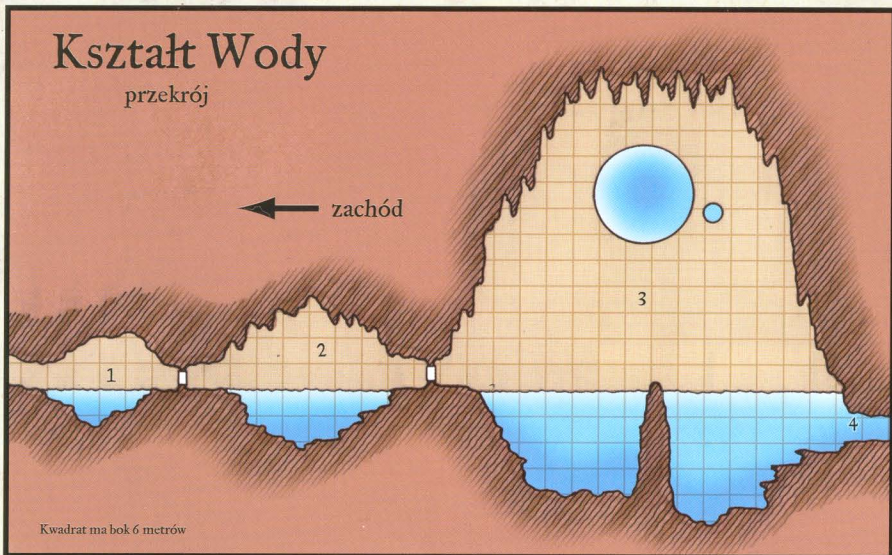
Skragi (5): pw 63.

2. PRZEDNI BASEN (PS 8 i 13)

Zachodnie wejście do tej groty, mającej średnicę około 24 metrów, zamykają kamienne drzwi, rzeźbione w reliefy wyobrażające wiele węży albo macek. Drzwi są zamknięte (ST Otwierania zamków 28) i zaopatrzone w pułapkę.

Pułapka – wirujące zatruite ostrza: SW 8; mechaniczna; spust dystansowy; automatyczne przeładowanie; ukryty zamek pozwala ją obejść (ST Przeszukiwania 25, ST Otwierania zamków 30); atk +10 wąż (1k4+4/19-20 sztylet plu trucizna), trucizna (jad purpurowego robala, Wytrzymałość ST 24 neguje, 1k6 S/1k6 S); wiele celów (atakuję wszystkie cele w obszarze 6 metrów na zachód od drzwi); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

Pod spokojnym lustrem wody czai się więcej skumów, a także prawdziwe zagrożenie dla intruzów – beholder. Gdy ten ostatni atakuje, skumy starają się ukryć i przyglądać walce z odległości.





Światło przyciąga drapieżców

Skumy (2): 11 pw.
Beholder (1): 60 pw.

3. PRZESTWÓR WODNY (PS 15)

Zachodnie wejście do tej olbrzymiej groty zamykają kamienne drzwi, rzeźbione w reliefy wyobrażające wiele węży albo macek. Drzwi są zamknięte (ST Otwierania zamków 30) i zaopatrzone w pułapkę.

Pułapka – **chmura kwasu**: SW 7; mechaniczna; spust dystansowy; automatyczne przeładowanie; ukryty zamek pozwala ją obejść (ST Przeszukiwania 25, ST Otwierania zamków 30); efekt zaklęcia (*chmura kwasu*, czarodziej 11. poziomu, 2k6 od kwasu/rundę przez 11 rund); ST Przeszukiwania 31; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 31.

Ogromną komnatę oświetlają niebieskie, fosforyzujące grzyby porastające wszystkie ściany. Przestwór mieści głębokie jezioro z jedną, jedyną wyspką 3-metrowej średnicy widoczną na środku. Ale najbardziej rzuca się w oczy 20-metrowej średnicy kula wody unosząca się majestatycznie w powietrzu. Wokół owej sfery z szybkością jednego obrotu na sześć sekund krąży mniejsza, 6-metrowej średnicy kula wody. We wnętrzu wielkiej kuli pływa 6-metrowy, rybkoszczątny potwór.

Stworzenie wewnątrz kuli to Umbra. Jego wojska na tym terenie obejmują czterech płaszczowców w górnych zakątkach, couatla rezydującego na wyspie na środku jeziora oraz trzy belkoczące pasczowce. Wszyscy poddani mają półprzezryste ciała i są gotowi bronić aboletha przed intruzami, gdy tylko zwierchnik da znak.

Umbra może kierować ruchem kuli, czyli właściwym Kształtem Wody, w darmowej akcji. Kształt Wody lata z szybkością 15 metrów. W każdej rundzie szybko wirująca mniejsza kula orbitująca wokół dużej może zaatakować jedno wskazane przez Umbrę stworzenie w odległości do 12 metrów od dużej kuli – atak to walnięcie (+33 wręcz, 4k10+14 plus szlam). Atak szlamek opisano przy prezentacji aboletha w *Księdze Potworów*. Wielka kula ma KP 23, trwałość 2 i 500 pw. Jeśli jej punkty wytrzymałości spadną do 0, wielka oraz mniejsza kula się rozpadają. Będąc w Kształcie Wody, Umbra może atakować psioniką lub używać na odległość zdolności zniewolenia.

W centrum Kształtu Wody znajduje się skarbiec zgromadzony z łupów wziętych na poprzednich istotach, które próbowały przejść dalej. Składa się nań 4325 sz, 1k3+2 sztuki broni, 1k3+2 pancerze i 1k3 przedmioty magiczne średniej mocy.

Belkoczący pasczowiec (3): 22 pw.

Couatl (1): 58 pw.

Płaszczowce (4): 45 pw.

Umbra, aboleth (1): 76 pw.

4. DOPŁYW

Zalany wodą tunel jest niewidoczny znad powierzchni jeziora w obszarze 3. Prowadzi przez coraz liczniejsze placówki systemu obronnego abolethów, a kończy się w dużej ich enklawie – tak utajnionej, że jej nazwę (Xxiphu) wspominają jedynie bardzo rzadkie teksty.

ZSTĄPCIE W NAJGŁĘBSZE OTCHŁANIE KRAIN

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

✱ 60 miast i ciekawych miejsc ✱ 16 ras postaci ✱ 25 nowych atutów

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN, Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby w pełni wykorzystać ten dodatek.



ISBN 978-83-7418-156-3



9 788374 181563

Cena detaliczna: 69,00 zł

Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl