

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS®

SREBRNE MARCHIE



Ed Greenwood, Jason Carl

FORGOTTEN REALMS®

SREBRNE MARCHIE

OPRACOWANIE PODRĘCZNIKA	ED GREENWOOD JASON CARL	VANCE KOVACS	ILUSTRACJA NA OKŁADCE
ROZWIĘCIE	RICHARD BAKER	MATT CAVOTTA	ILUSTRACJE WENĘTRZNE
REDAKTOR WYKONAWCZY	KIM MOHAN	DENNIS CALERO	
DYREKTOR KREATYWNY	RICHARD BAKER	MICHAEL DUBISCH	
WICEPREZES BIS GIER FABULARNYCH	BILL SLAVICSEK	JEFF EASLEY	
WICEPREZES WYDAWNICTWA	MARY KIRCHOFF	WAYNE ENGLAND	
ZARZĄDZANIE PROJEKTEM	ANTHONY VALTERRA	RAVEN MIMURA	
KIEROWNIK PROJEKTU	MARTIN DURHAM	MATT MITCHEL	
KIEROWNIK PRODUKCJI	CHAS DELONG	CHRISTOPHER MOELLER	
DYREKTOR ARTYSTYCZNY	ROBERT RAPER	PUDDNHEAD	
OPRACOWANIE GRAFIKI	ROBERT CAMPBELL CYNTHIA FLIEGE DEE BARNETT	ADAM REX	
		RICHARD SARDINHA	
		ARNIE SWEKEL	
		DENNIS KAUTH	KARTOGRAFIA
		ROB LAZZARETTI	
		SONYA PERCIVAL	TYPOGRAFIA

TESTUJĄCY GRĘ: Mike Brass, Jason Carl, Melissa Carl, Burt Clothier, Jeff Combos, Karen Combos
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Bryon Wichstadt, Eric L. Boyd

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

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

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



620-88567-001-EN

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofsveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

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



Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Pilke
Skład: Antonina Liedtke

ISBN: 83-7418-077-3

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS i WIZARDS OF THE COAST są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Loga d20 System i d20 są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe. ©2002, 2005 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.

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

spis treści

WSTĘP	3	Tholvarr.....	22	Cytadela Felbarr.....	68
1. UKSZTAŁTOWANIE		Twierdza Mrocznej Strzały	23	Cytadela Adbar	70
TERENU	5	Las Czart	24	Martwe Śniegi.....	73
Krótką historią Północy.....	5	Łodowe Góry	25	Everlund	74
Rzut oka na geograficę.....	7	Łodowe Iglice.....	25	Mithrilowa Hala	78
Ukształtowanie.....	7	Mroźne Wzgórze	25	Quaervarr	79
Chłodny Las	7	Loch Ruin.....	25	Nowy Fort	81
Namiot Tulruna	8	Mithrilowa Hala.....	25		
Obozowisko Thradulfa.....	8	Obozowisko Czarnych Kruków	25	4. LUD SREBRNYCH	
Zimna Dolina	8	Zamek Iluzji.....	26	MARCHII	83
Dolina Rauvin	9	Zła Przełęcz	26	Życie i społeczeństwo	83
Jalanthar	9	Odległy Las	26	Ekonomia	83
Przełęcz Everlund	10	Grób Masulka	27	Prawo i porządek.....	85
Rzeka Rauvin	10	Zguba Taeryma	27	Poszukiwacze przygód.....	86
Góry Nether	11	Podmrok.....	27	Obronność i wojskowość	87
Baraskur	11	Araumycos	27	Strategie i taktyki.....	87
Grobowce Deckona Thara.....	11	Blingdenstone	27	Wojska Północy	89
Jaskinia Morueme	12	Fardrimm	28	Armie i milicje	90
Iglice Zguby	13	Gracklstugh.....	28	Rycerze w Srebrze.....	91
Księżycowa Przełęcz	13	Menzoberranzan	28	Strażnicy Czarów	92
Przełęcz Odwróconego		Mroczne Jezioro	29	Szczepy uthgardskie	93
Kamienia	13	Yathchol	29		
Przełęcz Silverymoon.....	13	Rzeka Surbrin.....	29	5. POLITYKA I WŁADZA	98
Sztylet Dalagara	13	Upadłe Ziemie	30	Najnowsza historia	98
Tysiąc Paszcz	14	Burzowa Wieża	30	Artykuły konfederacji	99
Wierch Pani	14	Wiedźmi ogień	30	Wrogowie i zagrożenia	102
Wieża Telkouna	14	Wieczne Wrzosowiska	30	Tajemne Bractwo	102
Góry Rauvin	14	Wysoki Las	32	Lud Czarnej Krwi.....	102
Goblińskie Warownie	14	Cytadela Mgieł	32	Król Obould Wiele Strzał.....	103
Przełęcz Martwego Orka	15	Elfi Port.....	32	Inni humanoidzi	104
Księżycowy Las	16	Gwiazdne Góry	33	Dom Dlardrageth	104
Kotlina Szponu	16	Kamienny Bastion	34	Drowy	106
Samotny Kamień	16	Las Turlanga.....	34	Giganci	106
Uchwył Herolda	16	Lothen o Srebrnych Iglicach	34	Pomroki	106
Usta Pieśni	16	Mhiilamniir	35	Poplecznicy złych bóstw	107
Las Arn.....	17	Nienazwany Loch	35		
Las Śmierci	17	Potok Jednoróżca.....	35	6. BOHATEROWIE PÓŁNOCY	109
Las Druar.....	17	Pradawne Drzewo.....	36	Błędny rycerz	
Las Vordrorn	17	Reitheillaethor	36	z Silverymoon	109
Nocne Drzewa	18	Twierdza Noanara	36	Łamacz hord	111
Srebrna Puszcza.....	18	Twierdza Piekielna Brama.....	36	Niezrównany łucznik	112
Stare Delzoun.....	19	Warownia Olostina	36	Orkowy zwiadowca.....	114
Dolina Sundabar	19	Zaginione Szczyty	37	Zabójca gigantów	115
Kotlina Auyana	19			Znawca dziczy	117
Obozowisko Wolmada	19	2. EKSPLOACJA DZICZY	38		
Rozwidenie	20	Zwierzęta i rośliny	38	7. POTWORY MARCHII	119
Ziemie Księżycowe	20	Flora	38	Branta	119
Samotna Wieża.....	20	Fauna	40	Ogromny kruk	120
Studnia Beorunny.....	20	Smoki Północy	41	Skalny jaszczur	121
Obszary Graniczne	21	Spotkania w dziczy.....	42	Śniegopłaszczka	122
Anauroch	21	Pogoda: niewidzialny wróg	47	Zwierzęta (czerwony tygrys,	
Dolina Delimbiyr	22	Naturalne niebezpieczeństwa	47	jeleni, łos)	123
Grzbiet Świata	22	Losowa pogoda	52		
Krainy Przy Murze	22			8. PRZYGODY NA PÓŁNOCY	124
		3. MIASTA SREBRNYCH		Czarna furia	124
		MARCHII	54	Przełęcz Martwego Orka.....	129
		Silverymoon, Klejnot Północy	54	Wieża Telkouna	133
		Sundabar	65	Krew i złoto	138



WSTĘP

W

itajcie w Srebrnych Marchiach, krainie odróżniającej się od wszystkich innych regionów Faeruntu. To dom zróżnicowanych ludów, pragnących dobrobytu i porządku w nieprzystępnej dzicy – i walczących o nie. Obszar Srebrnych Marchii wciąż jest mało zbadany i nieokiełznany. Zamieszkują go żądne wojny hordy orków, wrogo nastawieni do wszystkiego giganci oraz różnorodne złańnione krwi potwory.

Mieszkańcy tej północnej krainy dzielą się terytorium z niebezpieczeństwami czujących w każdym lesie, w każdej górskiej dolinie oraz na każdej przełęczy. Osoby opuszczające bezpieczne mury miejskie muszą poruszać się uzbrojone i z ostrożnością – w przeciwnym bowiem razie padną ofiarą jednego z wielu okropieństw czekających na następną ofiarę. Nadto każdy positek w gospodzie oraz każdą transakcję kupiecką przyćmiewa niewypowiedziany strach, że być może właśnie dzisiejszego dnia król Obould Wiele Strzał lub jakiś inny orkowy wódz postanowi posłać swych górskich wojowników na miasta i gospodarstwa Srebrnych Marchii.

Brutalne dzikusy oraz grasujące potwory nie są jedynymi niebezpieczeństwami czekającymi na wędrowców w tej krainie. Lód i śnieg oraz wyjące wiatry wystarczająco zimne, by zmrozić czerwonego smoka do szpiku kości, czekają tylko, by odebrać życie nieprzygotowanym bądź nieostrożnym. Na pogórzach gór Nether przyjemny wiosenny dzień w mgnieniu oka może ustąpić miejsca szalejącej zamieci; w ciągu nocy ostępy Księżycowego Lasu może chwycić w uściski wysysające siły mróz. Często największym wrogiem podróżujących po tych północnych krainach jest pogoda. Ci zaś, którzy nie potraktują natury z należnym jej szacunkiem, szybko znajdują się na jej łasce.

Jakby niebezpieczeństw nie było dość, Srebrnym Marchiom zagraszają wrogowie, których mieszkańcy tej krainy nie są w stanie nawet dostrzec. Słudzy złych organizacji, takich jak Bractwo Tajemnic, Lud Czarnej Krwi czy kościół Shar, znaleźli drogę do samego serca wielkich miast konfederacji. Ci szpiedzy starają się doprowadzić do upadku Srebrnych Marchii z nieznanymi obcym powodów. Niektórzy po prostu pragną władzy i podboju, podczas gdy inni czują zadawnione urazy do nowego Rzecznika Marchii, samej Jaśnie Pani Alustriel. Podróźni muszą wykazywać się dużą ostrożnością, jako że nie są w stanie

stwierdzić czy jowialny kupiec, którego właśnie spotkali, jest faktycznie tym, za kogo się podaje, czy może agentem jakichś bezwzględnych sił, zamierzających zniszczyć obronę stworzoną przez pakt.

Niemniej, mimo tych wszystkich zagrożeń, wciąż jest nadzieja, że Srebrne Marchie któregoś dnia uwolnią się z cienia wielu trapiących tę ziemię niebezpieczeństw. Cywilizowani mieszkańcy regionu są zdeterminowani walczyć o przetrwanie oraz o długotrwałe istnienie ich marzenia – bez względu na zbierające się przeciwko nim wrogie siły. Wielu postanowiło uczynić wszystko, by Marchie stały się rajem dla podobnie myślących i poświęciło się obronie tego, co do tej pory osiągnęli.

W tym właśnie celu pani Alustriel stara się sprawić, by przywódcy konfederacji skupili się na rozwiązywaniu wspólnych problemów i rozwianiu obaw wszystkich. W tym czasie jej sojusznicy starają się rozprawić z najbardziej nagłymi zagrożeniami czujących na miasta. Przeczesują oni dzikie ostępy w poszukiwaniu wskazówek oraz świadectw potwierdzających intencje króla Oboulda, a także innych, czających w tam niewidocznych na pierwszy rzut oka gróźb. Siły krasnoludzkich warowni stopniowo rosną, ich władcy zaś – świadomi zagrożenia ze strony orków – są gotowi rozprawić się z nimi.

Jak wykorzystać tę książkę w kampanii

Ta książka zawiera wszystko, czego potrzebujesz, by dokonać eksploracji Srebrnych Marchii w kampanii osadzonej w Zapomnianych Krainach. Kampanii, którą sam stworzysz.

Ukształtowanie terenu: Rozdział opowiadający o geografii Srebrnych Marchii. Szczegółowo opisuje najważniejsze miejsca tego regionu – od Chłodnego Lasu po góry Nether. Znajdziesz w nim również informacje o granicznych terenach otaczających Srebrne Marchie, włączając w to Wieczne Wrzosowiska, Wysoki Las oraz Grzbiet Świata.

Eksploatacja dziczy: Podróżowanie po Srebrnych Marchiach nie należy do łatwych. W lasach, na kamienistych wzgórzach oraz stromych górskich przełęczach tej krainy czyhają wszelkie rodzaje niebezpieczeństw i zagrożeń. W tym rozdziale opisano florę i faunę regionu oraz podano informacje dotyczące tego, jak niegościnnie klimat Srebrnych Marchii wpływa na postacie i ich działania. Zamieszczono tu również tabele spotkań losowych oraz pogody, specjalnie dopasowane do specyfiki regionu.

Miasta Srebrnych Marchii: Ten rozdział opisuje sześciu członków konfederacji (Silverymoon, Sundabar, Cytadelę Felbarr, Cytadelę Adbar, Everlund oraz Mithrilową Halę). Tu podano też informacje o trzech mniejszych osiedlach, cieszących się opieką ligi, czy może raczej korzystnym dla nich brakiem zainteresowania: Martwym Śniegami, Quaervarr oraz Zhentyjskimi osadnikami z miasteczka Nowy Fort.

Lud Srebrnych Marchii: Rozdział, w którym opisano życie, pracę oraz poszukiwanie przygód w Srebrnych Marchiach. Znajdziesz tu szczegółowe wiadomości dotyczące niedawnej historii oraz rozważania o porozumieniu, które doprowadziło do powstania ligi.

Polityka i władza: W jaki sposób Srebrne Marchie stały się podmiotem politycznym? Jak działa konfederacja, jeśli chodzi o szczegóły? Jak przestrzegane są jej zasady? Kim są sojusznicy oraz wrogowie Srebrnych Marchii? Ten rozdział odpowiada na te pytania oraz dostarcza szczegółowych informacji o siłach, które próbują sprawić, by konfederacja nie osiągnęła swych celów.

Bohaterowie Północy: W tym rozdziale zaprezentowano sześć nowych klas prestiżowych typowych dla Srebrnych Marchii – błędnego rycerza z Silverymoon, nie zrównanego łucznika, niszczyciela hord, orkowego zwiadowcę, zabójcę gigantów, znanec dziczy.

Potwory Marchii: W tym rozdziale przedstawiono cztery nowe potwory oraz trzy odmiany zwierząt powszechnie spotykane w Srebrnych Marchiach, włączając w to jelenia, łosia, czerwonego tygrysa, brantę, ogromnego kruka, skalnego jaszczura oraz śniegopłaszczkę.

Przygody na Północy: Ostatni rozdział tego podręcznika zawiera cztery przygody. „Czarna furia” opisuje Kotlinę Szponu, sekretną warownię Ludu Czarnej Krwi. „Przełęcz Martwego Orka” opowiada o niebezpieczeństwach czyhających na tytułowej przełęczy oraz

czyhających się na niej orkach z klanu Rozłupywaczy Czaszek. „Wieża Telkouna” prezentuje ukrytą dolinę Wysokiego Thorog oraz jej złowrogiego pana, Telkouna. Wreszcie „Krew i złoto” to dłuższa przygoda osadzona w miasteczku Martwe Śniegi. W jej skład wchodzi opis kilku istotnych miejsc i zagrożeń czekających w pobliżu wspomnianej osady – bohaterowie mogą je zbadać i zmierzyć się z nimi.

Mapa: Składana mapa prezentuje Srebrne Marchie oraz okoliczne terytoria w skali 45 kilometrów na 2,5 centymetra. Znajdziesz na niej również plany kilku istotnych miejsc, włączając w to Silverymoon, Sundabar, Everlund, Cytadelę Adbar, Cytadelę Felbarr oraz przewodnik po pobliskim Podmroku.

CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

Tworząc tę książkę założono, że posiadasz trzy podręczniki źródłowe do gry DUNGEONS & DRAGONS®: *Podręcznik Gracza*, *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* oraz *Księgę Potworów*. Przekonasz się też, że *Opis Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN* okazuje się bardzo przydatny jeśli chodzi o opisy niektórych postaci oraz stworzeń ze Srebrnych Marchii.

Polecamy wreszcie *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*. Wiele z wymienionych w tym podręczniku stworzeń można znaleźć we wspomnianym podręczniku. Jeżeli nie posiadasz *Potworów Faerunu*, wówczas zastąp je odpowiednimi potworami z *Księgi Potworów* (podanymi w nawiasach).

Aarakocra (ogromny orzeł); aballin (szary śluz); abishai, biały (osyluth [diabeł]); abishai, zielony (barbazu [diabeł]); asabi (troglodyta); beholderowaty, gałka oczna (elektryczna jaszczurka); chityniak (ettercap); choldrit (drider Kpn4); ciemnostwór (czarci złowieszcy nietoperz); gigant, mgielny (gigant chmurowy); goblin z Dekanter (niedźwiedź); groza w pancerzu (mechaniczny strażnik); gulguthydra (dwunastogłowa hydra); hybsil (centaur); ibrandlin (młody czerwony smok); krasnolud, arktyczny

Twierdza Mrocznej Strzały

ny (krasnolud z podtypem stworzenie zimna); leukrokota (złudna bestia); lodowy wąż (średni żywiolak powietrza); mroczne drzewo (gnilnik); nietoperz, nocny łowca (złowieszcy nietoperz); nietoperz, złowrogi (półczart złowieszcy nietoperz); nietoperzołak (niebiański złowieszcy nietoperz); nishruu (czarci błędny ogień); nyth (błędny ogień); pełzające szpony (malutki zombie); peryton (czarci ogromny orzeł); planokrwesty, fey'ri (diabeł); planokrwesty, tanarukk (ork półczart); pomiot mroku (czarci otyugh o 14 KW); przerażający wojownik (mumia); quaggoth (niedźwiedź); smoczydo (ogr półsmok); smok, ciemny (czarny smok); smok, zębata (błękitny smok); strażniczka zmora (upiór); widmowa pantera (lampart półczart); wysoki paszczowiec (athach); zjawa, kula zguby (zjawa beholdera).

UKSZTAŁTOWANIE TERENU

W

iększość Faerunian uważa Północ za dziką, nieokreśloną głuszę, krainę świszczących śnieżyc, pokrytych śnie-

giem gór oraz dziewiczych lasów nawiedzanych przez okropne potwory oraz grasujące hordy żądnych krwi orków. W setkach mrozących krew w żyłach opowieści o niebezpieczeństwie i trudach, Północ jawi się jako zimna, pozbawiona prawa i na tyle rozległa, że nikt nigdy całej jej nie poskromi. Ponure krasnoludzkie warownie, dumni barbarzyńcy oraz na wółlegendarne elfie królestwa mogły przez krótki czas wytrwać w tych surowych krainach, ale nic nie przetrwało dłużej. Horda orków czy stado smoków niszczyły je już nazajutrz... nie pozostawiając nic poza kilometrami niezaznaczonej na mapach głuszy.

A przynajmniej tak powiadają mieszkańcy Południa. Na Dzikim Pograniczu drogi, strzeliste miasta i kwitnące, otoczone żywopłotami gospodarstwa napotyka się rzadziej niż w cieplejszych krainach, ale stwierdzenie, że jest to obszar niecywilizowany będzie pomyłką. Jeżeli Północ zawsze była wyjątką dziczą, to kto wyrzył liczne opuszczone kopalnie? Kto wznosił zrujnowane wieże?

krótka historia północy

Tysiące lat temu krainy, na obszarze których dzisiaj leżą Srebrne Marchie, wyglądały zupełnie inaczej. W tamtych dniach nie było jeszcze pustyni Anauroch. Wszystkie krainy z wyjątkiem najzimniejszych gór oraz kamienistych wrzosowisk porastały gęste lasy, które rozdzielały rzeki płynące mniej więcej tak jak dzisiaj. U zarania czasu elfy założyły w okolicy swe pierwsze i najpotężniejsze królestwa: Aryvandaar w głębi Wysokiego Lasu, Illefaru wzdłuż północnego Wybrzeża Mieczy oraz Miyeritar, leżące tam, gdzie dziś rozpościera się zwiędłe Wyższe Wrzosowisko. Te królestwa przetrwały wiele tysięcy lat. Krasnoludy z Delzoun opanowały góry i jaskinie od Grzbietu Świata po Wąską Morza – aż do miejsca, gdzie teraz znajduje się zachodni skraj Anauroch. Wszędzie pleniły

się gobliny, zaś na najbardziej wysuniętych na południe wierzchołkach i lodowcach mnożyli się orkowie.

Na Północy żyli również ludzie, którzy nauczyli się magii od elfów. Toczyli też walki z orkami, które rozpleniły się w ruinach elfich królestw pozostałych po wojnie pomiędzy nimi. Pierwszym godnym odnotowania ludzkim królestwem było Illusk – dziś to ledwie echo dalekiej przeszłości, brzmiające jedynie w postaci miasta Luskan. Leżało ono wzdłuż Wybrzeża Mieczy, chociaż jego faktyczne granice są dziś tematem spekulacji. Tam, gdzie krasnoludzka kraina Delzoun miała północno-wschodnią granicę, zaczynał się Netheril. To potężne imperium, druga wielka ludzka kraina na Północy, powstała przy Wąskim Morzu między –4000 a –3000 RD. Niezwykle pewni siebie mieszkańcy Netherilu uważali, iż mogą opracować magię potężniejszą niż kiedykolwiek elfy się odważyły.

Czarodziej z Netherilu ujarzmił moc samego Splotu, używając jego niewiarygodnej potęgi do tworzenia cudów i okropieństw nigdy wcześniej niewidzianych w Faerunie. Sprzeciali się jednakże dość często, co wykorzystali tajemni wrogowie ludzkiego imperium – faerimmowie, którzy za pomocą złowieszczonego czarnoksiężstwa zatruli serce ludzkiego królestwa. Tak powstała magiczna pustynia. Katastrofalny koniec imperium nadszedł w –339 RD, Roku Przerwanych Sieci. Wówczas właśnie arcywładca Karsus próbował rzucić czar, za pomocą którego stałby się bogiem. Nie powiodło mu się, ale jego upadek zniszczył Mystryl, boginię magii oraz wszystkie wspaniałe dzieła istniejące dzięki Sztuce.

Ocaleni z Netherilu rozproszyli się po okolicy, orkowie zaś rozpełzli się z gór na całą Północ w liczbie nigdy wcześniej – ani też później – niewidzianej. Starożytne krasnoludzkie królestwo Delzoun upadło w –100 RD. Spośród krain północy, ocalała jedynie elfia kraina Eaelrann, która oparła się orkowej nawale. Niektórzy potomkowie Netherijczyków założyli lub zajęli północne warownie, które później przemieniły się w Ascalhorn, Silverymoon,

Everlund oraz Sundabar. Inni utonęli w barbarzyństwie, zmieszali się z Illuskańczykami i stali Uthgardczykami.

Ocalałe z Illefaru elfy, krasnoludy, potomkowie Netheryjczyków oraz ludzie z Północy połączyli swe siły, by oprzeć się atakom łupieżczych ras. Tak w 523 RD powstało istniejące krótki czas państwo Falorm, znane również jako Królestwo Trzech Koron. Upadłe Królestwo, jak je później nazwano, wówczas wytrwało najazd orków i goblinów, tylko jednak po to, by w 615 RD ulec Hordzie Pustkowi. Falormscy wojownicy i magowie ostatnie dni swego życia spędzili na tępieniu wszystkich napotkanych najeźdźców, na kilka stuleci przerzedzając szeregi gigantów i goblinoidów.

W 882 RD, wyniosli władcy-czarodzieje z Ascalhorn sprowadzili zagładę i na to miasto. Wpierw ku ciemności zwiabiła ich potajemna inwazja diabłów. Potem potężni czarodzieje wezwali demony, by zwalczyły tę wewnętrzną groźbę, a wówczas miasto upadło pod naporem tych potworów, które najechały również sąsiadów, elfie królestwo Eaerlann oraz krasnoludzkie państwo Ammarindar. Po upadku Eaerlann nie pozostało już żadne ze starych królestw Północy. Ze starożytnych krain przetrwały jedynie Evereska oraz kilka krasnoludzkich cytadel odizolowanych we wroziej dzicy.

Jednakże w miejsce starych krain powstawały nowe. W pobliżu ujścia rzeki Dessarin wyrosło Waterdeep, stając się ostoją Północy. Stamtąd wyruszyli osadnicy, ponownie zajmując dolinę rzeki Dessarin oraz dolny bieg rzeki Delimbiyr i zasiedlając Se-comber, Głośną Wodę, Llorckh, Trzy Dzikie oraz Długie Siodło. Założone w 574 RD u brodu na rzece Silverymoon stopniowo rozrosło się w Klejnot Północy. Powstały drogi, ścieżki oraz szlaki handlowe – Północ otworzyła się na świat.

Podobnie jak ich poprzednicy, również te nowe miasta i królestwa walczyły z wrogimi hordami oraz potworami nawiedzającymi region. W 1235 RD z najbardziej wysuniętych na północ wierzchów zesła olbrzymia horda wsparta przez potwory, przewałując się ku południowi i docierając aż do Calimshanu, po drodze oblegając Waterdeep oraz plądrując wszelkie inne osiedla. Szybko zebrano armie i czarodziejów, by powstrzymali tę siłę zanim zniszczy ona Calimshan. Chociaż cywilizacja ostatecznie zwyciężyła, to jednak najazdy orków w zachodnim Faerunie trwały wciąż aż do 1241 RD. W ciągu roku poświęconego eliminacji grabieżców armie zachodu przynajmniej na jakiś czas eksterminowały potwory żyją-

ce w południowych krainach. Niewątpliwie ograniczyły zaś wrogie siły do kilku rozbitych band ukrywających się w odległych regionach Północy. W czasie, gdy orkowie lizali rany, tarczowe krasnoludy z Północy gromadziły się, by rozpocząć kampanię mającą na celu odzyskanie dawno utraconych krain. Pierwsze pokolenie krasnoludzkich wojowników urodzonych po Błogosławieństwie Grzmotu z 1306 RD dorosło, sięgnęło po broń i zaściło armie niskiego ludu. W 1356 RD doszło

do pierwszej znaczącej zdobyczy będącej efektem zbiorowego wysiłku – wówczas Bruenor Battlehammer zabił cienistego smoka Shimmerglooma, wypędził służących mu duergarów i ogłosił się ósmym królem Mithrilowej Hali.

Jednakże to nie powstrzymało najeźdźców od łupieżczych wypraw. Pod koniec lata 1367 RD horda stu pięćdziesięciu tysięcy orków pod wodzą króla Greneira spadła z północnych łańcuchów górskich na rządzoną przez króla Oboulda Cytadelę Wielu Strzał. Przez cztery miesiące dwie armie orków ścierały się ze sobą, aż w końcu Obould zabił Greneira w pojedynku. Tak doszło do rozproszenia się hordy tego ostatniego. Wówczas krasnoludy z klanu Wojennej Korony, wsparci siłami z Silverymoon, zaatakowały wyczerpanych orków z plemienia Wielu Strzał i zdobyli ich cytadelę. Obould uciekł na północ, ukrywając się w Grzbiecie Świata, a król Emerus Wojenna Korona zasiadł triumfalnie na tronie w cytadeli, której przywrócono dawną krasnoludzką nazwę Felbarr.

W trakcie surowej zimy 1368 RD ataki trolli na miasto Nesme stały się częstsze i dziksze. Coś wypędzało te potwory z wrzosowisk. Okazało się, że powodem były bandy gigantów mgielnych, chmurowych oraz wzgórzowych, których z domów w Grzbiecie

Świata wypędzali (między innymi) orkowie Oboulda. Później, jeszcze tego samego roku, Uthgardtscy ze szczepu Błękitnego Niedźwiezia śmiałym atakiem zdobyli Twierdzę Piekielna Brama.

W 1369 RD czarty z Piekielnej Bramy zaatakowały Silverymoon i Sundabar. Przed wypędzeniem spaliły dużą część drugie-



Złowieszczych niedźwiedzi lepiej unikać

Ryc. Jeff Easley

go z wymienionych, ale magia Alustriel obroniła Silverymoon. Potem siły Twierdzy Piekielnej Bramy zwróciły się ku Cytadeli Mgieł, siedziby tajemniczego Pana Mgieł, który przy użyciu wielkiej magii – oraz dzięki Harfiarzom, którzy poświęcili swe życie, by jej użyć – zniszczył twierdzę w wielkiej eksplozji. Następnie armie z Everlund, działając w porozumieniu z dobrymi ludami z Wysokiego Lasu, wybiły ocalałe tanar’ri. Nieco później drzewiec Turlang sprawił, iż las szybko rozrósł się na północ i wschód, otaczając ruiny i przy okazji odcinając ten obszar dla ludzkich kupców.

Przez ostatnie trzy lata napady trolli i gigantów stawały się coraz bardziej niebezpieczne – do tego stopnia, że zagrażają kruchemu pokojowi na Północy. Chcąc stawić czoło siłom zła, Jaśnie Pani Alustriel w 1371 RD zwołała naradę przywódców wszystkich ważnych osiedli. Ze starego Delzoun, Księżycowych Ziem oraz doliny Rauvin przybyli elfi, ludzcy i krasnoludzcy władcy, chętni wspólnie znaleźć rozwiązanie problemów dotyczących krainy każdego z nich. Właśnie w trakcie tego burzliwego spotkania powstało Przy mierze Jaśnie Pani, konfederacja miast-państw, znana jako Liga Srebrnych Marchii.

Rzut oka na geografie

Pomimo map, mocy wróżenia oraz coraz lepszej komunikacji, niewiele osób może liczyć na to, że w pełni poznają całą Północ. Tutejsze góry i lasy są rzadko zasiedlone przez cywilizowane ludy. Jest to ponadto tak trudny, pełen potworów teren, że większość fachowcu zna ledwie kilka ważniejszych punktów orientacyjnymi oraz bezpiecznych szlaków. Istnieją zatem dobre powody, dla których cały ten obszar wciąż zwany jest Dzikim Pograniczem. Wydaje się zatem rozsądniejsze zbadanie „właściwych” Srebrnych Marchii, jako że region ten obejmuje jedynie część Północy. Niemniej nawet sam ten region wciąż rozciąga się na niemal osiemset kilometrów od rzeki Surbrin do Anauroch i na prawie pięćset kilometrów od Wysokiego Lasu po nieprzystępne wierchy Grzbietu Świata.

Sama nazwa „Srebrne Marchie” jest nieco myląca. Każdy się zgodzi, że sercem tego obszaru jest wielkie miasto Silverymoon, a w regionie tym istnieje jeszcze pięć dużych miast oraz wiele mniejszych osiedli. Niemniej gdzie znajdują się granice krainy, w której prawo i porządek sięgają tylko tak daleko, jak ostrze miecza?

Sześciu głównych sygnatariuszy ligi Marchii to Cytadela Adbar, Cytadela Felbarr, Everlund, Mithrilowa Hala, Silverymoon oraz Sundabar. Ich przywódcy złożyli Alustriel przysięgę lojalności, lecz władają swym ludem i dowodzą swymi strażnikami, żołnierzami i oddziałami. Te siły pilnują lokalnych bram, murów oraz więzień i zazwyczaj patrolują bezpośrednie otoczenie osad, by przepędzać lub zabijać czyhające nieopodal potwory, nękać bandytów i łupieżców oraz zapobiegać niespodziewanym atakom na pobliskie gospodarstwa oraz przejeżdżających podróżnych.

Mędzy z Silverymoon określają Srebrne Marchie jako obszar składający się z trzech głównych regionów. Pierwszym z nich jest dolina Rauvin, czyli ziemie leżące wzdłuż rzeki Rauvin od miejsca, w którym wpływa ona w góry Nether, po jej ujście do rzeki Surbrin. Drugim jest Stare Delzoun, region na północ od gór Nether i na południe od Chłodnego Lasu oraz Lodowych Gór. Trzecią część stanowią Ziemie Księżycowe (jak nazywają je ich mieszkańcy), czyli krainy rozciągające się na północ od Silverymoon, pomiędzy rzeką Surbrin oraz Chłodnym Lasem. Zewnętrzными granicami Srebrnych Marchii są otaczające tę krainę góry, wrzosowiska oraz lasy.

ukształtowanie

Na Srebrne Marchie składają się przede wszystkim trzy doliny i trzy pasma górskie, wszystkie biegnące z grubsza w kierunku wschód-zachód. Położone najbardziej na północ Grzbiet Świata oraz Lodowe Góry tworzą wielki mur, chroniący Srebrne Marchie przed surowością rozciągających się za nimi tundra i lodowców. Cytadela Adbar to najbardziej wysunięty ośrodek cywilizacji w tym regionie.

Podróżny schodzący z tych wysokich, zamarzniętych wierchów i wkraczający w Stare Delzoun położone pomiędzy Grzbietem Świata a górami Rauvin przekroczy wysuniętą najbardziej na północ dolinę marchii – region czasami znany jako Dolina Chłodu. Ta część Marchii jest niemal opuszczona. Wielkie lasy i strome pogórze, które w innych regionach byłoby uznawane zapewne za góry, sprawiają, iż podróż po tym obszarze jest niewiele łatwiejsza niż w szczytach na północ od nich.

Północną część Starego Delzoun oddzielają od południowej góry Rauvin – bariera długa na niemal sto sześćdziesiąt kilometrów oraz szeroka – w najszerszym miejscu – na niemal pięćdziesiąt. Góry roją się od orków i innych humanoidów, co sprawia, iż niebezpiecznie jest nawet zbliżać się do nich.

Na południe od gór Rauvin leży serce Starego Delzoun – wielka dolina zdominowana przez Sundabar. To miasto oraz jego okolice są jedną z najbardziej zasiedlonych części marchii, chociaż wszystkie gospodarstwa i posiadłości znajdują się w promieniu mniej więcej trzydziestu kilometrów od Sundabaru. Dolina zwęża się ku wschodowi, gdzie góry Nether skracają na północ i niemal spotykają się z pasmem Rauvin w pobliżu Doliny Chłodu. Następnie rozszerza się ona w szeroką nieckę na wschód od gór Rauvin.

Góry Nether ciągną się na południe od doliny Sundabar i są nawet bardziej imponujące od gór Rauvin położonych z jej drugiej strony. Składają się one z dwóch rozległych pasm, rozciągających się z zachodu na wschód przez prawie pięćset kilometrów. W tym naturalnym murze znajdują się dwa wzgórzowe otwory. Pasma to zamieszkują perytony, smoki, a także inni drapieżcy pokąźnych rozmiarów. Większość podróżnych nie zapuszcza się w ten labirynt zbczy, rozpadlin i poszarpanych szczytów.

Na południe i wschód od Gór Nether położona jest szeroka i żyzna dolina Rauvin, ciągnąca się wzdłuż rzeki o tej samej nazwie. W jej wschodniej części dominuje Everlund, zaś zachodnia sięga po samo Silverymoon. Obszar między tymi dwoma miastami jest dziki i trudny do pokonania, jako że nad doliną rzeki wznoszą się zachodnie wierchy gór Nether, Srebrna Puszcza sięga zaś blisko drugiego brzegu. Dolina Rauvin na zachód od Silverymoon oraz na wschód od Everlund stanowi najgęściej zaludniony region w Srebrnych Marchiach, chociaż z punktu widzenia standardów bardziej południowych krain – takich jak Amn lub Cormyr – tutejsze rozrzucone gospodarstwa i warownie to oczywiście dzikie pogranicze.

chłodny las

Po tym lesie wędrują ettiny, orkowie, uthgardscy barbarzyńcy oraz czerwone tygrysy. Żyje tu też ponoć przynajmniej jeden bebilith z Otchłani, który nie wiadomo skąd się tu wziął. Każdy, kto słyszał o Chłodnym Lesie, wie, że rozciąga się on u podnóża gór będących wylęgarnią wielkich hord orków. Dlatego też unikają go zarówno drwale, jak i poszukujący swego miejsca osadnicy.

Ziemia porośnięta przez gęste zagajniki łagodnie unosi się to w górę, to w dół, tworząc wzgórze, dawno temu wygładzone przez lodowicę. W dolinach pomiędzy nimi rozciągają się lasy miesza-

ne, w których rosną drzewa dwuliścienne (dęby, jesiony czy buki). Szczyty zaś porastają niemal wyłącznie sosny i świerki. Zimno oraz wilgoć zapobiegają pożarom lasów. Uderzenie pioruna jak wszędzie wycina dymiące bruzdy, ale ogień rzadko się rozprzestrzenia, a jeszcze rzadziej pochłania wiele drzew. Obficie natomiast występują wody gruntowe.

Uthgardtscy nie ścinają żadnych żyjących drzew Chłodnego Lasu i nie rozpalają w nim wielu ognisk, obawiają się bowiem, że w ten sposób zwabią potwory. W głębi kniei można znaleźć kilka porośniętych ruin. Barbarzyńcy unikają tych nawiedzanych przez nieumarłych grobowców, ale pozostałe dawno temu splądrowali. Szczerp Czerwonego Tygrysa uważa południowy skraj Chłodnego Lasu za swoje terytorium, ale obfitość zwierzyny łowieckiej w głębi boru przyciąga też uwagę uthgardskich wyrzutków. Są to zazwyczaj młodzi wojownicy, którzy porzucili nauki szamanów, pożądamy bowiem skarbów dekadentkich cywilizowanych ludów. Nie tak dawno temu los wyrzutka oznaczał rozpacz i pewną śmierć. Jednak coraz większa liczba młodych Uthgardtczyków uznaje taki żywot za pełen wolności. Uważają oni, że dzięki temu mogą spróbować kuszących rozkoszy znajdujących się na wyciągnięcie ręki na obszarze Srebrnych Marchii.

Uthgardtscy wyrzutkowie żyjący w Chłodnym Lesie zazwyczaj łączą się w łowieckie bandy, śpią na drzewach lub w prostych obozowiskach, otoczonych przez śmiercionośne pułapki, które tworzą samodzielnie. Nie tworzą szlaków ani siedzib, ale mają zwyczaj napastować intruzów nie należących do ich rasy.

NAMIOT TULRUNA

Siedziba odludnego, wiekowego maga Tulruna (CN mężczyzna diabłą Czar13/Acm 4) wędruje po lesie tak, jak zażył sobie tego jej właściciel. Z zewnątrz wygląda wesoło – kolorowy, jedwabny, nieknięty przez pogodę namiot stojący na prostej drewnianej platformie, wznoszącej się na wysokość przekraczającą 9 metrów na pięciu długich, cienkich, drewnianych nogach.

Platforma potrafi maszerować, jednak częściej wraz z namiotem lata, gdy tak życzy sobie Tulrun. Cała konstrukcja jest wyjątkowo wytrzymała na fizyczne ataki oraz chroniona efektem *zawrócenia czar* (struktura ma trwałość 20, każda noga ma 40 punktów wytrzymałości, platforma zaś 100, a ściany namiotu po 20 każda). Tulrun zazwyczaj reaguje na ataki po prostu rozkazując namiotowi oddalić się, chociaż zdeterminowani napastnicy mogą go sprowokować do gwałtownej reakcji.

Istoty, które przekroczą próg namiotu, gubią się w innowymiarowym labiryncie schodów, pomieszczeń i korytarzy powstałych z ciepłej, świecącej białej mgły. Podczas gdy intruzi błądzą, Tulrun za pomocą magii wykrywania ustala ich prawdziwą naturę i intencje. Potem staje twarzą w twarz z nimi i mocą czarów *odeślanie* oraz *wygnanie* rozrzuca ich po różnych, losowo wybranych miejscach całego Faerunu. Albo też pozwala różnym konstruktom oraz wezwanym potworom, którym rozkazuje, rozprawić się z intruzami. Ewentualnie ujawnia się i wita gości w swej innowymiarowej siedzibie.

Tulrun posiada wiele magicznych przedmiotów – od lasek po słabe artefakty – a także znaczną liczbę zwojów oraz eliksirów. Wiele podobnych rzeczy ukrył w odległych miejscach, które z łatwością może osiągnąć za sprawą pozawymiarowości. Zazwyczaj nosi *karwasze pancerza + 5*, *pięć spadających gwiazd* oraz *pięć regeneracji*, a do tego *berło czujności*. Arcymag to szczupły, niski mężczyzna o krótkich białych włosach, pięknych rysach twarzy, pełnych gracji ruchach oraz cichym, szorstkim głose. Czarcia natura Tulruna

przejawia się w postaci czerwonej, pokrytej małymi łuskami skórze oraz przypominających szpony dłoniach.

Tulrun woli samotność, dzięki czemu może poświęcić się opracowywaniu nowych czarów (wiele ich zna). Niemniej od czasu do czasu miewa zachcianki i rusza na pomoc poszukiwaczom przygód. Jest ekspertem w tworzeniu konstrukto, włączając w to trzy piękne służące, które wyglądają na żywe ludzkie kobiety (w rzeczywistości jest inaczej). Caerel, Elsara oraz Tionele posiadają zdolności i współczynniki cielesnych golemów, ale mają następujące atrybuty: S 21, Zr 13, Bd –, Int 15, Rzt 11, Cha 14. Nie wpadają również w szal w trakcie walki, w odróżnieniu od cielesnych golemów. Tulrun opracował sposób połączenia się z każdą z trzech „dziewczyn” w taki sposób, jakby były chowańcami. Dzięki temu mogą korzystać z mocy chowańca czarodzieja odpowiedniego poziomu. Tulrun dba o te trzy niezwykle konstrukty i zrobi wszystko, by uchronić je przed poważną szkodą.

OBOZOWISKO THRADULFA

W południowo-zachodniej części Chłodnego Lasu znajduje się Obozowisko Thradulfa, wódza szczepu Czerwonego Tygrysa. To plemię liczy w sumie ponad tysiąc osób, żyjących w dużych bandach (jest ich od 10 do 20), przenoszących się z miejsca na miejsce wraz ze zmianą pór roku. Obozowisko Thradulfa to największa z tych grup. Zimą ludzie wódza szczepu polują, łowią ryby oraz zbierają żywność w lesie. Latem przenoszą się na północ – w wysoko położone, zadzwierzone kotliny znajdujące się powyżej Lasu Druar.

Thradulf został przywódcą szczepu Czerwonego Tygrysa cztery lata temu, zastępując Adawulfa Długiego Kł, mądrego przywódcę, który rządził długo i dobrze. Adawulf chciał, by stanowisko wódza zajął jego syn, Shinoras, ale poległ on w trakcie polowania. Dlatego następcą wódza został Thradulf, bratanek dawnego przywódcy, mający posłuch w radzie szczepu. To okrutny człowiek o czarnym sercu, a lud Czerwonego Tygrysa odczuwa jego gniew. Niektórzy podejrzewają, że miał on coś wspólnego ze śmiercią Shinorasa, ale nikt nie odważył się oskarżyć go o morderstwo.

Obozowisko Thradulfa (wieś): Niestandardowe (wódz jest narzędziem w rękach szamanów); Char CZ; Limit 100 sz; Zasoby 900 sz; Populacja 180; Odizolowana (ludzie 100%).

Przedstawiciel władzy: Wódz Thradulf Długi Kieł, CZ mężczyzna człowiek Bbr8.

Ważne postacie: Aedelthrang Czarny, CZ mężczyzna człowiek Kpn9 Uthgara (szaman szczepu i jego prawdziwy wódz); Mara Przelotny Wiatr, ND kobieta człowiek Bbr3/Brd4 (skald szczepu); Shala Żona Długiego Kł, CD kobieta człowiek Plb4 (wdowa po Adawulfie).

Myśliwi szczepu: Bbr7, Bbr5, Zbr4, Bbr3, Bbr2, Wjk2 (2), Zbr2 (2), Bbr1 (2), Wjk1 (2), Zbr1 (9).

Pozostali: Brd1 (2), Czar3, Czar2, Czar1, Drd4, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Kpn5, Kpn4, Kpn2 (2), Kpn1 (2), Łtr6, Łtr3 (2), Łtr2, Łtr1 (3), Trp7, Trp6, Trp4, Trp2 (2), Trp1, Wjk1 (2), Wjk4, Zak1 (3), Adp5, Adp4, Adp2, Adp1, Fach5, Fach4, Fach2 (3), Fach1 (2), Zbr3, Zbr1 (4), Plb6, Plb5, Plb3 (3), Plb2 (7), Plb1 (91).

ZIMNA DOLINA

Zimna Dolina właściwie nie jest częścią Chłodnego Lasu, lecz mimo to region ten jest dziki i opuszczony, a przez to równie niedostępny. Pomiędzy południowym krańcem Chłodnego Lasu, a północnymi zboczami gór Rauvin rozciąga się pusta kraina skalistych wzgórz, wartkich i zimnych strumieni oraz omszałych wąwozów. Stare kra-

snoludzkie ścieżki, które niegdyś prowadziły z Cytadeli Felbarr do Cytadeli Adbar, wiją się między głazami i zaroślami, ale kępny lud zapominał o tych drogach. Karawany z jednej warowni do drugiej podróżują okrężną trasą, na południe od gór Rauvin.

Jest to kraina trolli, które gnieźdzą się w głębokich jarach i mokrych parowach. Tu żyje też szczególnie duży, sprytny i brutalny behir zwany Ponurym Światłem (NZ behir, 18 KW), który lubi krasnoludzkie mięso oraz krasnoludzkie złoto.

Dolina Rauvin

Wielu uznaje Dolinę Rauvin za serce Srebrnych Marchii. Za nurtem płynącej nią rzeki Rauvin podąża cywilizacja – od miejsca, gdzie pokonuje ona przełom w górach Nether, potem wijąc się u podnóży gór, wreszcie biegnąc na zachód przez poszarpane wzgórza, gęste lasy i wrzosowiska. Dolina rzeki ma szerokość od mniej więcej trzech do szesnastu kilometrów. Na jej obszarze – co rzadko spotykane – spotkać można płaskie równiny, ziemie uprawne i system szlaków.

Na wielu setkach kilometrów – od połączenia rzek Surbrin i Rauvin aż po miasteczko Jаланthar, w cieniu Księżycowej Przełęczy – rozrzucone są gospodarstwa, wioski i siola. W większości wypadków osady te składają się z około dziesięciu lub nawet mniejszej liczby budynków. Niemniej położony jakieś sześćdziesiąt kilometrów od Everlund w górę rzeki Łeb Lhuven to dobrze prosperujące nadrzeczne miasto, w którego rozklekotanych dokach przez cały rok tłoczą się barki i statki. Znajduje się tam wiele tawern, szynków i barów, kierujących swą ofertę do marynarzy pracujących na Rauvin.

JALANTHAR

Mała przybrzeżna osada, która do niedawna stanowiła przystanek na Rauvin pomiędzy Księżycową Przełęczą a Everlund. Tu załogi płynących w górę rzeki barek wynajmowały zwierzęta pociągowe oraz doświadczonych poganiaczy, potrzebnych do przeprawy przez przełęcz. Burlackie usługi wciąż można zakupić w przykrytej darnią przybrzeżnej fortecy, lecz ciągłe napady orków i barbarzyńców zmusiły mieszkańców do przeniesienia swego miasteczka z dala od południowego brzegu Rauvin. Opuszczone, kryte strzechą chałupy po dziesięcioleciach toczących się tu niemal co noc walk zmieniły się w stosy kamieni.

Nowe domy, stojące nieco na północ od rzeki, u podnóża gór również padły ofiarą kilku najazdów, ale twardzi jаланtharczyki nie opuścili ich. Tym jednak razem w trakcie najstraszliwszych ataków wycofywali się do kryjówek w jaskiniach oraz ukrytych warowni w górach Nether. Budynki nowego Jаланtharu są na wpółzakopane w ziemi i często niewiele się różnią od małych trawiastych pagórków. Ściany komnat wykonano z twardego kamienia, dachy zaś pokryto drewnem, uszczelniono błotem i przysypano ziemią, dzięki czemu bardzo trudno je spalić. Zewnętrzne mury domostw również okryto ziemią, która szybko porasta krzakami, pnączami i trawą. Drzwi zbudowano tak, by opierały się próbom wyważenia. Prócz tego w każdym domu znajdują się niewielkie otwory ukryte wśród traw, zapewniające dopływ świeżego powietrza. Przez te dziury dostaje się różne robactwo, na które polują domowe koty i inne zwierzęki.

Jаланtharczyki to lud ciężko pracujący. Ci traperzy i myśliwi przyzwyczaili się do życia z darów ziemi i ciągłej walki z drapieżnikami. Brak im rzeczno-handlu (wyjątek stanowią ci z nich, którzy parali się holowaniem barek przez Księżycową Przełęcz), ale bogactwo w większości zawdzięczają sprzedaży skór oraz najmowaniu się jako przewodnicy po okolicy. Co ciekawe, nie zaprzestali tych prac, nie przejmując się coraz częstszymi napadami potworów. Doświad-

czony przewodnik z Jаланthar domaga się zapłaty w wysokości 1 sz dziennie; do tego dochodzi zaliczka w wysokości 50 sz, która trafia do rąk jego rodziny.

Niemal każdy jаланtharczyk zna okolicę w promieniu jakichś dwudziestu kilometrów, a wielu ma też doświadczenie w walce z orkami i innymi łupieżcami. Osadą rządzi rada starszych, ale całą społeczność łączy porozumienie zwane przez nich więzią krwi. Oszukanie lub skrzywdzenie jednego mieszkańca oznacza rzucenie wyzwania wszystkim – i wszyscy będą żądali zadośćuczynienia. W czasach potrzeby lub w chwilach wątpliwości jаланtharczyki rzucają się w wir działań, nie marnując ani sekundy na debaty czy długie kłótnie, mające na celu opracowanie najlepszego planu. Ich szeregów w toczonych ostatnio bitwach bardzo się przerzedziły, lecz wciąż znajdują się w nich liczni wciąż aktywni oraz emerytowani poszukiwacze przygód, z których niewielu jest szerzej znanych w Faerunie.

Jаланthar chlubi się pewnym udogodnieniem dla podróżników – tawerną i gospodą w jednym o nazwie „Pod Piejącym Kokatryksem”. Stojący w środku wioski budynek przypomina owalną kamienną wieżę otoczoną niskim murem. Wewnętrzny dziedziniec zakryto rozpadającym się, rdzewiejącym metalowym dachem (stworzonym ze starych tarcz i przerdzewiałych zbroi, położonych na płask i przytrzymywanych przez mnóstwo podpór oraz skrzyżowanych tyczek), tworząc swego rodzaju stajnię. Obsługa jest przyjazna i pełna entuzjazmu, posiłki są proste, lecz solidne, a warunki surowe. Niegdyś „Pod Piejącym Kokatryksem” był pokaźnych rozmiarów zajazd zbudowany z glazów, miał boczne skrzydła oraz spadzisty dach. Potem jednak orkowie spalili gospodę po raz trzeci. Dziś zaś budynek stanowi schronienie dla wszystkich jаланtharczyków w trakcie najazdów. Co ważne, w „Kokatryksie” wciąż można zamówić bursztyn jаланthar – mocny lokalny jabłecznik, z którego słynie gospoda (jak najbardziej słusznie).

Aktualnie w pozostałościach starego miasta stacjonuje oddział pięćdziesięciu jeźdźców ze Srebrzystego Legionu, w większości pochodzących z Everlund. Dowodzi nimi Badel Kilmander (PN mężczyzna człowiek Wjk5), ponury stary weteran, często wysyłający podwładnych na patrole po okolicy.

Jаланthar (wieś): Konwencjonalne; Char CD; Limit 100 sz; Zasoby 1330 sz; Populacja 226; Zintegrowana (ludzie 89%, lekkostope niziołki 6%, półelfy 4%, skalne gnomy 1%).

Przedstawiciel władzy: starszy Storn Crommarth, ND mężczyzna człowiek Trp11 (pierwszy wśród równych w radzie wioski)

Ważne postacie: Ammarthe Sungalard, PN kobieta człowiek Drd7 (najważniejsza wśród starszych i najbardziej religijna osoba w wiosce); Ithnar Modrasz, CD mężczyzna człowiek Czar10; Barthor Heldruin, CD mężczyzna człowiek Plb8 (właściciel „Pod Piejącym Kokatryksem”); Badel Kilmander, PN mężczyzna człowiek Wjk5 (dowódca żołnierzy ze Srebrzystego Legionu).

Srebrzysty Legion (nieuwzględniony w populacji miasteczka): Kpn4, Zbr4, Wjk3 (2), Zbr3 (2), Kpn2, Wjk2 (2), Zbr2 (9), Zbr1 (6).

Milicja: Zbr7, Wjk4, Wjk3, Zbr3, Zbr2 (5), Wjk1 (3), Zbr1 (6).

Pozostali: Bbr4, Bbr2 (3), Bbr1 (3), Brd5, Brd4, Brd2, Czar4, Czar2, Czar1, Drd7, Drd5, Drd4, Drd3 (2), Kpn3, Kpn1 (2), Łtr4 (2), Łtr3 (2), Łtr2 (3), Łtr1 (7), Pal2, Trp8, Trp5, Trp4, Trp3 (2), Trp2 (2), Trp1 (3), Wjk8, Wjk4, Wjk2 (3), Wjk1 (5), Zak5, Zak4, Zak1 (2), Adp6, Adp4, Adp3 (2), Adp2, Adp1 (2), Ary2, Ary1, Fach8, Fach6, Fach4, Fach3 (2), Fach2 (2), Fach1 (5), Zbr4, Zbr3, Zbr2 (2), Plb7, Plb6, Plb4, Plb3 (3), Plb2 (8), Plb1 (134).

Większość jаланtharskich fachowców i łotrzyków to leśnicy, myśliwi, przewodnicy lub traperzy.

PRZEŁĘCZ EVERLUND

Pomiędzy Silverymoon a Everlund – dwoma wielkimi miastami Srebrnych Marchii – rozciąga się najdzikszy obszar Doliny Rauvin. Pomimo bliskości dwóch wielkich miast, podróż po tym odcinku rzeki jest bardzo trudna. Tu wszak nad Rauvin majaczą góry Nether, a jej wschodni brzeg stanowi przerażająca płatanina skalistych klifów, iglic oraz gęstych lasów rosnących w mrocznych, osłoniętych dolinkach. Na zachodzie rozciąga się z kolei Srebrna Puszcza – tymi starymi kniejami opiekuje się ponoć Turlang Drzewiec. Gdzieniedzie, na niewielkich obszarach nieporośniętych lasami równin, przycupnęły małe gospodarstwa. Jednak większość tego obszaru jest niezamieszkała.

Przez Przełęcz Everlund wiedzie wyboisty szlak, wijący się też przez położone powyżej Rauvin pogórze Nether. W kilku miejscach idzie on wzdłuż skalistej grani, około stu metrów ponad rzeką. W innych ścieżka oddala się w głąb łąd, tworząc przejście obok niedostępnych wzgórz bliższych rzecze. Szlaku pilnują patroli z Silverymoon i Everlund, ale potwory z wyżej położonych szczytów często schodzą nań, by polować na podróżnych.

RZĘKA RAUVIN

Rauvin – często zwana Drogą Przez Marchie – zawsze była ważnym szlakiem wiodącym przez Północ. Jej czyste, lodowate wody są żeglowne aż do ujścia Redrun powyżej Sundabaru, chociaż do bezpiecznego przebycia Żlebu Księżycowej Przełęczy potrzebna jest siła, doświadczenie oraz pomoc z brzegu. Barki handlowe oraz drewniane tratwy pracownicy przewożą osoby i towary po całej Północy oraz do i z miast Wybrzeża Mieczy. Choć brzegi rzeki są coraz bardziej zamieszkałe, jej wody wciąż są zdadne do picia i obfitują w ryby.

W zimnych, czystych wodach Rauvin pełno jest shalassów, gamoniaków, skalnych węgorzy, rzecznych krabów oraz zółwi. Jednak ukrytym skarbem rzeki są płaskoskrzela – chude, szerokie, brzydkie ryby przypominające prostokątne kawałki gnijącej wieprzowiny lub skóry. Mają one białe podbrzusza oraz skrzela, które otwierają się na grzbiecie niczym rząd ran. Choć wygląd sugeruje coś innego, po usmażeniu są przepyszne. Typowy płaskoskrzel jest długi na prawie sześćdziesiąt centymetrów, a nasyci dwóch ludzi. Te ryby niemal doskonale wtapiają się w dno rzeki i zazwyczaj odkrywa się je po porostu na nich stając i czując, że coś jest nie tak.

Po Rauvin podróżuje się przede wszystkim barkami lub barkasami. Są to płaskodenne łodzie, które strasznie się kołyszą i trzęsą, ale są w stanie przewieźć duże ilości towaru. Wyposaża się je w wysokie, płaskie burty oraz maszty na rzadko mający miejsce wypadek, gdy wiatr sprzyja i można użyć żagla do zyskania prędkości. Ruffy łodzi znajdują się ponad resztą pokładu – to właśnie z nich za pomocą tyczek oraz wiosel steruje się i porusza barkami.

Stojący na brzegu rzeki barbarzyńcy i orkowie często szycją z płonących strzał do przepływających obok barek. Z tego właśnie powodu w skład większości z nich wchodzi przynajmniej dwóch dobrych łuczników lub kuszników. Oczywiście to za mała liczba, aby odpowiedzieć skutecznym, zabójczym ogniem, ale za to pozwala odpędzić przeciwników starających się przejąć barkę. Czasami na Rauvin widuje się też innego rodzaju pojazdy – od przypominających kajaki „sztyletów” po okrągłe łódki z wikliny („pływające kotły”), chociaż narastająca liczba rzecznych łupieżców sprawiła, iż podróżowanie w małych grupach i na dodatek w takich stateczkach staje się coraz bardziej niebezpieczne.

Płynące w górę rzeki łodzie często na długich linach holują prowadzone wzdłuż brzegów muły, konie lub woły. Wzdłuż obu brze-

gów Rauvin – od Silverymoon po Jalandhar – biegną bardzo już wydeptane ścieżki burłaczce, a zarośnięte ślady takich szlaków można dostrzec wzdłuż rzeki poniżej Silverymoon (aż do ujścia do Surbrin) i również na południe od Sundabaru, tuż za nim. Te dróżki istnieją tylko dopóty, dopóki są wykorzystywane. Nie trzeba chyba wspominać, że w ich pobliżu często czyhają oczekujący na ofiary ukryci łupieżcy i bandyci.

Bystrzyny Harmun: Tuż poza zasięgiem wzroku sięgającego z doków Sundabaru, w dół rzeki, znajduje się kilkadziesiąt ostrych, czarnych skał, sterczących z wody niczym kły. Łatwo je dostrzec i ominąć, jeśli płynie się małą łódką, na pokładzie której są osoby na tyle silne, by pchnąć ją w odpowiednim kierunku. Jednakże większe statki muszą albo skorzystać z burłaczek, dzięki któremu jednostka przepłynie obok skał bez uszczerbku, albo też umiejętnie sterować gdy okręt szybko nabiera prędkości. Podróż w górę rzeki jest oczywista, ale do pokonania naporu wody potrzeba wytrwałej pracy przy kijach lub pomocy grupy holowniczej.

Progi Maszerującego Giganta: W niewielkiej odległości od Everlund – wystarczy odpłynąć na tyle, by zniknąć obserwatorom na murach miejskich – znajduje się przeszkoda mająca postać posagu giganta, który zdaje się robić krok nad rzeką. Rzeźba wygląda niemal jak żywa, choć trudno to dostrzec na pierwszy rzut oka, a to z powodu ptasich gniazd i odchodów. Tak naprawdę jest to spetryfikowany gigant wzgórzowy. Przeszkoda pozostaje w tym samym miejscu, po okolicy krąży bowiem plotka, jakoby na osobę, która roztrzaska giganta lub uwolni go z kamiennego więzienia, spadnie straszliwa klątwa. Ciekawostką jest, iż istnieje tyle wersji mówiących o twórcy klątwy i powodach jej powstania, co i opowieści o posagu giganta.

Sadzawki Staunta: W południowym brzegu rzeki, jakiś dzień drogi pieszo na zachód od Jalandhar, w dnie Rauvin znajduje się kilka głębokich dziur, będących legowiskiem ogromnej słodkowodnej kałamarnicy. Kilka grup strażników barek twierdzi, że zabiło atakującego ich stworza, niektórzy pokazywali nawet dowody – trofea. Niemniej gdy ktoś powrócił w to miejsce, chcąc zbadać leże kałamarnicy w poszukiwaniu skarbów, spotykał ją w dobrym zdrowiu.

Nikt nie wie, w jaki sposób stwór (czy stworzy) się odradza. Niemniej opowieść o Skarbie z Dziur jest powszechnie znana. Legenda ta głosi, iż w mule głęboko na dnie jednej z tych „sadzawek” spoczywa krasnoludzka barka ze skarbami, wyładowana po brzegi srebrnymi sztabkami kupieckimi.

To miejsce swą nazwę zawdzięcza zrujnowanej bardzo dawno temu wiosce zwanej Warownią Staunta, której pozostałości można znaleźć na południowym brzegu. Resztki doków i pomostów wciąż jeszcze da się dostrzec w wodzie i nad nią.

Żleb Księżycowej Przełęczy: Rauvin przecina góry Nether, tworząc niesamowicie wyglądający kanion o stromych ścianach, który niemal dokładnie w połowie zakręca ze wschodu na zachód. Ten odcinek rzeki można pokonać tylko dzięki silnym burłakom ciągnącym łódź (najlepiej, by pracowali na obu brzegach) lub za pomocą magii. Lekkomysłni podróżni, którym brakuje takiego wsparcia, zazwyczaj wywracają się lub też roztrzaskują na skałach. Mądrzejsi rozładowują i rozmontowują wszystko, po czym przenoszą sprzęt na własnych plecach przez Księżycową Przełęcz, wracając na rzekę dopiero za górami Nether.

Dawno temu krasnoludy i gnomy wycięły w ścianach klifu drogi holownicze mające postać szerokich półek (bez poręczy czy uchwytów). Doświadczeni burłacy chętni do najęcia się do pracy zakładają obozowiska na brzegach rzeki po obu stronach gór. Zazwyczaj po-

bierają 35 sz od statku za pokonanie całego odcinka, chociaż ceny rosną w przypadku złej pogody, w okresie częstszych napadów potworów lub gdy łódź jest szczególnie duża bądź ciężka.

Te szlaki są za wąskie dla wozów, ale za to biegną po obu stronach wąwozu przez całą jego długość. W nieregularnych odstępach (tam, gdzie skała była nieco mniej twarda), wycięto zagłębienia, w których można poczekać lub się minąć.

Przez Księżycową Przełęcz nie przebiega żadna droga nadająca się dla wozów, a stworzenie takowej wymagałoby wydrążenia sporej liczby tuneli w górach. Istnieją za to dwie zdradzieckie, biegnące na dużej wysokości ścieżki dla mułów. Idą one w pobliżu niebezpiecznych jaskiń i często okazują się nie do przebycia ze względu na aktywność potworów. Podróżni niekorzystający z transportu rzecznoego muszą wędrować pieszo, transportując wszystko na plecach.

Kompanie handlowe oraz doświadczeni właściciele barek nie oszczędzają na przeprawie. Zazwyczaj posyłają też szlakami biegnącymi oboma brzegami nie tylko burlaków, ale również uzbrojone oddziały, które zajmują się barbarzyńcami, bandytami, orkami i innymi potworami.

Góry Nether

Pasma mrocznych, ponurych wierchów, które niegdyś stanowiły granicę między starożytnymi krainami Netheril i Delzoun. Od wielu już lat powszechnie uważa się je za miejsce, którego lepiej unikać. Na południowych zboczach gór gnieźdzą się orkowie ze szczepu Tysiąca Pięści, w jaskiniach zaś w północnej części pasma mają siedzibę ich krewniacy z plemienia Rozprutych Trzewi. Do niedawna oba klany ciągle i zażarcie walczyły o kontrolę nad Księżycową Przełęczą. Teraz Rozprute Trzewia uzgodniły niepewny rozejm z rywalami, a to pod wpływem emisariusza tanarukków, wysłanego przez jakąś mroczną potęgę z okolic Twierdzy Piekielna Brama.

Wysoko, w wysuniętych najbardziej na wschód szczytach Nether ma legowiska klan błękitnych smoków, Morueme. Często latają one po okolicy, przeczesując góry oraz okoliczne tereny w poszukiwaniu swojego ulubionego pożywienia – orków i ogrów. Jeśli jednak dostatecznie zgłodnieją, wówczas wszystko staje się odpowiednią zwierzyną. Dawno temu, w czasie surowej zimy, jeden z Morueme przeleciał nisko nad Everlund, chwycił zarówno inwentarz, jak i krzyżujących, próbujących uciekać właścicielei nieszczęsnych zwierząt, po czym uleciał w noc. Niemniej to właśnie dzięki urządzanym przez smoki polowaniom liczebność obu szczepów orków ogranicza się do kilkuset członków w każdym.

Góry na zachód od Księżycowej Przełęcz obfitują w granit, do którego dostęp mają na tyle odważni, by go wydobywać. Nie ma tu natomiast żadnych dużych czy łatwo dostępnych żył rudy. Złoto, miedź oraz srebro występują obficie jedynie daleko na wschodzie, w północnej części pasma, gdzie wtulone w górską dolinę leży miasteczko Martwe Śniegi.

Dawno temu do gór Nether przyłgnęły legendy o bogactwach w rodzaju skarbców z potężną magią Netherilu, ale niewielu odważyło się szukać takich rzeczy. Badacze oraz poszukiwacze przygód do eksplorowania pasma zniechęca niezwykła obfitość występujących tu potworów. Być może ukryte portale łączą górskie szczyty z innym nawiedzonym przez potwory regionem, a może w niezbadanych jaskiniach gnieździ się pomiot mroku? Niemniej bez względu na powód, faktem pozostaje, iż wszelakiego rodzaju stwory wydają się codziennie aż gotować na wysoko położonych zboczach szczytów Nether.

BARASKUR

Położona na zboczu góry forteca, która miano zawdzięcza wielkiemu orkowemu bohaterowi z przeszłości Rozprutych Trzewi. Na warownię składają się pieczary, które ciągną się wzdłuż wijącej się po klifie drogi. W tym właśnie miejscu żyje wielu przedstawicieli plemienia Rozprutych Trzewi. Warownia jest zaś umiejscowiona na południowym zboczu Wierchu Orkowej Krwi, pomiędzy Martwymi Śniegami a Sundabar. Łupieżcy z Baraskuru często wyprawiają się na podróży pokonujących położoną na zachodzie Księżycową Przełęcz, leżącą na południu Przełęcz Odwróconego Kamienia oraz Rozwidloną Drogę na północy.

Nad orkami szczepu Rozprutych Trzewi czuwa bardzo nietypowy strażnik. Stulecia temu, schronienie wśród plemienia znalazła wygnana ludzka zaklinaczka imieniem Aumathra. Magini zmarła przed wiekami, ale do dziś jej duch czasami bywa niespokojny. Orkowie stwierdzili, że zdolają udobruchać Aumathrę (CZ kobieta człowiek zjawa Zak14), jeśli dostarczą zjawie wysoką, szczupłą, obdarzoną magicznymi zdolnościami ludzką kobietę o ciemnych włosach – czyli kogoś przypominającego martwe ciało zaklinaczki. Dlatego też, gdy duch Aumathry zaczyna być niespokojny, orkowie szukają kobiety o odpowiednim wyglądzie i robią co w ich mocy, by podczas mrocznego rytuału postawić ją żywcem przed umarłą maginią.

Aumathra albo opętuje ofiarę i kilka dni korzysta z jej ciała, albo też nie opuszcza nieszczęsnej przez wiele miesięcy. Tak czy inaczej, zwykle porzuca tę rozrywkę i się uspokaja. Opętana orkowie zwą Rzeźnikiem Aumathry i czujnie jej strzegą, jeśli zjawa nie jest w stanie tego zrobić lub po prostu nie ma ochoty przejąć kontroli nad ciałem. Gdy zjawa kontroluje ofiarę, dużo czasu poświęca łupieniu pobliskich ruin oraz grobowców, szukając czegoś, czego nie może znaleźć nie mając ciała. Jednocześnie rozciąga nad orkami z plemienia Rozprutych Trzewi taką władzę, jakby byli jej nędznymi niewolnikami.

Baraskur (osada): Niestandardowa (wódz z radą starszych, czasami zastępowani przez zjawę); Char CZ; Limit 200 sz; Zasoby 8420 sz; Populacja 842; Odizolowana (orkowie 92%, goblińscy niewolnicy 3%, ogry 2%, ludzcy niewolnicy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: „Stare Trzewia” (lub wódz) Arglath Martwy Pazur, CZ mężczyzna ork Bbr4/Wjk3.

Ważne postacie: Orauth Kamienna Czaszka, CZ mężczyzna ork Kpn7 Gruumasha; Ragrath Martwy Kiel, CZ mężczyzna ork Kpn4 Gruumsha (syn Arlatha, który jest pod wpływem Orautha i planuje zdradzić ojca w imię Gruumsha); Maerag „Stara Jednoka”, CZ kobieta ork Adp6; Karg Piekielny Pomiot, CZ mężczyzna tanarukk Bbr5.

Wojenna zgraja: Zbr9, Wjk8, Zbr7, Bbr5, Wjk5, Zbr5, Bbr4, Wjk4, Zbr4 (2), Bbr3 (2), Zbr3 (6), Bbr2 (5), Wjk2 (4), Zbr2 (22), Bbr1 (9), Wjk1 (14), Zbr1 (189).

Pozostali: Brd4, Kpn4, Kpn3 (2), Kpn2 (2), Kpn1 (4), Łtr7, Łtr4, Łtr3 (2), Łtr2 (6), Łtr1 (8), Trp4, Trp3, Trp2, Trp1 (4), Zak6, Zak4, Zak3 (2), Zak1 (3), Adp1 (8), Adp2 (5), Adp3 (2), Adp4, Adp7, Fach1 (19), Fach2 (5), Fach3 (2), Fach4, Fach5, Fach8, Plb13, Plb7, Plb6, Plb5 (2), Plb3 (12), Plb2 (18), Plb1 (445).

GROBOWCE DECKONA THARA

Wodzowie Złota byli społecznością słynnych bandytów, którzy dawno temu wręcz zawładnęli zachodnią częścią gór Nether. Napadali na karawany wędrujące pomiędzy Silverymoon i Sundabarem. W kilka pokoleń wzbogacili się znacznie, a łupy gromadzili w wielkiej

twierdzy. Władców chowali zaś w ponurych kurhanach pełnych bogactw. Siedem Grobówców Deckona Thara – zawdzięczających swą nazwę pierwszemu pochowanemu tu bandycie – wciąż nie zostały splądrowanych. Znajdują się one na zachodnim zboczu ukrytego kanionu ciągnącego się na północ od Przełęczy Silvermyn. Niestety, pochowani w grobowcach powstałi do nieżyłcia i są upiorami, którym przewodzi Vinjaraka, Król Kurhanu (PZ upiór, 8 KW).

JASKINIA MORUEME

Nad zimnym północnym skrajem Anauroch z nieprzebitego wschodniego krańca gór Nether wznosi się szczyt zwany Zgubą Smoka, pod którym spływająca przez tysiące lat woda z roztopów wyłobitła grubą warstwę miękkiego wapienia. Tak powstały pieczary, które wypełniają las stalaktytów i stalagmitów ostrych niczym kły położone daleko od siebie. Jak daleko wszyscy sięgają pamięcią, te połączone jaskinie były siedzibą Krwi Morueme – rodziny błękitnych smoków mających wspólnego przodka.

Samice Morueme, gdy osiągną wiek rozrodczy, są wypędzane z klanu lub zabijane. Zapewne dlatego rzadko w pieczarach przebywa jednocześnie więcej niż sześć smoków. Każdy z nich ma własny skarbiec oraz jaskinię sypialną, tworzy też własną grupę lojalnych (lub zastraszonych) hobgoblińskich sług. Aktualnie pieczary zamieszkuje pięć smoków, a ich łączny skarb – zdobyty lub odziedziczony – wprawia w osłupienie (jest to prawdopodobnie kilkaset tysięcy monet na jaszczura, nie wspominając o stosach cenionych przez nie klejnotów).

Przez wiele lat Morueme rządził Kizilpazar – antyczny błękitny patriarcha klanu, przeciwko któremu ledwie rok temu zwrócili się silni i ambitni synowie, Nahaunglaroth oraz Roraurim. Udało się im pokonać ojca. Następnie wypędzili oni młodszą partnerkę Kizilpazara, Idrizraele, która poległa po pochopnym ataku na Klasztor Dłoni Pani. Zaskoczeni śmiercią Idrizraele bracia zareagowali szybko i ukarali przybytek, upewniając się, że nikt inny w Górach Nether nie będzie śmiał podnieść ręki przeciwko błękitnemu smokowi.

Nahaunglaroth oraz Roraurim są dorosłymi samcami błękitnymi smokami oraz zaklinaczami 5. poziomu (poziomy zaklinacza zwiększają poziom czarującego obu braci z normalnego typowego

dorosłego błękitnego smoka, a równego 7. do 12. poziomu). Partnerką Nahaunglarotha jest Eshaedra, dojrzała samica z Nelanther. Nie mają dzieci, ale Roraurim oraz Faenfaele (dorosła samica, której leże Roraurim znalazł na północ od Turmish) doczekali się samca – smoczątka to nazwali Arharzel, po dziadku o budzącej strach reputacji. Wkrótce nadejdzie czas jego samodzielnych polowań.

Smoki Morueme nauczyły się unikać ludzi. Nienawidzą orków i ogrów (nie licząc kwestii żywieniowych) i poświęcają czas zwiększaniu swego mistrzostwa w magii. Uczą się aragrakh, chondatckiego, wspólnego, illuskańskiego oraz netheryjskiego, a ten ostatni wykorzystują przy studiowaniu wielu potężnych starożytnych ksiąg czarów, które są ich najbardziej cenionymi (i najlepiej ukrytymi) skarbami. Nie muszą uczyć się czy zapamiętywać zaklęć, lecz czytanie ksiąg daje im natchnienie i wskazówki do tworzenia nowej magii.

Na wysokich zboczach Smoczej Zguby znajduje się przypominające paszczę główne wejście do leża Morueme. Skalne klify poniżej usiane są nierównymi wieżyczkami Iglic Zguby – wbudowanego w zbocze zamku hobgoblińców, który z legowiskiem smoków łączy mniejsze pieczary. To tutaj przez ostatnich kilka stuleci mieszkali hobgobliny ze szczepu Czerwonych Obdzieraczy, które nadszakiwały i służyły gadom niemal niczym niewolnicy. Plemię poniosło ciężkie straty podczas ataku na Turnię Pani i liczy teraz około sześciuset osobników, którym przewodzi Haurstagh.

Czerwoni Obdzieracze kultywują tradycję najemników. Bronią swego zamku za pomocą katapult i balist. Młodszych członków szczepu irytuje uległość względem Morueme. Mogą się niedługo zbuntować lub zbiorowo opuścić siedzibę plemienia, by w szerokim świecie szukać szczęścia jako najemnicy. Tym niespokojnym dwustu osobnikom brakuje na razie przywódcy, ale gdy takowy się pojawi, wówczas Haurstagh szybko odkryje, że wkrótce dojdzie do rozłamu.

Niemniej póki co każdy ze smoków Morueme – oprócz Arharzela – ma pod łapą od czterdziestu do sześćdziesięciu osobistych hobgoblińskich służących. A jeżeli dojdzie do ataku na jego leże, wówczas



Nahaunglaroth atakuje

może ogłosić alarm i wezwać do walki wiele więcej Czerwonych Obdzieraczy. Smocze jaskinie wyposażono w wiele pułapek, stworzonych z myślą o konkretnym przeciwniku – o ludziach. (Większość z nich to lawiny kamieni – głazy połączono siecią łańcuchów i można je zrzucić spod stropu szybko pociągając za ich najbliższy koniec). Kompleks jaskiń posiada również kilka ostrych zakrętów, zza których broniący się Morueme mogą z łatwością razić atakujące smoki.

Iglice Zguby (osada): Niestandardowe (wódz, któremu rozkazują smoki Morueme); Char PZ; Limit 200 sz; Zasoby 6120 sz; Populacja 612 sz; Odizolowana (hobgobliny 84%, niedźwiedzi 7%, gobliniści niewolnicy 6%, ludzcy niewolnicy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: Wódz Haurstagh, PZ mężczyzna hobgoblin Wjk7.

Ważne postacie: Magalyah, NZ mężczyzna hobgoblin Kpn6 Maglubiyeta; Burgrum, CZ mężczyzna niedźwiedź Bbr4 (kapitan straży wódza); Vaughak, PZ mężczyzna hobgoblin Zak6 (ulubieniec Murueme).

Wojenna zgraja: Zbr7, Wjk6, Zbr6, Bbr5, Wjk5(2), Bbr4, Wjk4, Zbr4(3), Wjk3(3), Zbr3(7), Bbr2(2), Wjk2(5), Zbr2(14), Bbr1(3), Wjk1(7), Zbr1(132).

Pozostali: Czar4, Czar2(2), Czar1(3), Czar5, Kpn5, Kpn4(2), Kpn3(3), Kpn2(3), Kpn1(5), Łtr3, Łtr1(2), Mch5, Mch4, Mch3, Mch2(4), Mch1(6), Trp4, Trp3(2), Trp2(2), Trp1(2), Zak5, Zak3, Zak2(2), Zak1(2), Adp7, Adp5, Adp4, Adp3, Adp2(3), Adp1(5), Fach6, Fach4, Fach3, Fach2(3), Fach1(11), Plb8, Plb5, Plb4, Plb3(3), Plb2(14), Plb1(321).

KSIĘZYCOWA PRZEŁĘCZ

Ten przedwieczny przesmyk dzieli góry Nether na pasma – wschodnie i zachodnie. Przełęcz można pokonać drogą rzeczną (co opisano w części poświęconej Rzece Rauvin) oraz lądową, wędrując szlakami biegnącymi wzdłuż parowu Rauvin, choć można nimi podążać tylko pieszo.

Choć po obu stronach Księżycowej Przełęczy wznoszą się góry Nether, stanowi ona niemal inny świat. Woda z roztopów wsącza się w skały, zamarzając zimą, tylko po to, by znów stopnieć i spłynąć. Przez lata doprowadziło to w górach do powstania wielu wysokich, wąskich pieczar po obu stronach przełęczy. Każda z tych „wyciętych w skałę” jaskiń to pionowy labirynt. Niektóre z nich mają setki metrów od góry do dołu, ale są odcięte od sąsiadujących z nimi po obu stronach pieczar. Jaskinie są wilgotne i pełne najróżniejszych grzybów – świecących, jadalnych, niebezpiecznych oraz bezmyślnie się poruszających. Nie brakuje tu również wejść do Podmroku, a połączeń z powierzchnią jest tylko nieco mniej.

W efekcie jest to ziemia niczyja, do której ostrożnie wkraczają ludzie, orkowie, krasnoludy, gnomy, duergarowie, potwory z Podmroku (choćby dridery), a nawet drowy. Niedawno pojawiły się tu aballiny i yuan-ti, w pobliżu mieszka też przynajmniej jedna grupa illithidów. Zasadzki są częste, pożeranie powszechne, wszędzie zaś leży zapomniany ekwipunek i inne dobra – dużą część tego wyposażenia drapieżcy wykorzystują jako przynętę. Niejedna drużyna poszukiwaczy przygód zauważyła, iż coś wydaje się przyciągać tu wiele stworzeń z Podmroku.

Nieopodal południowego krańca Księżycowej Przełęczy leży miasteczko Jalandhar (patrz część poświęconą dolinie Rauvin). U północnego wejścia na przełęcz znajduje się osada nosząca miano Przeprawy Rauvin, gdzie znaleźć można wielu poganiaczy oraz zaprzęgow mułów, którzy przemierzają ścieżki Żlebu Księżycowej Przełęczy.

PRZEŁĘCZ ODWRÓCONEGO KAMIENIA

W odróżnieniu do Przełęczy Silverymoon oraz Księżycowej, przez które przebiega spory ruch, Przełęcz Odwróconego Kamienia to obecnie w zasadzie dzicz. Pięćset lat temu wiodła tędy droga z Sundabaru do Ascalhornu – jeszcze w czasach, gdy wspomniane miasto było silną i pełną życia osadą elfów i ludzi. Jednak gdy Ascalhorn upadło i stało się Twierdzą Piekielna Brama, ruch przez przełęcz praktycznie ustał. Obecnie na południe od gór Nether nie znajduje się nic poza dziczą oraz rozpadającymi się ruinami zapomnianych krain. Region ten cieszy się złą reputacją i nawet po zniszczeniu Twierdzy Piekielna Brama wciąż krążą przekazywane szeptem opowieści, że te ziemie nawiedzają Daemonfey (fey’ri oraz półczarty z domu Dlardrageth).

PRZEŁĘCZ SILVERYMOON

Zachodnia część gór Nether dzieli się na dwa główne pasma, oba biegnące mniej więcej ze wschodu na zachód. Pomiędzy nimi leży Przełęcz Silverymoon – wysoka, wypełniona kamiennym gruzowiskiem dolina o postrzępionych zboczach-porośniętych ostrymi nowymi zaroślami. W południowej części przełęczy przez cały rok leżą całe połacie śniegu, które przed słońcem chroni cień gór. Ze znajdujących się powyżej szczytów spływają niezliczone strumyki lodowatej wody.

Przez tę nieprzystępną dolinę pnie się droga łącząca Silverymoon z Sundabarem. Zimą szlak często bywa zamknięty z powodu zagrożenia lawinowego, ale przez resztę roku zazwyczaj jest przejezdny. Patrole z Silverymoon oraz Sundabaru regularnie przemierzają drogę na całej jej długości, by przepędzać potwory i bandytów zamierzających zasadać się na wędrujących tędy podróżnych. W pobliżu najwyższego punktu przełęczy stoi mała wieża obserwacyjna, zwana Jastrzębim Gniazdem, w której – w okresie największego ruchu – stacjonuje dwunastu Rycerzy w Srebrze z Silverymoon. Wielu wędrowców bardzo się spieszy na ostatnim odcinku przed grzbietem przełęczy, by na noc schronić się w wieży.

W pobliżu zachodniego krańca przełęczy znajduje się mała wioska zwana Khelb.

SZTYLET DALAGARA

Najwyższy szczyt w północno-wschodnim paśmie gór Nether zwieńcza ostra, przypominająca sztylet iglica. Ponad tysiąc lat temu krasnolud Dalagar stracił życie wspinając się po zdradzieckich, rozsypujących się niższych zboczach wierchu (kamienie odpadają jeden po drugim, gdy oprzeć na nich zbyt wielki ciężar). Górę wciąż uważa się za zbyt niebezpieczną do wspinaczki. Z jakiegoś tajemniczego powodu wiele starych błękitnych, zielonych oraz czarnych smoków przybywa tu umrzeć – spadając z nieba nabijają się na Sztylet Dalagara. Ich kości zaśmiecają zbocza szczytu poniżej iglicy, zaś wśród tych szczątków znajdują się monety, klejnoty oraz biżuteria, za życia zdobiące smocze łuski.

Skarby w większości pozostają nietknięte, ponieważ smoki z klanu Morueme (same nie sięgną ani po pierścień, ani po monety) agresywnie bronią szczytu przed dotarciem doń powieźną drogą. Wydają się w jakiś sposób zawczasu wiedzieć, że jakieś stworzenie zbliża się do Sztyletu Dalagara. Morueme dwukrotnie rozdarły na sztuki smoczątkę, które przybyły tu nie po to, by umrzeć, ale by plądrować. Jeden z tych „smoków” okazał się ludzkim magiem wykorzystującym czary pozwalające zmieniać kształt. Morueme zadały sobie trud odkrycia, gdzie ów czarodziej mieszkał i odesłały w to miejsce jego szczątki, wystawiając je na widok publiczny – jako ostrzeżenie dla innych ambitnych magów.

TYSIĄC PASZCZ

Rozrzucone na dużym obszarze jaskinie – jest ich około stu – będące domem orków z plemienia Tysiąca Pięści. Niektóre z największych pieczar, jak choćby Arraggar (gdzie mieszka ponad sześćdziesiąt orków) czy Oltho (dom ponad siedemdziesięciu), łączą prymitywnie wykute tunele. Większość jest jednak od siebie odcięta i rozrzucana po kilkunastu szczytach. Dzieli je wielokilometrowa wędrówka po wąskich, krętych, górskich szlakach. Szczep wystawia wartowników z rogami ostrzegawczymi, którzy pilnują wielu dróg i ostrzegają przed najazdem lub zbliżaniem się ewentualnej zdobyczy. Niektóre z jaskiń oddano we władanie szybko rozwijającym się grzybom lub też przeznaczono na więzienne zagrody dla nieszczęsnych niewolników zmuszanych do pracy tak długo, aż nadają się już tylko na posiłek dla Tysiąca Pięści. Ponieważ ostatnio na wysokich halach polują smoki Morueme, orkowie nie wypasają ani nie hodują zdobycznej trzody. Żywność staje się coraz trudniej dostępna, w miarę jak szczep znów rośnie w siłę. Wkrótce nadejdzie dla Tysiąca Pięści czas, by pójść na wojnę – tylko po to, by napęłnić żołądki.

WIERCH PANI

Na tym niskim, niczym niewyróżniającym się szczycie położonym w wysuniętym najbardziej na zachód paśmie gór Nether, znajduje się mały znany klasztor poświęcony Loviatar. Do niedawna około dziewięćdziesięciu ludzkich i półelfich duchownych zwało tę ufortyfikowaną świątynię (oraz jaskinie pod opactwem) domem. Bronili się przed atakami orków i innych potworów za pomocą utraconej netherilskiej magii, o której nikt inny nie miał pojęcia. Mnisi z Klasztoru Dłoni Pani zdobyli w okolicy nie najlepszą reputację, jako że podróżujący w pobliżu wędrowcy czasami znikali.

Wież Dłoni Pani niedawno zniszczył głodny smok Morueme, którego mnisi zabili przy użyciu netherilskiej broni, gdy wciąż znajdował się w powietrzu. Wówczas inne Morueme, oszalałe, spadły na klasztor. Zrujnowały większość z budynków klasztornych, zerwały powały niektórych jaskiń, ale nie udało im się wybić mnichów – ci uciekli do najgłębszych pieczar. Wówczas gady posłały do ataku na klasztor i do wypędzenia mnichów małą armię hobgoblinów, ale ponownie zwyciężyła magia wznawców Loviatar.

Duchowieństwu, liczącemu około czterdziestu osób, prowadzi obecnie najmłodsza pani bicz Lothalac Shamrass (PZ kobieta człowiek Kpn12). Jej podwładni starają się odbudować ufortyfikowany dom, lecz nadchodząca zima może ich zmusić do opuszczenia mrocznej wieży.

WIEŻA TELKOUNA

Warownia małego czarodzieja, położona w wysokiej, otoczonej przez szczyty górskiej dolinie rojącej się od perytonów. Ponad doliną wznoszą się dwa szczyty – góra Thorog oraz góra Ieldroun, najwyższe, ale też odległe wierzchy widoczne z Księżycowej Przełęczy. Miana te szczyty zawiązują imionem dwóch orkowych wodzów z przeszłości. Znajdują się one w połowie drogi między Kamiennym Bastionem a Twierdzą Piekielna Brama. Telkoun trzyma się z daleka od świata, ale perytony z Wysokiego Thorog porwały zarówno ludzi jak i bestie, których normalnie unikały, a zdobycy zabierały do swej doliny.

GÓRY RAUVIN

To pasmo górskie o purpurowym odcieniu dominuje nad Starym Delzoun. Szczyty – wznoszące się na od 2 do 2,5 tysiąca metrów nad poziom otaczających je dolin – pełne są orków. Zawsze roiły się

one w pieczarach przecinających góry, wylewając się co kilkadziesiąt lat i najeżdżając okoliczne ziemie. Jeśli połączyły siły z orkami z ukrytych wśród szczytów warowni położonych bardziej na północ, powstawała przerażająca horda – plaga Północy.

W sercu szczytów Rauvin mają siedziby trzy orkowe szczepy. Zachodnia część pasma to dom Czerwonych Kłów, środkiem władają Rozłupywacze Czaszek, a w zachodnich wierzchołkach siedzą Wyrzywacze Serc. Wszystkie nazwy wywodzą się z plemiennych rytuałów poświęconych Gruumshowi (jeden szczep pożera żywcem na ołtarzu bogów schwytych jeńców, drugi rozdziera głowy jeńców, trzeci zaś wycina, gotuje i zjada serca ofiar poświęconych Dzikiemu Bogu). Na dzikim pogórzcu oraz wśród wąwozów południowych zboczy położone są trzy goblinie królestwa, które walczą ze sobą i z orkowymi sąsiadami.

Rozłupywacze Czaszek, żyjący pomiędzy dwoma rywalami, zawsze prowadzili taktykę miażdżących, prewencyjnych ataków. W efekcie przewyższają liczebnie sąsiednie szczepy w liczbie dwa do jednego (Czerwone Kły mogą zebrać 1200 walczących orków, Wyrzywacze Serc – 2150, Rozłupywacze Czaszek zaś około 4900). Ponadto Czerwone Kły oraz Wyrzywacze Serc boją się sąsiadów bardziej niż jakiegokolwiek innego śmiertelnego wroga. Niedawno ponad cztery setki Czerwonych Kłów wyruszyły na południe i na zachód w nadziei znalezienia innego domu, położonego blisko bogatych i słabo bronionych ziem. Niemniej o wyprawie słuch zaginął. Starsi szczepu podejrzewają, że wędrowcy rozproszyli się i stworzyli małe, zwąszone bandy, które spotkał smutny los.

Coraz bardziej oczywiste staje się natomiast to, iż góry Rauvin nie są w stanie wykarmić wszystkich gnieźdzących się tam humanoidów. Wkrótce w jaskiniach w sercu pasma pojawią się głód, kanibalizm oraz wojna, chyba że wcześniej znalezione zostaną inne źródła pożywienia.

GOBLIŃSKIE WAROWNIE

Niskie południowe zbocza gór Rauvin zamieszkuje niepoliczalna liczba goblinów, które nieustannie walczą między sobą, najeżdżają okoliczne ziemie oraz uważają, iż tworzą co najmniej trzy królestwa. Każde tak zwane królestwo składa się z przypominających labirynt jaskiń tworzących warownie oraz fortyfikacji położonych pod pogórzem Rauvin, w których mieszkają całe setki goblinów. Pobliskie doliny ogrodzono, tworząc w nich prymitywne zagrody dla trzody. Warsztaty i zbrojownie tej rasy wypełniają powietrze smrodem dymu oraz hałasem młotów i obrabianiem metalu.

Deklaracje goblinów bardzo bawią mieszkające ponad nimi orkowie ze wszystkich trzech szczepów Rauvin. Najeżdżają oni bowiem goblinie nory kiedy tylko chcą, biorąc w niewolę dziesiątki okaleczonych i bezbronych jeńców, którzy następnie trafiają do kotłów i na ogniska.

Chalarstaukh: Największym i najbardziej wysuniętym na zachód królestwem goblinów rządzi korpułentny król Asglarek oraz jego siedmiu synów. W jaskiniach tej krainy jest mnóstwo złotych, jałdanych jaskiniowych robaków – nic zatem dziwnego, że pozostali mieszkańcy Rauvin (tak gobliny, jak i orkowie) zwą jej mieszkańców „zjadaczami robaków”. Gobliny z Chalarstaukh już od dłuższego czasu kopały pod pobliskimi krainami korytarze wiodące na południowy zachód. Niedawno przebiły się do kilku starożytnych krasnoludzkich grobów i teraz dysponują magią, którą mają nadzieję wykorzystać w walce z orkowymi ciemieżcami. Muszą tylko odkryć, jak posługiwać się znaleźskami.

Malauth: W centrum znajduje się najbardziej złowrogie królestwo, którym włada królowa Nargharab. Powszechnie wiadomo, iż

jest ona marionetką w rękach siedmiu potężnych kapłanów, zwanych wspólnie Malauthar. To właśnie oni bronią granic królestwa przy pomocy wezwanych potworów. Malauthar uwielbiają wymyślne mistyczne rytuały, budzenie strachu i jego potęgowanie oraz rozpoznawanie i podążanie za „prawdziwymi wskazówkami” Maglubiyeta, radzącego jak rządzić królestwem. Niemniej większość goblinów z Malauth niezbyt chętnie stosuje się do owych mistycznych sugestii. Od lat rośnie w nich podejrzenie, że Malauthar wedle swych zachcianek wynajdują wskazówki oraz określają ich znaczenie.

Vaerluth: Wschodnim, najmniejszym oraz najbiedniejszym goblinińskim państwem rządzi obecnie trzydziesty szósty król Vaerluth. Niedawno zamordował on swojego poprzednika, co stanowi normalny lokalny sposób sukcesji. Vaerluth leży na pogórzcu i w płytkiej sieci jaskiń, w której roi się od wielkich potwornych pajaków. Nie są one udomowione i paskudnie smakują, chociaż gobliny są w stanie przełknąć ich kleiste sieci – jednak dopiero po ugotowaniu, w zupach i potrawkach. Wiele pokoleń życia pośród pajaków sprawiło, że mieszkańcy Vaerluth są niepodatni na ich jad. Ma to dla goblinów dość istotne znaczenie, ponieważ mogą mieszkać wśród stworzeń, których inni muszą się strzec.

PRZEŁĘCZ MARTWEGO ORKA

Nazwę tej przełęczy nadał człowiek, który widział pozostałości po wielkiej bitwie pomiędzy Wyrwaczami Serc a Rozłupywaczami Czaszek. Przełęcz Martwego Orka była świadkiem wielu takich bitew i często pojawia się w ludzkich i elfich balladach. Często nad szczytami Rauvin rozpetują się gwałtowne burze, omiatając je błyskawicami i zacinającym, marznącym deszczem, który w krótkim czasie pokrywa skały grubą, śliską warstwą lodu. Taka pogoda sprawia, iż na powierzchni nie ma zbyt wiele zwierzyny, a także roślin oraz potworów. To z kolei oznacza, że żyjący tu orkowie często bywają głodne.

Korzenie gór po obu stronach Wąwozu Tęczy przecinają pieczary Serca Rauvin, które ciągną się od Przełęczy Martwego Orka na wiele mrocznych, pełnych tajemnic kilometrów. Plemiona orków toczą spory o kontrolowanie najlepszych z tych jaskiń. Polują też w ich głębinach na wychodzące z Podmroku bestie oraz jadalne grzyby... choć tych ostatnich zawsze brakuje.

Orkowie z plemienia Rozłupywaczy Czaszek: Przez jakiś czas Rozłupywacze Czaszek obserwowali Cytadelę Felbarr oraz Sundabar, zastanawiając się, jak sprowokować Czerwone Kły do ataku na jedną z tych twierdz, a Wyrwaczy Serc do ataku na drugą. Sami nie mają zamiaru osłabiać swych szeregów, liczą bowiem na to, że uda się im podpuścić inne szczepy, by te wykrwały się w starciach ze znacznymi siłami wielkich bastionów Północy. Po prostu przewodzący Rozłupywaczom Czaszek chcą być pewni, że napauszczenie sąsiadów na Srebrne Marchie wyjdzie na korzyść plemieniu. A ich zdaniem albo rywalizujące szczepy spotka koniec pod murami Fel-

barr i Sundabar (a wówczas oni spadną na ocalałych), albo zdobędą którąś z warowni i czekające tam niewyobrażalne łupy. A wówczas Rozłupywacze Czaszek odbiorą łup osłabionym rywalom.

Oczywiście w planie jest pewna ogromna luka – jak zmusić przestraszone Czerwone Kły oraz Wyrwaczy Serc do ataku? Może wykorzystując fałszywą wiadomość od czterech setek zaginionych Czerwonych Kłów? Niemniej następująca wieść – „Jedzenia jest dużo, zabija się tu łatwo. Przybywajcie i bez zwłoki zburzcie mury Sundabaru” – nie brzmi specjalnie przekonująco. Dlatego też przewodzący Rozłupywaczom Czaszek wciąż się zastanawiają, czas upływa, a głód dręczy.

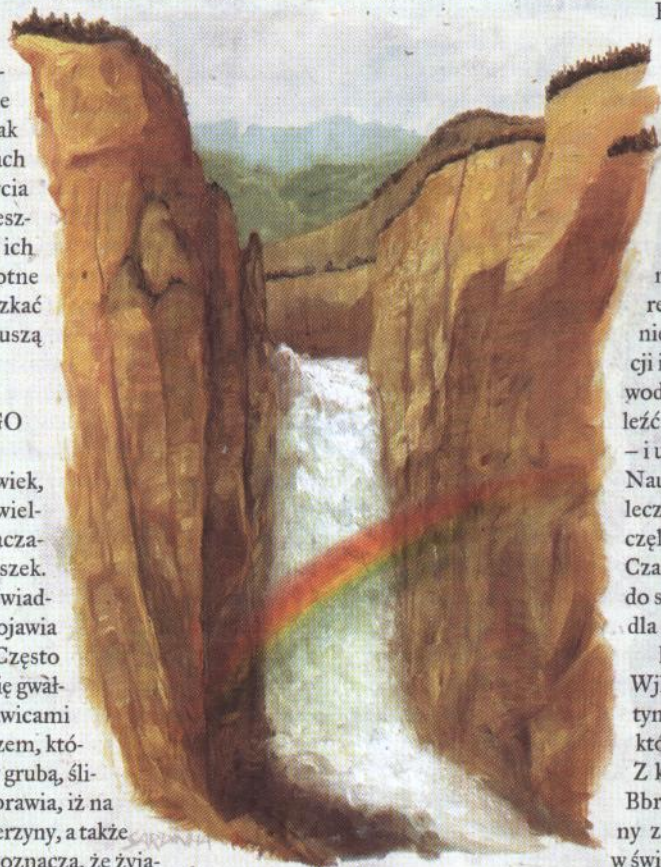
Rozłupywaczom Czaszek przewodzą trzej orkowie utrzymujący niepewny sojusz – wojenni wodzowie Koront i Naurorin oraz Baerzel, żona wodza szczepu, Glorlakh, który niedawno stracił życie w zawale w jaskini – wygląda na to, że było to zupełnie naturalne nieszczęście. Glorlakh był możliwym wojennym wodzem, a przez długie lata Baerzel – swą mądrością, cierpliwością do młodych orków oraz sprytnymi posunięciami strategicznymi – zdobyła niechętny szacunek reszty szczepu. Kobieta najwyraźniej nie pragnie władzy, nie dąży do koronacji i chyba nie chce kontrolować nowego wodza. Stara się natomiast zawsze znaleźć rozwiązanie najlepsze dla plemienia – i udaje się jej. Natomiast Koront oraz Naurorin to naturalni wzajemni rywale, lecz Baerzel przekonała ich, iż gdyby zaczęli ze sobą walczyć, to Rozłupywaczy Czaszek czeka smutny los. Przekonała ich do sojuszu, który oznacza wielką szansę dla szczepu na zwiększenie potęgi.

Koront (PZ mężczyzna ork Bbr4/Wjk3) jest łysym, szaroskórym, pokrytym wieloma bliznami wielkim orkiem, który zasłynął z wytrzymałości w bitwie. Z kolei Naurorin (CZ mężczyzna ork Bbr3/Łtr5) to osobnik szybki, znany z przewodzenia śmiałym napadom w świetle dnia. Obaj dowodzą niemal pięcioma tysiącami doświadczonych w walce orków, wyposażonych w najroźniejszą dobrej jakości broń zdobytą w walkach z rywalizującymi plemionami. Glorlakh opracował taktykę walki w „szponach”, czyli grupach osiemdziesięciu orków, którym dowodzą doświadczeni przywódcy. W skład każdego „szponu” wchodzi również sześciu biegaczy, których zadaniem jest informowanie wodza o działaniach walczących sił oraz wydarzeniach na polu bitwy. Tę taktykę niegdyś tak opisał Baerzel: „Inni orkowie walczą niczym sfory. My skaczemy do boju niczym wymierzone prosto w cel strzały”.

Przełęcz Martwego Orka oraz Rozłupywaczy Czaszek bardziej szczegółowo opisano w Rozdziale 8.

Wąwóz Tęczy: Większość wierzy, że rzeka Rauvin zaczyna się w Wąwozie Tęczy, między środkowymi szczytami Rauvin – góry Gaream oraz Zguby Faeranga. Tutejsi orkowie znają jednak prawdę. Rzeka ma źródła na chłodnych wrzosowiskach i w wąwozach Zimnej Doliny, na północ od pasma, skąd pod górami płynie na

Ryc. Richard Sardinha



Wąwóz Tęczy

południe. Tam spotyka się z jakimś podziemnym źródłem ciepła i wylewa na powierzchnię w setkach gorących gejzerów położonych w głębokich rozpadlinach i niezbadanych jaskiniach. Woda ogrzewa jaskinie Serca Rauvin nawet podczas najsurowszych zim, a w końcu wynurza się w Wąwozie Tęczy.

Na starych mapach widać, że wąwóz przecina pasmo górskie, jednak ci, którzy podążą wzdłuż rzeki Rauvin, odkryją coś innego. Po wschodniej stronie rozpadliny pnie się starożytny, rozpadający się szlak, który następnie u szczytu doliny zakręca na wschód wzdłuż jednej ze ścian Zguby Faeranga, po czym dociera do wąskiego przesmyku pomiędzy Górą Szczęk a górą Tolzrin (tu człowiek poszukiwacz złota imieniem Tolzrin znalazł niegdyś złote samородki wielkości głowy).

Wspomniany przesmyk to właśnie niesławna Przełęcz Martwego Orka. Z niej wiedzie w dół łatwy szlak, którym można dotrzeć do północnej części pasma Rauvin niemal bez problemu – jeśli uda się podróżnym przebiec przez żyjący tu orkowie z plemienia Rozłupwaczy Czaszek.

Pod przełęczą rzeka Rauvin tworzy wodospady wyginające się łukami nad wysokimi krawędziami klifów. Woda płynie kaskadami, gdzieś tam tworząc pełne wirów stawy, wzdłuż zboczy góry Gaeram oraz ostrego niczym nóż szczytu zwanego Zgubą Faeranga (wierch zawdzięcza swe miano orkowemu królowi, który zeskoczył z wierzchołka i którego spoczywające na dole ciało otoczyli rywalizujący orkowie szczepu). Potem rzeka opuszcza góry Rauvin.

Jeśli chodzi o nazwę wąwozu, to zawdzięcza on ją wiecznie obecnej tu tęczy. Mgiełka, którą tworzą rozpryskujące się kropelki wody z ryczących wodospadów, również cały czas wiś nad bystrzynami.

KSIĘŻYCOWY LAS

Gęsty las okazałych rozmiarów, zdominowany przez zielonowiki, cienioczuby oraz zmierzchodrzewy, jest domem niewielu naturalnych drapieżników. Nie ma tu też żadnych orków czy goblinoidów. Południowe skraje puszczy są dość spokojne. Tu żyje niewielka liczba księżycowych oraz leśnych elfów, przemierzających zielone knieje oraz piękne łąki. Tu stoją także chaty nielicznych drwali oraz trapezów. Z kolei północne mateczniki Księżycowego Lasu to zupełnie inna sprawa – tam puszcza staje się ciemniejsza, gęstsza i bardziej zarośnięta. Tu poluje też Lud Czarnej Krwi.

KOTLINA SZPONU

Ta położona na północnym skraju Księżycowego Lasu dzika, zadrzewiona dolina porośnięta jeżynami oraz ponuro wyglądającymi drzewami jest siedzibą jednej z największych i najbardziej niebezpiecznych band Ludu Czarnej Krwi na Północy. Ci wyznawcy Malara, w liczbie około siedemdziesięciu, atakują wszystkich, którzy naruszają ich terytorium. Starają się również porwać ludzi lub innych cywilizowanych humanoidów, by polować na nich do ich śmierci w czasie Wielkich Łowów, przynajmniej raz w miesiącu. Chociaż wołą ludy Srebrnych Marchii, to jednak schwytyani Uthgardtscy lub niedoszli poszukiwacze przygód również dostarczają dobrej zabawy.

Ludowi Czarnej Krwi z Księżycowego Lasu przewodzi Pan Krwi Jarthon (NZ mężczyzna borsukołak Trp5). Jego podwładni polują w stadzie, rozstawiając na skraju lasu strażników, zwiadowców oraz myśliwych. Jarthon był niegdyś półelfem z Silverymoon, który w tym lesie polował na likantropy należące do Ludu Czarnej Krwi. Chciał w ten sposób chronić mieszkańców swego miasta. W wyniku ataku borsukołaka został zarażony likantropią. Zaczął wykorzystywać swoje umiejętności myśliwskie, by stać się przywódcą bandy.

Marzy o zrujnowaniu Silverymoon i zalaniu Srebrnych Marchii dzikimi myśliwymi.

Ten szczep oznacza swoje terytorium plamami „krwawego wina” – zdobycznego trunku gotowanego z krwią ofiar. Rysują nim na drzewach, skałach oraz pniach symbole szczepu, czyli patykowatego humanoida z dużym pazurem zamiast głowy. Lud Czarnej Krwi uważa cały Księżycowy Las za swe wyłączne terytorium i zabijają każdego wkraczającego doń człowieka czy humanoida. Puszczą granicę zarówno z miasteczkiem Quaervarr, jak i dolinką, w której stoi tajemniczy Uchwyt Herolda, lecz mimo to banda nie odważa się atakować żadnego z tych miejsc – przynajmniej na razie. Zadowolają się chwytaniem i polowaniem na drwali oraz wędrowców w pobliżu Quaervarr, chcąc ukradkiem maksymalnie zmniejszyć populację miasteczka zanim rozgorzeje otwarty konflikt.

Kotlinę Szponu i jej mieszkańców szczegółowo opisano w przygodzie „Czarna furia”, znajdującej się w Rozdziale 8 tej książki.

SAMOTNY KAMIEŃ

Niegdyś przy tym kurhanie przodków cześć oddawały trzy uthgardtские szczepy – Podniebne Kucyka, Złotego Orła oraz Czerwonego Kucyka. Teraz pozostali tu jedynie członkowie pierwszego z wymienionych. Samotny Kamień to masywny głaz wysoki na ponad 3,5 metra, pokryty delikatnie rzeźbionymi liniami, których znacznie zaginęło wraz z wymarłymi plemionami. W promieniu 100 metrów wokół głazu wznosi się pierścień kamiennych kopców.

W ciągu minionych kilku miesięcy likantropy z Kotliny Szponu pojmały wielu członków szczepu Podniebne Kucyka przybywających do Samotnego Kamienia, by oddać cześć przodkom. Dlatego też barbarzyńcy z tego plemienia atakują wszystkich napotkanych w pobliżu obcych, gdy ich tylko zobaczą...

UCHWYT HEROLDA

Magicznie strzeżona podziemna twierdza Starszego Herolda, czyli kobiety zwanej potocznie Starą Nocą (Shalara Wzrostu Miecza, CD kobieta człowiek Brd6/Trp4), to tajemna, położona w dzicy Północy składnica wiedzy. Warownia jest ukryta pod przysadzistą, porośniętą wieżą, którą przed wzrokiem wścibskich chroni magia – specjalny, długotrwałe działający efekt *halucynacyjnego terenu*.

Pod wieżą rozciąga się szereg podziemnych komnat, które chronią stare sztandary, trofea oraz pisma różnej postaci, z których wiele chroni kolejne warstwy magii. Pomieszczenia poświęcone wszystkim ważniejszym rasom prowadzą w końcu do wspaniałej biblioteki wyposażonej w trzy poziomy balkonów oraz wygodne stoły do czytania. Znajduje się tu największa poza Świecową Wieżą kolekcja ksiąg dotyczących heraldyki, genealogii oraz historii. Jedynie Starsi Heroldzi znają wszystkie środki obronne Uchwytu Herolda, ale z pewnością należą do nich pleśń, efekty uniemożliwiające użycie otwartego ognia oraz grozy w pancerzach mające rozkaz atakować wszelkich intruzów, z wyjątkiem tych, którzy podadzą właściwe hasła.

Wiele ksiąg oraz stołów znajdujących się w tym miejscu to tak naprawdę konstrukty o spokojnej naturze, całkowicie posłuszne rozkazom Starej Nocy. Oprócz tego wiele ukrytych na półkach dzieł wyposażono w potężne magiczne pułapki, takie jak *glify strzeżenia* oraz *symbole*. Stara Noc zazwyczaj nosi *karwasze pancerza +4* oraz ma u paska zardzewiałą żelazną kulę (*żelazne obręcze z Bilarro*).

USTA PIEŚNI

Dzień marszu na północ od Quaervarr, w środku lasu, wznosi się wzgórze, na którym nie rosną drzewa. Tu znajduje się świątynka Eilistrae. Tu zbierają się wyznawcy Mrocznej Dziewicy pocho-

dzący z Silvermoon, by na szczycie wzgórza tańczyć w bezkieszy-cowe noce. Kiedy nie ma tu czcicieli Eillistrae, nikt tego miejsca nie pilnuje, ale przed intruzami świątynię chronią różne magiczne protekcje.

LAS ARN

Las Arn to tak naprawdę region sosnowych kniei i torfowych trzęsawisk. Zajmuje obszar około 2250 kilometrów kwadratowych, a leży po północno-wschodniej stronie Gór Nether. We wschodniej jego części drzewa karleją, stając się kosodrzewiną, a potem – wraz z początkiem Anauroch – w ogóle znikają. Mieszkańcy przyzwyczajeni do przemierzania wielu kilometrów między wioseczkami lub posiadłościami uważają Las Arn za odludną głąszę. A to oznacza tyle, iż jest to naprawdę odległy i rzadko przemierzany teren.

W suchszej, wschodniej części lasu znajduje się Las Śmierci, będący siedzibą małego ukrytego klanu skalnych gnomów. Jest to labirynt tuneli oraz warsztatów położonych pod skalistą granią. Tamtejsze gnomy są ekspertami w tropieniu i zwiadzie. Wódcem klanu jest kobieta, Mavheran Haerlskeel, doświadczony traper i zwiadowca. Robi ona wszystko, by jej lud pozostał w ukryciu – w ten sposób chce uniknąć katastrofalnej w skutkach wojny z orkami, choć jest pewna, że ta wkrótce wybuchnie. Gnomy w całym lesie Arn zastawiają sidła na bobry i inne zwierzęta futerkowe, a czasami handlują wspaniałymi skórami z mieszkańcami pobliskich Martwych Śniegów lub Cytadeli Adbar. Mieszkańcy Lasu Śmierci zawsze ukrywają swoje ślady, wracając do domu po takiej eskapadzie.

Las Śmierci (wies): Konwencjonalne; Char CD; Limit 100 sz; Zasoby 665 sz; Populacja 133; Odizolowana (skalne gnomy 91%, tarczowe krasnoludy 5%, lekkostope niziołki 4%).

Przedstawiciel władzy: wódz klanu Mavheran Haerlskeel, ND kobieta skalny gnom Łtr4/Trp4.

Ważne postacie: Olbern Bannoznak, PD mężczyzna skalny gnom Kpn5 Garla Świetlistozłotego; Halvena Ugorna, N kobieta skalny gnom Czar6 (doradczyni wodza klanu); Hogarth Bronoreki, N mężczyzna skalny gnom Fach9 (przywódca Gildii Traperów); Marthen Butorób, PD mężczyzna skalny gnom (kapitan warowni, miejski konstabl).

Strażnicy Warowni – Wjk3, Zbr2 (3), Wjk1 (2), Zbr1 (4).

Zwiadowcy – Trp5, Trp4, Bbr2, Trp2 (2), Bbr1 (2).

Inni – Brd1, Brd2, Czar2 (2), Drd1 (2), Drd2, Drd3, Drd4, Kpn1 (2), Kpn2 (2), Kpn3, Łtr1 (2), Łtr3, Mch3, Trp1 (2), Wjk2, Wjk4, Wjk6, Zak2, Adp2, Adp3, Adp4, Ary1, Ary2, Fach1 (3), Fach2, Fach4, Fach5, Plb1 (61), Plb2 (7), Plb3 (2), Plb4, Plb5, Plb7, Zbr1 (3).

Zachodnia część lasu Arn jest wilgotniejsza i bardziej bagnista niż wschodnia. Tu poluje kilka dużych band koboldów. Znaleźć tu też można kilka tajemniczych ruin podobno pochodzących ze starożytnego Netherilu.

LAS DRUAR

Na północ od Księżycowego Lasu oraz Chłodnego Lasu teren podnosi się gwałtownie w kierunku Grzbietu Świata. Porośnięte drzewami granie tworzą jakby stopnie wznoszące się od Doliny Surbrin i Ziem Księżycowych ku murowi gór. Te ostatnie zawsze widać na północy – są niczym szaniec lodowych włóźni. Druar to nazwa nadana rzadkiemu, karłowatemu lasowi sosen, świerków i jodeł. Gdy

teren wznosi się ku górą, szybko ustępuje on zimnym, jałowym ziemiom porośniętym przez krzaki oraz wrzosowiskom rozciągającym się pod lodowymi wierchami.

Las Druar – podobnie do leżącego niżej Chłodnego Lasu – ma reputację miejsca często nawiedzanego przez orków, giganty oraz jeszcze gorsze potwory. I jest to reputacja zasłużona. Do tego bowiem miejsca schodzą z położonych na górskich szczytach mroźnych twierdz myśliwi lodowych oraz wzgórzowych gigantów w poszukiwaniu zwierzyny, drewna oraz żywności. Równie często po tych zadrzewionych wzgórzach buszują orkowi rabusie. Las Druar słynie też z rothów, złowieszczych niedźwiedzi oraz złowieszczych rosomaków – stworzeń tak brutalnych, że nawet lodowi giganci zastanawiają się dwa razy zanim z nimi zadra.

Wyższa część lasu Druar to dom małych grup arktycznych krasnoludów, które niedawno przeniosły się z polarnych lodowych czap, by osiedlić się na nowych ziemiach. Zazdrośnie strzegą swych terenów łowieckich przed północnymi sąsiadami. Arktyczne krasnoludy oswoiły kilka złowieszczych rosomaków i wykorzystują je podczas polowań. Jeśli to tylko możliwe, unikają gigantów, ale nigdy nie darują okazji do napaści na grasujących orków z furią godną najstraszliwszej śnieżycy. Najmłodniejszym mówcą tego ludu jest Unimak Czaszka Giganta. Przewodzi on grupie mieszkającej w głębokiej, otoczonej lodem dolinie, ciągnącej się wzdłuż strumienia noszącego miano Lodowej Strużki.

Lodowa Strużka (sioło): Magiczne (rządzone przez druidów); Char CN; Limit 40 sz; Zasoby 88 sz; Populacja 44; Odizolowana (arktyczne krasnoludy 100%).

Przedstawiciel władzy: Unimak Czaszka Giganta (CD mężczyzna arktyczny krasnolud Bbr4/ Drd9).

Ważne postacie: Aniva Lodowa Stopa, N kobieta arktyczny krasnolud Trp5 (łowczy); Kolmak Połamany, N arktyczny krasnolud Wjk2/Czar4 (szczepowy mędrzec); Nunima Pozeracz Orków, CN arktyczny krasnolud Bbr4 (wojenny wódz Lodowej Strużki).

Strażnicy szczepu: Bbr3, Wjk3, Zbr2 (2), Bbr1 (4), Wjk1 (2).

Pozostali: Bbr2, Brd1, Drd5, Drd1, Łtr3, Trp4, Zak2, Adp3, Fach1, Fach3, Zbr5, Plb1 (12), Plb2 (3), Plb3, Plb5, Plb6.

LAS VORDRORN

Na północ od Rozwidlenia, w granicach Starego Delzoun, leży Las Vordrorn – jeden z najmniejbezpiecznych i najstąbiej zbadanych obszarów Srebrnych Marchii. Ten bór, podobnie do położonego na południe stąd Lasu Arn, to przede wszystkim sosnowa knieja, gdzieś niedługo ustępująca cuchnącym bagnom. Niemniej bliskość wysokich Lodowych Gór sprawia, że Vordrorn kryją niekończące się, zimne, nieruchome mgły. Jednak nie dlatego czasem zwany jest Knieją Duchów – nawiedza go po prostu wielu nieumarłych, zwłaszcza bezcielesnych, takich jak zjawy, widma i spektry. Na szczęście owe potępione dusze wydają się związane z sercem zimnego, zamglonego lasu i rzadko niepokoją wędrowców trzymających się z dala od ich siedzib.

Pod Vordrornem rozciąga się płytki, ale rozległy labirynt jaskiń i lochów, podobno pochodzących z czasów starożytnego Illuskan. Niegdyś praktykował tu swoje mroczne, plugawe rytuały kult zaklinaczy, kapłanów śmierci oraz wojowników z twarzami wymalowanymi na podobieństwo czaszek. Przeżyli oni wloty i upadki wielkich imperiów oraz wyznanie hord dzikich orków. Z roku na rok było ich jednak coraz mniej, aż wreszcie wymarli (a przynajmniej tak się uważa), pozostawiając po sobie ogrom nekromantycznej wiedzy ukrytej w wieżach z czarnego kamienia oraz porośniętych

bluszczem kryptach, na wpółzatopionych w kniei Vordrornu. Dawnych kryjówek i skrytek chronią potężne klątwy oraz protekcje.

Po Vordrornie błąka się przynajmniej jedna potężna kula zguby (zjawa wielkiego beholdera o 22 KW), strzegąca jego sekretów.

NOCNE DRZEWA

Pomiędzy Księżycowym oraz Chłodnym Lasem położone są dwie mniejsze puszcze, noszące wspólne miano Nocnych Drzew. Tych mrocznych i cichych terenów unikają krasnoludy, ludzie, elfy oraz orkowie, gdyż w mroku pod gałęziami lęgnie się starożytna, wroga siła. Po tych lasach wędruje wiele niezwykle brutalnych roślinnych potworów, włączając w to zabójcze winorośle, mroczne drzewa, gnilniki oraz mackowce. Niektóre z tych istot lepiej pasują do cuchnących dżungli południa, ale najwyraźniej przystosowały się one jakoś do surowych ziem północy.

Tego miejsca strzeże złowrogi druid znany jedynie jako Zaspokajający Drzewa (NZ mężczyzna ziemny genasi Drd13 Grumbara), który często zastawia podstępne w lesie pułapki na intruzów. Gdy kogoś schwyta, wówczas przywiązuje nieszczęsną ofiarę do pobliskiego drzewa (często przy użyciu czaru *kształtowanie drewna* lub *kontrolowanie roślin*) i otwiera żyły ofiary, by zaspokoić mrocznego i spragnionego ducha kniei. Przez lata Zaspokajający Drzewa zebrał grupę akolitów – złych druidów i tropicieli chętnych karmić swego pana krwią humanoidalnych stworzeń.

W północnej części puszczy, na samym środku lasu, stoi dziwna wieża o kwadratowej podstawie, porośnięta winoroślami. Po-

głoski mówią, iż jest to stara świątynia Chauntei, którą zatrulo plugastwo Nocnych Drzew. Próbujący dotrzeć do tego miejsca poszukiwacze przygód odkrywali tylko tyle, że strzegą go zaciekle roślinne potwory oraz sam Zaspokajający Drzewa.

srebrna puszcza

Pomiędzy Wiecznymi Wrzosowiskami a górami Nether Rauvin przepływa wzdłuż surowego podnóża gór. Wschodni brzeg jest dziki i niemal nie do przebycia. Przecina go tak zwana Przełęcz Everlund. Zachodni brzeg to mniej lub bardziej równe dno wąskiej doliny, przecinane często wzgórzami o stromych zboczach. Z tych nadrzecznych nizin teren wznosi się stromo aż do wyżynnych, wilgotnych Wiecznych Wrzosowisk, przecinanych długimi, wyrastającymi z nich grzbietami przypominającymi palce. Ten nierówny teren porasta Srebrna Puszcza.

Niegdyś Srebrna Puszcza i Wysoki Las tworzyły jedną całość, lecz pracujący po obu stronach Drogi Wiecznych Wrzosowisk (szlaku prowadzącego z Everlund do Yartaru) przez stulecia drwale wycięli w kniei głęboką ranę szerokości ponad trzydziestu kilometrów. Tą przecinkę otaczają jedynie nagie zbocza wzgórz, od czasu do czasu pokryte pniami starych drzew. Srebrna Puszcza nadal istnieje – pozostał z niej ogrom splątanych ze sobą, mrocznych zarośli, które chroni stromy i zdradziecki teren. Po tym lesie włości się wiele trolli i innych potworów z Wiecznych Wrzosowisk, które poszukują tu zwierzyny oraz nieostrożnych drwali.



Zjawa z Vordrornu

stare delzoun

Na region zwany Starym Delzoun składają się dwie wielkie doliny, po jednej z każdej strony gór Rauvin. Południową miejscowi zwą Doliną Sundabar, a północna nosi miano Biegu Adbar. Na wschodzie spotykają się one pomiędzy górami Rauvin a Anauroch, na obszarze Rozwidlenia. Na zachodzie z kolei łączą się na Ziemiach Księżykowych.

W Dolinie Sundabar, niedaleko od Sundabar, jednego z wielkich miast Srebrnych Marchii, znajduje się wiele małych warowni i osiedli. Ziemie otaczające wspomniane miasto są jednymi z najgęściej zasiedlonych regionów tej części Zapomnianych Krain, a chronią je umocnienia Miasta-Fortecy. W miarę oddalania się Rozwidloną Droga osiedla zdarzają się coraz rzadziej. Ostatnim z nich na tym obszarze są Martwe Śniegi (opisane w Rozdziale 3), położone niemal dwadzieścia kilometrów od innych godnych uwagi miejscowości.

Bieg Adbar to prawdziwa dzicz. Między Zimną Doliną a Rozwidleniem nie ma żadnych stałych osiedli, chyba że liczyć orkowe posterunki oraz goblińskie nory położone w pobliskich górach. Po tym obszarze czasami wędrują, w różnych odstępach czasu, Uthgardtscy ze szczepów Czerwonego Tygrysa oraz Podniebnego Kucyka, ale jedynie w małych grupkach, zachowując wielką ostrożność.

DOLINA SUNDABAR

Południową część Starego Delzoun niektórzy czasami nazywają Doliną Sundabar. W pobliżu jej środka, w stworzonej przez pierścieni gór niecce o średnicy niemal stu kilometrów, stoi Sundabar – warowne miasto. Przez dolinę przepływa rzeka Rauvin, płynąca z gór Rauvin ku północnej części miasta i znikając u Przełomu Rauvin, na Księżycowej Przełęczy, nieco ponad trzydzieści kilometrów na południe od Sundabaru.

Na zachód od Rauvin znajduje się niewielka liczba gospodarstw i osad, ponieważ Cytadela Felbarr była przez wiele lat w rękach potężnych orków, którym przewodził król Obould. Jego łupieżcy plądrowali w zasadzie wszystko, co leżało pomiędzy jego twierdzą a murami Sundabaru. Dziś – po obaleniu Oboulda i wraz z odrodzeniem krasnoludzkich rządów w Felbarr – sprowadza się tu wiele osób. Kłótnie o prawa do tych żyznych ziem zajmują wiele uwagi Helma Przyjaciela Krasnoludów.

Sundabar bardziej szczegółowo opisano w Rozdziale 3 tej książki.

KOTLINA AUVANA

Na zachodnim skraju Doliny Sundabar, nieopodal miejsca gdzie droga z Przełęczy Silvermoon schodzi z gór Nether, stoi stara krasnoludzka wieża strażnicza z czasów Dlezoun. Przy jej szarych murach przycupnęło małe miasteczko, miejsce postoju podróżnych wędrujących między Sundabarem a Silvermoon. Ta Kotlina Auvana zawdzięcza swą nazwę człowiekowi na służbie króla Delzoun imieniem Auvan Alrandspyr, herosowi, który podobno zabił w tym miejscu smoka. Krasnoludzka wieżę wzniesiono ponad skarbcem gada – przynamniej tak głosi plotka.

Kotlina Auvana przypomina kilka innych wiosek i osiedli rozrzuconych po okolicy, chociaż jest duża i dobrze broniona. W dolinie Rauvin oraz w południowej części Starego Delzoun łatwo znaleźć wiele podobnych miasteczek, wliczając w to Łeb Lhuven, Wysoką Warownię, Przeprawę Rauvin oraz Spotkanie Rzek. Kotlina Auvana to nominalnie część ziem Sundabar, ale w praktyce miasteczko rządzi się samo.

Ziemie Kotliny Auvana są nierówne i trudne do uprawy. Jeśli więc chodzi o rolnictwo, to mieszkańcy miasteczka skupiają się na pasterstwie, hodując kozy i owce, choć na południowych zboczach

pobliskich wzgórz dobrze się rozwijają sady z jabłonią i wiśnią, są jednak mniej wykorzystywane. Z kolei lokalny przemysł to dwie małe kopalnie w tych samych wzgórzach. Huta w mieście produkuje sztabki miedzi, ołowiu oraz żelaza, które następnie trafiają do Sundabaru na wytrzymałych wozach zaprzężonych w woły.

Kotliną Auvana zarządza nadszeryf, były poszukiwacz przygód, Jortheyn Pogromca Węży. Helm Przyjaciel Krasnoludów, władca Sundabaru, nagroził go tytułem oraz stanowiskiem w zamian za oddane Sundabar przysługi.

Kotlina Auvana (osada): Konwencjonalne; Char PD; Limit 200 sz; Zasoby 5240 sz; Populacja 524; Mieszana (ludzie 79%, tarczowe krasnoludy 9%, lekkostope niziołki 5%, półorkowie 4%, skalne gnomy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: nadszeryf Jortheyn Pogromca Węży, PD mężczyzna człowiek Wjk6.

Ważne postacie: Khuldugar Ognistoręki, PD mężczyzna złoty krasnolud Fach7 (główny hutnik i kowal miasteczka, członek rady miejskiej); Hostwyn Jeżynowy Znak, ND kobieta skalny gnom Łtr4 (właścicielka gospody i baru „Ramiona Srebrnej Żyły”); Brat Thamin, CD mężczyzna człowiek Kpn4 Oghmy (członek rady miejskiej); Vordigan Uzdolniony, N mężczyzna człowiek Czar6 (doświadczony twórca magicznego oręża i pancerzy).

Strażnicy warowni: Zbr6, Wjk2 (2), Wjk1 (2), Zbr1 (6).

Milicja: Zbr3 (2), Zbr2 (4), Zbr1 (14).

Pozostali: Bbr1, Brd3, Brd1 (2), Czar4, Czar3, Czar2, Czar1 (3), Drd3, Kpn3, Kpn2 (2), Kpn1 (3), Łtr7, Łtr4, Łtr3, Łtr1 (3), Mch4, Mch2 (2), Mch1 (2), Pal3, Trp4, Trp2, Trp1, Wjk4, Wjk1 (2), Zak5, Zak3, Zak2 (2), Zak1 (2), Adp6, Adp5, Adp3, Adp1 (2), Ary2, Ary1 (2), Fach7, Fach4, Fach3, Fach2 (4), Fach1 (10), Zbr1 (4), Plb8, Plb6, Plb5, Plb4 (2), Plb3 (6), Plb2 (21), Plb1 (386).

OBOZOWISKO WOLMADA

Na północnych zboczach gór Nether, nieopodal Cytadeli Felbarr, grupa Uthgardtczyków ze szczepu Podniebnego Kucyka założyła tymczasową siedzibę. Przewodzi im lekkomyślny, ale charyzmatyczny wojenny wódz imieniem Wolmad. Ci Uthgardtscy postanowili zająć się łupieżstwem, udając przy okazji, że władają tymi ziemiami w „cywilizowany” sposób. Wolmad żywi zadawnione urazy do wszystkich krasnoludów i zwraca szczególną uwagę na karawany z Felbarr. Krasnoludy nie będą zbyt długo tolerowały tej sytuacji.

Wolmad obwołał się władcą doliny i utrzymuje, że niekończąca się kampania, którą stoczył przeciwko orkom z gór Nether oraz Rauvin, pozwala mu żądać myta i hołdu od wszystkich przejeżdżających przez „jego” ziemie. W lepszych czasach Wolmada mógłby powstrzymać silny wódz Podniebnych Kucyków, ale obecny przywódca tego szczepu leży umierający setki kilometrów na zachód. Na dodatek samozwańczy władca doliny nie przejmując się żadnymi więzami krwi ani tradycją.

Obozowisko Wolmada (sioło): Konwencjonalne; Char CN; Limit 40 sz; Zasoby 132 sz; Populacja 66; Odizolowaną (ludzie 100%).

Przedstawiciel władzy: wojenny wódz Wolmad Orle Skrzydło, CN mężczyzna człowiek Bbr7.

Ważne postacie: Morgwan Padła Stopa, CZ mężczyzna człowiek wilkołak Wjk4 (najważniejszy z przybocznych Wolmada, który planuje zarażać wodza likantropią i skierować go ku prawdziwemu złu); Fara Tnąca Łód, ND kobieta człowiek Trp5 (przywódczyni frakcji, która sprzeciwia się celowemu łupieniu); Numa Mówczyni, CN kobieta człowiek Zak2/Kpn3 Uthgara.

Myśliwi szczepu: Zbr5, Bbr4, Bbr3, Zbr3, Wjk2, Trp2, Zbr2, Wjk1, Bbr1 (2), Zbr1 (3).

Pozostali: Brd4, Drd3, Kpn6, Kpn3, Ltr6, Ltr2, Trp1 (2), Wjk3, Wjk2, Zak4, Adp3, Fach8, Fach6, Fach3, Fach1 (2), Plb7, Plb4, Plb3 (2), Plb2 (5), Plb1 (23).

ROZWIDLENIE

Odudne i dzikie miejsce, które wydaje się położone na krańcu Faerunu. Tutaj Rozwidlona Droga dzieli się na prowadzącą do krasnoludzkich warowni w Lodowych Górach Drogę Adbar oraz nienazwany szlak wiodący na wschód, ku ruinom Ascore. Tym drugim traktem dziś podróżuje niewiele osób, chociaż czasem używają jej gnomy z Lasu Śmierci.

Odpoczynek Dzikich: Rozwidlenie dziś nie jest już rozstajem dróg, lecz mimo to stanowi ważny punkt orientacyjny. W tym miejscu często organizują postoje karawany zdążające do Cytadeli Adbar. W zeszłym roku dwaj starzy poszukiwacze przygód, Irvag Niedźwiedź (CD mężczyzna człowiek Ltr2/Wjk4) oraz jego partner Grumbelham Złotoreki (N mężczyzna krasnolud Wjk5), postanowili zbudować tu przydrożną gospodę. Wyprawiając się po łupy orkowie nieraz się przekonali, że ta dwójka wciąż potrafi posługiwać się bronią. Irvag i Grumbelham wznieśli budynek o kamiennych ścianach, który przypomina bardziej bunkier niż gospodę. Niemniej zapewne dlatego jest to bezpieczne miejsce na nocny odpoczynek. Dwóch właścicieli ciągle rozbudowuje zajazd oraz uzupełnia umeblowanie.

Warownia Ghaurina: Nieopodal Rozwidlenia znajdują się pokryte mchem kamienne ruiny, niegdyś będące twierdzą starożytnego krasnoludzkiego bohatera Ghaurina. Piwnice warowni podobno wciąż kryją herosa oraz jego niespokojnego ducha.

ziemie księżycowe

Przewodnicy i kupcy ze Srebrnych Marchii zwykli za Ziemie Księżycowe mówić „Wszystko to, co znajduje się na wschód od rzeki Surbrin oraz na północ od gór Nether, przynajmniej zanim nie dotrzesz do Starego Delzoun lub Chłodnego Lasu – będziesz wiedzieć, gdy się tam znajdziesz”. Ta definicja, chociaż niezbyt precyzyjna, jest równie dobra jak każda inna. Na południowym skraju tego obszaru, wzdłuż rzeki Rauvin, Ziemie Księżycowe są gęsto zasiedlone, ale gdy tylko oddalisz się kilka kilometrów od rzeki, kraina nagle staje się coraz dziksza. Znaczna część tych ziem to łąki przerywane łagodnymi wzgórzami oraz gęstymi zagajnikami w ostnionych miejscach.

Ziemie Księżycowe są terytorium Uthgardtczyków. W Studni Beorunny, w północnej części tego regionu, wznoszą się kurhany przodków szczepów Czarnego Lwa oraz Czerwonego Tygrysa.

Natomiast w Samotnym Kamieniu, w południowej części Lasu Księżycowego, znaleźć można kurhan przodków plemienia Podniebnego Kucyka. Mieszkańcy Silverymoon zostawili te ziemie barbarzyńskim sąsiadom i niewiele gospodarstw leży na północ od miasta Alustriel. Niedawno na tym obszarze wybuchły pewne kłopoty, gdy Uthgardtczyki z plemienia Podniebnego Kucyka (patrz Obozowisko Wolmada, w części Stare Delzoun) napadli na kilka krasnoludzkich karawan zmierzających przez Ziemie Księżycowe na południe, z Cytadeli Felbarr do Silverymoon. Popędliwe, nigdy niestroniące od walki krasnoludy z Felbarr wspominają coś o wypędzeniu szczepu Podniebnego Kucyka z tego obszaru. Byłby to konflikt, który obie strony kosztowałby licznych zabitych oraz wiele zmartwień.

W połowie drogi między Silverymoon oraz Spotkaniem Rzek znajduje się miasto Wysoka Warownia, które swą nazwę zawdzięcza położeniu – stoi bezpiecznie na wysokim wzniesieniu nad Wiecznymi Wrzosowiskami. Władca warowni i jego lud są poddanyymi Silverymoon.

SAMOTNA WIEŻA

Ta dziwna wieża z białego kamienia wydaje się być niemożliwie smukła i delikatna, zwłaszcza biorąc pod uwagę położenie w samym środku dziczy. Otoczenie budowli jest niezwykle dziwne. Podnóże wieży otacza doskonale okrągły obszar poszarpanej skały wulkanicznej o głębokich szczelinach. Wyróżnia się on z okolicznych pokrytych darnią wzgórz, tak jakby jakieś tysiąc lat temu tę budowlę wzniesiono gdzieś indziej i potem przeniesiono tutaj razem z otaczającym ją terenem.

Samotna Wieża to dom Ssessibila Istahvara (PZ mężczyzna półczart yuan-ti Czar19). Nie pochodzi on z Faerunu i spędza wiele czasu z dala od wieży, zajmując się swoimi sprawami na odległych planach. Podczas jego ostatniej nieobecności – czyli w ciągu ostatnich trzydziestu lat – obronę Samotnej Wieży pokonał czarodziej Arbane. Splądrował on budowlę, opanował wiedzę ukrytą w niej przez Ssessibila i uczynił się władcą tego miejsca... przynajmniej do chwili, gdy z wieży wypędziła go grupa poszukiwaczy przygód. W ten sposób droga powrotu Ssessibila została oczyszczona.

Ssessibil chroni swej prywatności przy pomocy straszliwych strażniczych żywiotaków oraz mocą wielu zabójczych czarów. Niemniej nie zaplanował niczego szczególnego dla regionu Srebrnych Marchii (czy jakiegokolwiek innej części Faerunu). Samotna Wieża jest jego schronieniem i ukrytą cytadelą. Miejscem, gdzie nie odnajdą go wrogowie i rywale z rodzinnego planu.

STUDNIA BEORUNNY

W tej głębokiej, gęsto zadrzewionej niecce znajdują się kurhany przodków, święte dla Uthgardtczyków ze szczepów Czarnego Lwa oraz Czerwonego Tygrysa. Pierwsze z tych plemion, pod przywództwem Andara Serce Lasu, porzuciło koczowniczy tryb życia i osie-



Kowal Czarnych Lwów przy pracy

dliło się w surowym, otoczonym palisadą miasteczku. Członkowie tego szczepu wymieniają z dużymi miastami Srebrnych Marchii drewno, skóry oraz wędzone mięso (wszystko zdobywane w pobliskim Chłodnym Lesie oraz okolicy) na cywilizowane dobra. Plemię Czerwonego Tygrysa nie szanuje pobratymców za to, że zdecydowali się oni małpować styl życia słabych południowców. Nierzadko, gdy członkowie szczepu Czarnego Lwa reagowali na przytyki oraz obrazy krewniaków, spory między wojownikami obu szczepów kończyły się śmiercią.

W miasteczku Studnia Beorunny mile wita się kupców oraz handlowców z różnych miast, ale podróż w te okolice może okazać się niebezpieczna. Wielu przybywa tu pod eskortą drużyn poszukiwaczy przygód.

Studnia Beorunny (duże miasteczko): Konwencjonalne; Char N; Limit 3000 sz; Zasoby 320 850 sz; Populacja 2139; Odizolowana (ludzie 92%, półelfy 3%, tarczowe krasnoludy 2%, lekkostope nieziołki 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: Andar Serce Lasu, CN mężczyzna człowiek Bbr6.

Ważne postacie: Patrevani Jednorożki, CN mężczyzna człowiek Kpn3 Uthgara (szaman tradycjonalista, sprzeciwiający się porzuceniu starego stylu życia przez szczep Czarnego Lwa); Hask Krwawy Topór, N mężczyzna człowiek Wjk5 (tan mieczy, czyli najważniejszy ochroniarz Andara oraz miejski konstabl); Prudhosk Złotorożki, NZ mężczyzna półork Łtr4/Wjk2 (pazerny, chytry kupiec, u którego zadłużyło się wielu członków szczepu); Skelli Dzikostopa, CD kobieta człowiek Trp5 (zwiadowca i przewodnik do wynajęcia).

Mieczownicy (straż wodza): Wjk4 (2), Zbr3 (4), Wjk2 (2), Zbr2 (2), Wjk1 (5), Zbr1 (4).

Milicja: Zbr11, Zbr7, Zbr5, Zbr2 (2), Zbr1 (96).

Pozostali: Bbr12, Bbr3 (3), Bbr2 (3), Bbr1 (5), Bbr5, Bbr6, Bbr7, Brd6, Brd4, Brd3, Brd1 (4), Czar6, Czar5, Czar3 (3), Czar2 (2), Czar1 (4), Drd9, Drd7, Drd4, Drd3 (2), Drd2 (5), Drd1 (5), Kpn7, Kpn5, Kpn4, Kpn3 (2), Kpn2 (3), Kpn1 (3), Łtr5, Łtr3, Łtr2 (2), Łtr1 (2), Mch6, Trp6, Trp2 (3), Trp1 (5), Wjk2 (2), Wjk1 (3), Zak7, Zak6, Zak4, Zak3, Zak1 (2), Adp1 (10), Adp10, Adp2 (3), Adp4, Adp5, Adp8, Fach11 (61), Fach2 (4), Fach3 (3), Fach4, Fach7, Fach8, Zbr1 (6), Zbr2 (3), Zbr3, Zbr5, Plb13, Plb9, Plb7, Plb6, Plb3 (3), Plb2 (22), Plb1 (1799).

obszary graniczne

Srebrne Marchie ograniczają cztery wielkie naturalne bariery – od wschodu jest to wielka pustynia Anauroch, od południa Wysoki Las, od zachodu Wieczne Wrzosowiska, a od północy Grzbiet Świata. Punkty orientacyjne, ważne miejsca oraz niebezpieczeństwa tych obszarów oczywiście nie stanowią części Srebrnych Marchii, niemniej podróżnicy, zdarzenia oraz zagrożenia tych granicznych regionów codziennie wpływają na życie interesujących nas ziem. Ponadto poszukiwacze przygód mający siedzibę w Srebrnych Marchiach często badają dzicz pobliskich krain oraz plądrują tamtejsze zapomniane podziemia. Czasami zdobywają wielkie nagrody, czasami zaś znajdują tylko okropną śmierć z dala od domu czy bliskich.

Anauroch

Dawno temu – jak mówią najmądrzejsi z mędrców – na ziemiach tej wielkiej pustyni rozciągało się serce zalesionego Netherilu. Krainę

porastały ogromne drzewa, ponad którymi unosiły się stworzone przez arcy czarodziejów latające miasta. To właśnie oni opracowali potężną magię, która odmieniała grawitację, pogodę, a nawet barwę nieba. Gdy Netheril załała fala dekadencji, jego wielkość trwała jeszcze tutaj w postaci zielonych krain Anaurii, Asramu i Hlondathu... lecz klątwa, która go dotyczyła, dotarła również do tych ziem, a miała ona postać wysysającej życie magii uwięzionych pod tą krainą niegodziwych faerimmów. To właśnie za sprawą ich sztuki woda odpłynęła – tam zaś, gdzie nie ma wody, powstaje pustynia.

Pozbawiony życia obszar rozprzestrzenił się krok po kroku, pochłaniając Anaurię i sąsiadujące z nią krainy, choć z pożerającą okolicę pustynią walczyli najpotężniejsi magowie. Niemniej piaszkowe wydmy wędrowały i nic nie było w stanie ich powstrzymać. Tak narodziło się Wielkie Morze Piasku, Anauroch. W nadchodzących wiekach rozrosło się jeszcze bardziej, oddzielając w końcu północne części Wybrzeża Mieczy Faerunu od północnej części Morza Księżycowego. Dziś niewiele osób odważa się przebyć gorącą pustynię. Śmiałowie, którzy decydują się na taki krok, muszą sobie radzić z dzikimi bandami asabi oraz pustynnymi szczepami Bedynów.

Północny skraj Anauroch to zamrznięta kraina. Tamtejszą skałę pokrył lód – ten czarny lodowiec zwany jest Wysokim Lodem. Jej środek to pozbawiona wody Równina Stojących Kamieni. Tu wiatry przemieniają poszarpane skały w tworzącą morze żwir. Południowy skraj Anauroch nosi nazwę Miecza – jest to gorąca piaszczysta pustynia. Przez stulecia nieustraszeni badacze starali się znaleźć bezpieczną drogę łączącą Wybrzeże Mieczy z Morzem Księżycowym. Chcieli wyznaczyć możliwie najkrótszy szlak handlowy. Niedawno udało się to Zhentarimom z Twierdzy Zhentil, którzy wielkim nakładem pracy stworzyli tak zwaną Czarną Drogę. Niemniej nie wpłynęło to na liczbę oaz, których jest naprawdę niewiele. Ponadto upał, burze piaszkowe, asabi oraz ludzkie szczepy wciąż bywają dość niebezpieczne.

Bardzo niedawno Anauroch zmieniła się raz jeszcze. Faerimmowie wyrwali się z więzienia, a netheryjskie miasto, Pomrok, powróciło po długim pobycie na Planie Cieni. Jego mieszkańcy dowiedli zaś, że władają potężną magią. Szybko zabili wielu faerimmów i z tą samą pozorną łatwością zalali wielką słoną równinę – tak zwaną Mieliznę Pragnienia – przemieniając ją w przykryte burzowymi chmurami jezioro noszące nazwę Morza Cieni.

Dzisiaj czarna cytadela pomroków stoi na północnym brzegu rozległego, płytkiego jeziora słodkiej, zimnej wody, nad którym – za sprawą magii – unosi się kopała czarnych chmur. Jego brzegi kryje tak gęsta mgła, że promienie słońca przebijają się przez nią ledwie na chwilę, a i tak zdarza się to niezwykle rzadko. Zakłęcia pomroków toczą bój o ciągłe istnienie chmury oraz utrzymanie z dala od Morza Cieni piaszkowych burz. Póki co wyniosły lud Pomroku w dużej mierze ignorował okoliczne ziemie i innych mieszkańców Anauroch. Uważa on po prostu całą pustynię za swoją. Niemniej mieszkańcy tego niezwykłego miasta nie wykonali jeszcze żadnego ruchu wymierzzonego w inne krainy.

Pomroczeni (czyli mieszkańcy miasta Pomrok) są znani z wojowniczej natury i nie lubią opozycji. Ich czarodzieje i zaklinacze stale wykorzystują wróżenie oraz na inne sposoby badają Faerun. Bardzo możliwe, że już niedługo rozpoczną wojnę z Cormyrem, Sembia, Dolinami, miastami Morza Księżycowego, Iriaeborem, Scornubel lub konfederacją Srebrnych Marchii. Niektórzy mędrzy wątpią, by czarodziejom z Pomroku zdołały oprzeć się inne krainy niż Halruaa czy Thay, będące w stanie zebrać odpowiednią magiczną potęgę.

Pomroczni z tego nowego Miasta Czarodziejów – szepczą wieszczką zagładę – podbiją Cormyr, Doliny lub Srebrne Marchie. Użyją oni gór oraz piasków Anauroch jak obronnych murów, które zatrzymają wrogie armie z dala od ich miasta. Wielkie Morze Piasku wkrótce zaroi się od najbardziej przerażających potworów, jakie opętani żądzą potęgi czarodzieje zdołają powołać do życia, wypaczając żyjące bestie. Nieco później wszystkie te okropieństwa zostaną wysłane do ataku na okoliczne krainy. Tak oto raz jeszcze tyrania złej magii sięgnie ku odległym zakątkom świata. Spodziewajcie się latających, plujących jadem ludzkich czaszek – mówią – widm rzucających czary oraz ludzi na życzenie zmieniających się w węże i z powrotem.

Bez względu na to czy okaże się to prawdą, czy nie, pewne fakty pozostają niezmiennie. A każdy, kto zna opowieści o Anauroch wie, iż wędrujące piaski odsłoniły wiele zrujnowanych miast – i zrobią to ponownie. Niejedno z tych na nowo odkrytych miejsc to leże lamii, liczów, faerimmów lub jeszcze gorszych istot, uzbrojonych w plugawą magię wystarczająco potężną, by nawet mieszkańcy Pomroku musieli się martwić. Niektórzy obserwatorzy z ponurym rozbawieniem oczekują chwili, gdy Anauroch obudzi się i da lekcję uśmiechających się szydyczko do reszty świata arcy czarodziejom Pomrocznych.

dolina delimbiyr

Sprawni i zdeterminowani podróżni są w stanie przejść na drugą stronę Przełęczy Odwróconego Kamienia i dotrzeć na wyżynę zwaną Szponami. Jest to kraina stromych wzgórz przecinanych wartkimi, płynącymi na południe strumieniami. Łączą się one ze sobą, tworząc Delimbiyr, jedną z wielkich rzek Północy. Dolina Delimbiyr ciągnie się na setki kilometrów przez południowe podnóża gór Nether, wzdłuż skraju Wysokiego Lasu, płynąc w cieniu Gór Szarych Wierchów i powoli wije się ku zachodowi, w kierunku morza.

Daleko na południu środkowy bieg Delimbiyr łączy ze sobą takie miasta jak Orłbar, Głośna Woda i Secomber, ale wszystko to ma miejsce daleko od Srebrnych Marchii. Ta część doliny wspomnianej rzeki, która znajduje się w pobliżu Srebrnych Marchii, to najbardziej wyludniony region Północy. Są to po prostu dzikie krainy rozciągające się pomiędzy Wysokim oraz Odległym Lasem. Nikomu nie spieszy się otwierać ten obszar na osadnictwo czy handel, położony jest on bowiem za daleko od ośrodków cywilizacji. Tak więc ten rozległy region pozostawiono samemu sobie. Tutejsze rozpadające się ruiny, nienazwane potwory i starożytne sekrety wciąż czekają na odkrywców.

Przez stulecia ten obszar znajdował się pod wpływem demonicznych sił z Twierdzy Piekielna Brama, lecz ich władza odeszła w zapomnienie wraz ze zniszczeniem tej starożytnej cytadeli. Niemniej pomiot demonów wciąż zagraża temu regionowi. Natomiast w rozciągających się pod tą dziką krainą jaskiniach Podmroku generał Kaanyr Vhok Berło (CZ człowiek półczart Wjk7/Łtr2/Czar6) gromadzi armię tanaruków oraz czarcich bestii. Nic więc dziwnego, że wędrowka po tych okolicach należy do dość niebezpiecznych.

grzbiet świata

Faeruńskie legendy przedstawiają Grzbiet Świata jako niekończący się, nieprzenikniony mur lodowatych szczytów i kraniec świata śmiertelnych. Wszyscy bardowie – z wyjątkiem tych nielicznych, którzy osobiście odwiedzili Mroźną Dal (krainy wokół Doliny Lodowego Wichru) – twierdzą, że poza Bezkrzesnym Morzem Lodu, na północ od niniejszego masywu, nie ma już nic.

Powiadają, że nikt i nic nie zdoła przeżyć w omiatanej wiatrem, zamrażniętej pustce pełnej ostrych jak brzytwy fal czarnego lodu. Przebycie tej niebezpiecznej przestrzeni wymaga potężnej magii – a tych, którzy nią władają i się na to poważą, czeka śmierć w rozciągających się dalej białych mgłach. Niektórzy mędrcy twierdzą, że w owych oparach czyhają białe smoki, inni zaś przestrzegają przed bezkształtnymi, przypominającymi chmury wampirycznymi drapieżnikami. Bez względu jednak na to, jakie niebezpieczeństwa naprawdę czekają odważnych oraz szalonych śmiałków, wszyscy się zgadzają, że nikomu nie udało się przebyć Krainy Mgieł i dotrzeć do leżącej za nią Krainy Bogów.

Osoby, które samodzielnie zbierały wiedzę dotyczącą tych gór, doskonale zdają sobie sprawę, że – na przekór opowieściom bardów i mamrotaniu mędrców – Grzbiet Świata składa się z wiecznie pokrytych śniegiem, wysokich i poszarpanych turni. Pasma jest niemal cały czas bardzo szerokie, a składają się nań przynajmniej trzy ciągnące się jeden za drugim łańcuchy szczytów. Wierchy położone dalej na północ przykrywa lód i przelatujące w pobliżu istoty mogą je postrzegać jako kamienne kopce lub iglice. Wzdłuż grani wieją bez przerwy głośnie wichry, raz po raz spychające w dół głazy i żwir. Miejscowi, gdy dochodzi do tych kamiennych lawin, mówią „Góry zdrząły”, bowiem przypominają one bardziej ciosy młota niż osunięcie się ziemi. Wspomniane lawiny, sroga pogoda oraz częste ataki potworów razem wzięte sprawiają, że niewiele osób żyje w krainie rozciągającej się zaraz na południe od Grzbietu Świata.

Na północ od łańcucha znaleźć można kilka interesujących krain, w szczególności Dolinę Lodowego Wichru. Przez górskie ściany prowadzi kilka dróg, którymi można dotrzeć nawet do Mroźnej Dali. Wszystkie te szlaki są niebezpieczne i większość z nich wymaga zagłębienia się w jedną z wielu opuszczonych krasnoludzkich warowni, które przecinają skałę Grzbietu Świata. Trzeba tylko pamiętać, że nieliczne z tych nawiedzanych przez potwory tunele prowadzi przez cały masyw aż do położonych za nim krain.

Niektóre z kopalni Grzbietu Świata porzucono po wyczerpaniu się rudy, ale większość krasnoludy opuściły uciekając przed potworami, a mieszkańcy innych po prostu zginęli podczas nieustających ataków potworów. W tych górach wciąż jeszcze znajdują się prawdopodobnie najbogatsze żyły rud metali w całym Faerunie (o czym świadczą bogactwo Kopalni Mirabaru), ale żyje tu również ogromna liczba stworów różnej maści. Cały Grzbiet Świata zamieszkują niezliczone szczepy gigantów, hobgoblinów, orków, niedźwiedźków oraz goblinów, zajmując każdą jaskinię lub opuszczoną krasnoludzką kopalnię – te istoty unikają jedynie tych miejsc, które smoki wybrały na swe leża. Zbocza gór przemierzają giganci wzgórzowi, szczyty zaś oraz wysoko położone zmarznięte doliny są domem gigantów lodowych oraz białych smoków. W Krainach przy Murze oraz na wrzosowiskach bezpośrednio na południe od tych lasów często można napotkać mgielnych gigantów.

Ledwie kilku nieustraszonych poszukiwaczy przygód, którzy przedostali się do serca Grzbietu Świata, wspomniało o tym, jakoby dzisiejszy lód chronił ruiny czegoś, co wydaje się być ludzkimi miastami oraz leżami zamrażniętych smoków. W innych miejscach w lodzie na wieki zamarzły dziwniejsze stworzenia, zarówno małe jak i duże, niektóre siedzące, inne stojące – tak jakby zimno zatrzymało je w pół kroku.

KRAINY PRZY MURZE

Skaliste, pofałdowane pogórze Grzbietu Świata porastają sosnowe lasy, takie jak choćby Druar, wśród których roi się od małych, wąskich jezior, z racji kształtu zwanych „szponami”. Żyje tu bardzo

duża liczba jeleni okazałych rozmiarów, na które polują hobgobliny, orkowie oraz wytrzymali członkowie wojowniczych uthgardskich szczepów. Próżno szukać tu posiadających nazwy osad, permanentnych budowli, traktów czy cywilizacji. Jedyne szlaki, które da się tu znaleźć, pozostawiły stada jeleni.

Dzisiaj powraca niewielu poszukiwaczy przygód, którzy zawędrowali w pobliże wielkiego górskiego muru. Orkowie i inni łupieżcy polują na nich tak umiejętnie i wytrwale, jak każdy myśliwy na cenną zdobycz. Orkowe patrole w Krainach przy Murze są teraz bardzo liczne, zwłaszcza bandy (czyli „wojenne pięści”) weteranów wojujących pod wodzą samego króla Oboulda. W skład wojennej pięści zazwyczaj wchodzi około trzydziestu weteranów, pilnujących kilkunastu nowicjuszy. Znają oni teren, są dobrze uzbrojeni, zuchwali i chętni do mordów. Większość owych weteranów to dobrzy łucznicy. W czasie walki kilku z nich trzyma się z tyłu i obserwuje – gdy patrol zostanie wybity, pozostający w ukryciu obserwatorzy uciekają i zdają raport o pojawieniu się potężnych intruzów.

THOLVARR

Wiele szlaków wiodących przez wysoko położone przełęcze tego pasma zablokował lód. Większość z tych barier jest naturalna, ale niektóre – zwłaszcza te pojawiające się na zachód od górnej części Surbrin – stworzyli lodowi giganci. Najzimniejsze i najwyższe górskie szczyty oraz dolinki zamieszkuje przynajmniej sześć plemion lodowych gigantów oraz kilkanaście mniejszych wygnanych lub zbuntowanych rodzin. Określają oni ten obszar jako Tholvarr (dosłownie „nasze miejsce” w starożytnym dialekcie gigantów), ale nie jest to królestwo. Owe szczepy (Arthlarr, Borumn, Joront, Klevvyn, Turtorst oraz Yagray) tradycyjnie spierały się i walczyły ze sobą.

Jednak w jednym ze szczepów na świat przyszedł zdolny wódz, który odziedziczył władzę i który już dzisiaj planuje wielkie działania. Gerti Oreldottr (CZ kobieta lodowy gigant Kpn5 Auril/Rtw4; patrz *Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*), niezwykle religijna wyznawczyni Auril, nauczyła czarów oraz dogmatów Lodowej Pani kapłanów innych szczepów i w ten sposób zdobyła wielką popularność. Gdy jej starzejący się ojciec, Orel Szaroręki, umrze, wówczas Gerti zostanie jarlem szczepu Yagray, chyba że kilku wrogich jej starych wojowników zdoła zaaranżować jakiś wypadek. Oreldottr marzy się rada jarłów, dzięki której wyszkoleni przez nią kapłani mogliby opracować magię pozwalającą sprowadzić burzową zimę na Północ – rozszerzając zasięg władzy lodowych gigantów daleko na południe. Kapłani z wszystkich ważnych szczepów wspierają ją w tym śnie o podboju, ale niektórzy starsi wojownicy uważają wzrost znaczenia Auril wśród szamanów za zagrożenie. Nic dziwnego, że szukają oni sposobu zabezpieczenia swej własnych pozycji przed wpływami Gerti i jej zwolenników.

TIWIERDZA MROCZNEJ STRZAŁY

Oboulda Wiele Strzał spotkała porażka w Cytadeli Wiele Strzał, której doznał za sprawą Emerusa Wojennej Korony. Orkowy król nie poddał się jednak – poprowadził kilka setek najtwardszych, najbardziej doświadczonych wojowników do tej samotnej warowni w po-

łożonych wysoko dolinach Grzbietu Świata. W przeciwieństwie do wielu innych zamków i wież w tych surowych górach, Twierdzę Mroczonej Strzały wzniesli polujący na niewolników orkowie. Chcieli oni dzięki niej bronić się przed licznymi wrogami. Budowniczo- wie warowni dawno temu zginęli w jakiejś zapomnianej bitwie, ale twierdza pozostała. Obould i jego wojownicy wypędzili zajmujących ją gigantów, poczym zajęli się umacnianiem i naprawianiem starego zamku. W wyniku krótkotrwałego i szalonego wysiłku osiągnęli znaczne efekty.

Obould (CZ mężczyzna ork Bbr5/Wjk4; patrz *Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*) nadał nowej siedzibie nazwę Twierdzy Mroczonej Strzały. Może nie jest ona równie dobrze wykonana co krasnoludzka warownia, ale braki w rzemiośle nadrabia masywnymi kamieniami, ślepyimi zaułkami, prymitywnymi pułapkami oraz budzącymi zakłopotanie korytarzami przecinanymi ukrytymi otworami strzelniczymi. Siedząc w tej właśnie fortecy Obould ostrożnie gromadzi siły, dążąc do następnego celu – zjednoczenia orków z gór pod swym sztandarem. Winą za utratę Cytadeli Wiele Strzał obarcza on nie „kilku niskich, brodatych głupców” (czyli twardych krasnoludów), ale ogromną hordę orków, która go oblegała. To właśnie ona strzaskała bramy cytadeli i osłabiła siły obrońców przed atakiem krasnoludów.

Właśnie powstaje kolejna taka horda, a Obould czeka na jej uderzenie i rozbicie sił Srebrnych Marchii – dopiero później planuje postać do boju swą „Armię Strzał”. Planuje odzyskać cytadelę i otaczającą ją ziemię, ale na pewno nie ma zamiaru kolejny raz ulec hordzie. Nie chce też, by pokonały go sojusznicze armie i magia Srebrnych Marchii.

Obould bardzo chce jeszcze przed śmiercią zasiąść na tronie w Cytadeli Wiele Strzał, ale marzy również o rządzeniu samym Silverymoon. Jeżeli orkom uda się podbić wszystkie ziemie na północ od Rauvin, wówczas terytorium może wystarczyć do podziału pomiędzy ośmiu niespokojnych synów wodza. Dzięki temu być może nie rzuciliby się oni sobie do gardeł wystarczająco długo, by powstało orkowe imperium – Obouldar. Król ma jeszcze nadzieję, że zdoła powstrzymać najstarszego i najdzikszego potomka, Scrautha oraz jego braci: Arauga i Brymoela, przed podniesieniem ostrzy przeciwko ojcu. Szczególnie teraz, w spokojnych czasach, gdy Obould musi czekać na powstanie (i zbrojną wędrówkę) hordy. Znalazł przynajmniej jeden sposób, by jego synowie byli czymś zajęci i by większość wojowników nie miała okazji do brania łapówek i wysłuchiwania szepczących intryg – oczywiście chodzi o częste i prężne patrole.

Każdego dnia Obould coraz mniej pewnie zasiada na rogatym, zdobionym czaszkami tronie, a z każdym mijającym miesiącem szpiedzy donoszą o nowych zdradach i dziwnych wydarzeniach toczących się wśród jego ludu. We Władcy Wiele Strzał narastają gniew i nerwowość. Być może wkrótce nadejdzie czas na odważne uderzenie, bez czekania na hordę. Niedługo będzie musiał zrobić coś zdecydowanego, gdyż wokół każdego ogniska płonącego w Twierdzy Mroczonej Strzały podnosi się coraz więcej głosów – póki co cichych, szepczących – o jego tchórzostwie i słabości.

W twierdzy żyje niemal 2000 z 4500 orków, którymi rządzi Obould. Pozostali – niemieszkający w lub wokół fortecy – gnieźdzą się



Lorog

w jaskiniach i ufortyfikowanych górskich wioskach w pobliżu, na rozkaz króla zbierając zbrojnych.

Twierdza Mrocznej Strzały (małe miasteczko): Konwencjonalne; Char CZ; Limit 800 sz; Zasoby 78 080 sz; Populacja 1952; Odizolowana (orkowie 90%, półorkowie 3%, gobliniści niewolnicy 2%, ogry 2%, ludzcy niewolnicy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: król Obould Wiele Strzał, CZ mężczyzna ork Bbr5/Wjk4.

Ważne postacie: Lorog Czarna, CZ kobieta ork Adp13 (najważniejsza szamanka szczepu); Scrauth, CZ mężczyzna ork Bbr3/Wjk4 (najstarszy syn Oboulda); Numath Żmija, NZ kobieta półork Łtr4/Wjk2/Skr2 (najlepszy szpieg Oboulda i jego kochanka); Bosk Grubas, CZ mężczyzna ogr Wjk4 (szef ochroniarzy Oboulda, dużo sprytniejszy od przeciętnego ogra); Brymoel, CZ mężczyzna ork Kpn6 Gruumsha (syn Oboulda, fanatyk religijny, który marzy o tym, by wszystkimi orkami z gór rządzą kapłani Gruumsha); Ulthrang Szalony, CZ mężczyzna ork niedźwiedziolak Bbr5 (berserker oraz bohater wielu agresywnych młodych wojowników szczepu).

Wojenny oddział Oboulda: Wjk8, Zbr7, Bbr6, Wjk6, Bbr5 (2), Zbr5 (2), Bbr4 (3), Wjk4 (2), Zbr4 (5), Bbr3 (3), Wjk3 (3), Zbr3 (22), Bbr2 (7), Wjk2 (6), Zbr2 (73), Bbr1 (13), Wjk1 (21), Zbr1 (447).

Pozostali: Brd5, Brd4, Brd2 (2), Brd1 (3), Kpn5, Kpn4 (2), Kpn3, Kpn2, Kpn1 (2), Łtr9, Łtr6, Łtr4 (2), Łtr3 (2), Łtr2 (4), Łtr1 (5), Trp5, Trp4, Trp2 (2), Trp1 (3), Zak7, Zak4, Zak3, Zak2 (2), Zak1 (2), Adp8, Adp6, Adp4 (2), Adp3 (2), Adp2 (4), Adp1 (6), Fach8, Fach5, Fach4 (2), Fach3 (3), Fach2 (7), Fach1 (48), Plb10, Plb8, Plb7, Plb6 (2), Plb5 (2), Plb4 (5), Plb3 (9), Plb2 (47), Plb1 (1153). Większość fachowców z Twierdzy Mrocznej Strzały to wytwórcy broni oraz inżynierowie wojskowi.

Las czat

Wielka knieja będąca drugim co do wielkości borem Północy po Wysokim Lesie. Rozciąga się ona u podnóży Grzbietu Świata i cieszy się w okolicy złą reputacją miejsca, w którym polują zaciekle szczepy orków, ettinów, gigantów oraz innych górskich stworzeń. Owa nieślawą jest w dużej mierze całkowicie zasłużona, chociaż południowy skraj lasu okazuje się na tyle bezpieczny, że ściągają doń drwale, traपरzy oraz myśliwi z Mirabaru, Nesme oraz Długiego Siodła.

Ten bór przemierza kilka uthgardtskich plemion – godne uwagi są Łosie, Gryfy oraz Podniebne Kuce. Przynajmniej jeden szczep tylko tu poluje. We wschodniej części Lasu Czat, poniżej wzgórz pnących się ku Złej Przełęczy, władzę dzierży szczep Szarego Wilka. Ci zdziczali barbarzyńcy budzą zarówno strach, jak i szacunek wśród innych mieszkańców kniei. Małe obozowiska Szarych Wil-

Lorog czarna

Kobieta ork adept 13: SW 12; średni humanoid; KW 13k6+26; pw 59; Inic+2; Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 14); Atak +7/+2 wręcz (1k4+1/19-20, *sztylet porażenia*+1) lub +9 dystansowy (1k4+1/19-20, mistrzowski sztylet); SC widzenie w ciemnościach 18 m, korzyści z chowańca; Char CZ; MRO Wytrw +6, Ref +8, Wola +11; S 11, Zr 14, Bd 15, Int 15, Rzt 17, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Alchemia +13, Koncentracja +16; Leczenie +11, Nasłuchiwanie +7, Postępowanie ze zwierzętami +5, Tajniki dzicy +7, Wrócenie +6, Zauważenie +7, Czytanie w orkowym oraz wspólnym; Błyskawiczny refleks, Odbicie strzał, Poprawiony atak bez broni, Rzucanie w walce, Uniki.

Korzyści z chowańca: Zapewnia właścicielowi atut Czujność (gdy znajduje się w odległości do 1,5 metra), wspólne czary z właścicielem, więź empatyczna z właścicielem, właściciel może używać *wróżenia* na chowańcu. Patrz Chowańca w Rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*.

Przygotowane czary (3/4/4/3/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – leczenie lekkich ran, płonące dłonie, uśpienie, zaciemniająca mgła; 2 – dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracia, leczenie średnich ran, niewidzialność; 3 – błyskawica, ożywienie umarłego, leczenie poważnych ran; 4 – polimorfowanie siebie.

Wyposażenie: *sztylet porażenia* +1, *piersiń tarana*, różdżka *leczenia średnich ran* (22 ładunki), mistrzowska koszulka kolcza, 7 mistrzowskich sztyletów, 3 dawki jadu dużego skorpiona, trzy dawki błękitnego winnisu.

Chowańca – ropucha: KW 13; pw 29; Atak +6/+1 wręcz; KP 22; SC może przenosić ataki dotykowe, może rozmawiać z właścicie-

lem, może rozmawiać ze zwierzętami swojego rodzaju; OC 18; Int 12; Patrz *Księga Potworów*, Dodatek 1.

Główną doradczynią Oboulda jest szamanka Mrocznych Strzał, adeptka Gruumsha, wysoka i milcząca orczyca. Zawsze nosi czarne szaty. Bezgłownie przemierza zamieszkałe przez orków jaskinie. Wojownicy oraz zwykli poddani króla boją się jej i nienawidzą. Mimo to nikt nie odważył się jeszcze zaatakować Lorog, ponieważ wszyscy boją się gniewu Gruumsha, ponieważ władza ona mocą uzdrawiania i nadto zawsze nosi zatrute (preferuje jad dużego skorpiona oraz błękitny winnis) sztylety, którymi bez wahania rzuca.

Szamanka uznaje Oboulda za wielkiego orkowego przywódcę oraz największą nadzieję na uzyskanie potęgi przez jej lud, ku czci i chwale Gruumsha. Ostrożnie popiera go we wszystkim, w rzeczywistości zawsze dbając najpierw o siebie. Za pozwoleniem króla testuje i stara się wzbudzić strach oraz podziw każdego z obiecujących wojowników szczepu. Zwykła takim orkom grozić złowieszczym losem, jeżeli zdradzą plemię lub władcę – taki los spotyka tych, którzy utracili łaskę Gruumsha. W sekrecie ocenia przy okazji, których z tych przyszłych oficerów armii Oboulda przyjdzie jej najłatwiej kontrolować – a zatem kogo poprze na następcę króla, gdy przydarzy się mu coś złego.

Lorog wiele czasu spędza spośród Mrocznych Strzał, upewniając się, że widzą, iż ciągle ma na nich wszystkich baczenie. Lubi również podsłuchiwać, nie będąc widzianą i słysząc co naprawdę myślą – oraz dowiadywać się o każdym znalezionym magicznym skarbie. Spala ją pragnienie większej magicznej potęgi, jest niej głodna. Lorog i Obould nie ufają sobie, ale współpracują tak jakby ufali – obserwując się nawzajem i czekając na najlepszy moment do zdrady (lub na chwilę, gdy zdradzi to drugie).

ków można znaleźć na całej Północy, ale w Lesie Czat zebrał się razem klan liczący ponad pięćdziesiąt likantropów. Na ich terenach myśliwskich intruzi nie są mile widziani.

Lodowe Góry

Lodowe Góry to surowy, omiotany wichrami łańcuch pokrytych lodem szczytów, lodowców oraz jałowych, kamienistych dolin. Uznaje się je za najbardziej wysunięty na wschód odcinek Grzbietu Świata, a nie za oddzielny masyw. Różnica jest czysto akademicka – oba przypominające wały obronne łańcuchy składają się ze szczytów sięgających 6000 metrów wysokości. Oba stale zakrywa warstwa śniegu (poza najniższymi wzniesieniami). Roją się też od niebezpiecznych potworów.

Grzbiet Świata (przynajmniej jego zachodnia część) rozciąga się na większym obszarze, a w jego skład wchodzi więcej szczytów (na dodatek wyższych) niż w przypadku Lodowych Gór, niemniej to o pogodzie panującej w tym ostatnim łańcuchu krążą legendy. Ta zaś wynika z faktu, że tu zderzają się mroźne wichry wiejące znad Bezkresnego Morza Lodu (znajdującego się na północ od Grzbietu Świata) z masami powietrza ciągnącymi z nienaturalnej Anauroch. W efekcie powstają wiatry o sile i srogości nieporównywalnej z żadnym innym miejscem Faerunu. W pogodne dni z odległości setek kilometrów można dostrzec pióropusze śniegu i lodu owinięte wokół gór i wijące się stamtąd niczym dym.

Wichry wpadają w położone wyżej doliny, którymi pędzą w dół, ku wąwozom i rozpadlinom oczyszczonym ze śniegu i żwiru do gołej skały. Nie jest tam w stanie przetrwać nic większego od porostów. Podczas najgorszych wichur nawet największe i najpotężniejsze smoki nie odważają się wzbic w przestworza, a nie chodzącego na dwóch nogach nie jest w stanie ustać, nawet dorośli lodowi giganci.

Lodowe Góry są w najlepszym wypadku niegościnnie, lecz ich jałowe zbocza i omiotane wiatrem doliny kryją wielkie bogactwa mineralne. Poniżej pierwszego wielkiego pasma leży Cytadela Adbar, najpotężniejsza krasnoludzka warownia Północy, a przy tym kuźnia i zbrojownia całych Srebrnych Marchii. W labiryncie rozciągających się dalej gór i przełęczy znajdują się starsze, zapomniane fortece. Krasnoludy, które je wykopały, dawno temu odeszły, wypędzone przez potwory lub po prostu wymarły na przestrzeni długich wieków powolnego upadku tej rasy. Dziś w ich zamrzniętych halach gnieźdzą się mroczne, dzikie istoty.

Lodowe iglice

Na północ od Lodowych Gór, na zachód od Wysokiego Lodu Anauroch oraz na południe od Bezkresnego Morza Lodu ciągną się Lodowe Iglice. To pasmo wiecznie zamrzniętych szczytów dzieli się na dwa łańcuchy przedzielone wielką doliną zamrzniętych równin, lasów sosnowych oraz niskich, łagodnych wzgórz. W tej odległej dolinie położone jest małe ludzkie królestwo Hartsvale, które otaczają

liczne szczepy gigantów, a które zмага się z wielkim plemieniem szczególnie złych i sprytnych ogrów. Powiada się, że w żyłach królów tej odległej ziemi płynie krew gigantów.

Mroźne Wzgórze

Wysunięty najbardziej na południe łańcuch potężnego masywu Grzbietu Świata to Mroźne Wzgórze, które wraz z położonymi dalej na południe Wiecznymi Wrzosowiskami tworzą zachodnią granicę Srebrnych Marchii. Te szczyty mają wysokość niemal 1200 metrów, przez co chronią Ziemię Księżycowe oraz dolinę Rauvin przed najgorszą pogodą oraz potworami czyhającymi w niebezpieczniejszych wierzchach położonych dalej na północ.

W Mroźnych Wzgórzach stoi jedna z najpotężniejszych krasnoludzkich warowni Północy, Mithrilowa Hala. Tu żyje również kilka szczepów łupieżczych uthgardtczyków, orkowie (obecni niemal wszędzie), lodowi giganci, białe smoki oraz nawet potężny lic, rozkładający się w labiryncie ruin pod lodem i śniegiem.

LOCH RUIN

Nieopodal opuszczonej krasnoludzkiej wioski Settlestone leży Loch Ruin – jest to ponoć pozostałość po istniejącej dawno temu tajemnej koterii czarodziejów, którzy zbierali się w salach starej twierdzy. Dziś żyje tu wielu slaadów, włączając w to ich najmniejszego lorda (prawdopodobnie unikatowego przedstawiciela tej rasy), zwanego Bazim-Gorag. Niosący Ogień. Oczywiście nikt nawet nie podejrzewa, że w Lochu Ruin może zaiść się takie stworzenie.

Czarodzieje, którzy niegdyś żyli w tym miejscu, przyzwali lorda slaadów, by ten pomógł im zniszczyć liczną bandę trolli zagrażającej ich kolegium. Co też Bazim-Gorag zrobił. Niemniej zakłęcia pętające slaada zawiodły i ten zwrócił się przeciwko koterii. Ocalałym udało się uwięzić Bazim-Goraga w lochach pod ich zrujnowaną siedzibą, którą potem opuścili. Slaad przez wiele lat pozostawał uwięziony, ale ostatnio jego ziomkowie odkryli, gdzie przebywa i właśnie starają się go uwolnić.

MITHRILOWA HALA

Ta sławna krasnoludzka twierdza to siedziba klanu Battlehammer. Niemal dwieście lat temu wpadła ona w szpony podstępny cieniasty smok. Wydiedziczony lud błąkał się wiele długich lat, ale w 1356 RD bohaterski Bruenor Battlehammer zabił stwor. Krasnolud powrócił potem do siedziby rodu, wygnał sługi smoka i odzyskał Mithrilową Halę dla swego ludu.

Mithrilową Halę ze szczegółami opisano w Rozdziale 3: Miasta marchii.

OBOZOWISKO CZARNYCH KRUKÓW

Na skalistym szczycie Głowy Dhaemanga – wysuniętym najbardziej na południe wierzchu Mroźnych Wzgórz – banda uthgardtczyków ze szczepu Czarnego Kruka założyła obozowisko. Z Głowy Dhaemanga rozciąga się doskonały widok na zlewisko rzek Surbrin i Rauvin, a także na szlaki wiodące do Mithrilowej Hali. Z tej perci Czarne

Ryc. Puddnbead



Czarny Kruk
wzbija się w niebo

Kruki obserwują ruch na rzece oraz wędrujące drogami karawany, planując szybkie powietrzne ataki na „słabych, głupich Południowców”. Jeśli nie planują następnego najazdu, to polują w lasach i na halach wysokich zbocz Mroźnych Wzgórz – są wówczas ostrożni i uważnie obserwują niebo w poszukiwaniu latających wrogów, którzy mogą dotrzeć do ich położonego na wzgórzach obozu.

Wodzem obozowiska jest Garamel Szponoręka, doświadczony zwiadowca i bandyta. Tak jak większość Czarnych Kruków każdego obcego uważa za dekadentckiego słabeusza zasługującego na wszelkie zniewagi, do jakich posuną się barbarzyńcy. Ponieważ Głowa Dhaemanga to obozowisko łupieżców, nie ma tu zbyt wielu niewalczących i żadnych dzieci. Rodziny barbarzyńców ukryte są w bezpieczniejszych, mniej odsłoniętych wioskach daleko od tego miejsca.

Obozowisko Garamel (sioło): Konwencjonalne; Char CN; Limit 800 sz; Zasoby 1960 sz; Populacja 49; Odizolowana (ludzie 100%). Dzięki udanym napadom Czarne Kruki posiadają znacznie więcej złota niż wskazywałby rozmiar ich obozowiska.

Przedstawiciel władzy: Garamel Szponoręka, CN kobieta człowiek Bbr3/Łtr3 (przywódca skrzydła).

Ważne postacie: Kelemoc Krucze Serce, CN mężczyzna człowiek Kpn5 (strażnik tradycji bandy); Vagha Krwawa, CZ kobieta człowiek Bbr5 (szczególnie fanatyczna i okrutna przywódczyni napadów); Jomol Stary, mężczyzna człowiek Kpn1/Fach4 (główny uzdrowiciel i treser ogromnych kruków bandy).

Przywódcy napadów: Bbr4 (2).

Wojownicy plemienia: Bbr3, Zbr3 (2), Bbr2 (3), Zbr2 (4), Bbr1 (3), Zbr1 (7).

Pozostali: Kpn3, Łtr3, Łtr2, Fach5, Plb4, Plb3 (2), Plb2 (5), Plb1 (11).

Wszyscy wojownicy Czarnych Kruków latają na ogromnych krukach (patrz część Potwory marchii). W razie potrzeby wystarczą dwa kursy ptaków, by wszyscy przebywający w obozowisku trafili w bezpieczne miejsce.

ZAMEK ILUZZJI

Tę stojącą na odludziu twierdzę setki lat temu wzniósł potężny iluzjonista, który też zapełnił ją subtelnymi i zabójczymi zagadkami, pułapkami oraz zwiadami. Po jego śmierci miejscowy szczep orków najechał zamek i zabił służących czarodzieja. Niemniej później zabójcze zaklęcia i osłony iluzjonisty pozbyły się znacznej części najeźdźców; a jeszcze większą ich liczbę doprowadziły do szaleństwa. Zamek przez stulecia pozostawał pusty, aż wreszcie czarodziej imieniem Malcyon (NZ mężczyzna człowiek Odp12) uważnie badał sekrety twierdzy, odkrywając je jeden po drugim, aż wreszcie stał się władcą tego miejsca.

Malcyon często przyzywa potężne czarty i układa się z potwornymi mocami – wszystko po to, by zdobyć jeszcze większą magiczną potęgę. Jego zamku strzegą diabły, które włóczą się też po okolicy. Inne tego typu istoty wprowadzają go w arkana mrocznej sztuki. Czarodziej nie zdaje sobie nawet sprawy z tego, że jest na drodze ku stworzeniu drugiej Twierdzy Piekielna Brama, która być może zastąpi tę zniszczoną kilka lat temu.

ZŁA PRZEŁĘCZ

Pomiędzy północnym skrajem Mroźnych Wzgórz oraz Grzbietem Świata na dużej wysokości położona jest zimna przełęcz oddzielająca Las Czat od górnej części doliny Surbrin oraz ciągnących się za nią Ziemi Księżykowych. Niewielu teraz udaje się tym szlakiem.

Większość przemierzających Północ ze wschodu na zachód uważa, że łatwiejsza – i bezpieczniejsza – jest podróż wzdłuż biegu Rauvin lub unikanie zagrożenia na południe od Wiecznych Wrzosowisk. Niemniej czasami z tego szlaku korzystają odważni uthgardtscy, orkowie, ogry oraz inni potworni łupieżcy.

Złą Przełęcz niełatwo zdobyć nie tylko z powodu trudnego szlaku czy mroźnego klimatu, ale również dlatego, że jest również nawiedzona. Dawno temu stoczono tu straszliwą bitwę, podczas której krasnoludy z Delzoun zmiażdżyły orkową horde chcącą uderzyć na królestwo tych pierwszych wędrując właśnie tą trudną ścieżką. Krasnoludy ukryły się w dawno opuszczonej twierdzy wyciętej poniżej grzbietu przełęcz i zaszyły orków od tyłu, gdy ci tylko ich minęli. Dziś nie ma śladu po żadnej z walczących stron. Pojawiło się za to wiele gargulców, włączając w to kilka dziwnych, potężnych i niewidzianych nigdzie indziej mieszańców. Teraz te właśnie istoty wędrują po komnatach i kopalniach starej fortecy, polując na podróżnych na tyle głupich, by odważyli się zdobyć Złą Przełęcz.

odległy las

Tę puszcę niegdyś zwano Odległymi Lasami, ale wówczas podzielone, rozdarte na części knieje nie tworzyły jednego boru. Te miano zawdzięcza ono zaś dystansowi dzielącemu ją od cywilizowanych krain. Niegdyś w Odległym Lesie żyło mnóstwo chochlików, a teraz pełno tu jeziorzek oraz przecinających się tropów starożytnej zwierzyny. W jego najgłębszych zakamarkach ukrywają się ogromne pająki oraz potworności będące efektem netheryjskich eksperymentów na bestiach.

Chochliki uciekły lub zginęły wówczas, gdy las najechały czarty z Twierdzy Piekielna Brama. Ich zło wypaczyło tutejsze drzewa. W ciągu w sumie ledwie jednej nocy knieja stała się polem bitwy czarotów zabijających się i pożerających nawzajem. Odległy Las wkrótce stał się mrocznym i śmiertelnie niebezpiecznym miejscem, w którym korzenie dusiły lub piły krew, drzewa rywalizowały ze sobą, a wszędzie rozpościerały się śmiertelnie niebezpieczne pajęczyny.

Po upadku Twierdzy Piekielna Brama Turlang powiódł do ataku drzewce, które oczyściły ze zła północną część Odległego Lasu. Zrzucił on jednak kolosalne dzieło ocalenia całego boru, gdy ludzie rzucili się do wycinania drzew w jego kniei (tak zwanym Lasie Turlanga). Pozostawił na miejscu tylko kilku drzewców, którzy mieli uczynić lasy swoimi. Od tego czasu do Odległego Lasu przybyły driady, a jego południową część badają centaury i satyry. Niemniej w zachodniej części puszczy wciąż żyje nieco niebezpiecznych drzew i roślin, włączając w to mackowce i zabójcze winorośle. Postarał się o to sam Turlang, który przeniósł je w to miejsce z innych obszarów kniei, tym samym zniechęcając do ich wyrębu.

Ludzie wciąż uznają każdą część tego gęstego boru za niebezpieczną, gdyż po porośniętych graniach i wzgórzach krążą sowoniedźwiedzie, ettercapy oraz pająki, żądłaki, węże, niedźwiedzie i ogromne żuki. Tutejsze jeziora niemal w całości przetrwały, lecz część pozostała zanieczyszczona. Inne przerodziły się w zdradzieckie trzęsawiska, w których chyhają błędne ogniki, a czasem w ich głąbinach czają się na nieszczęśników chuule.

Wschodnie obręby kniei są rzadziej zalesione, a to dzięki rosnącej liczbie wypasających się tu stad jeleni. Odległy Las kryje również nieco starożytnych ruin. Większość z nich rozpadła się niemal do cna i została porośnięta korzeniami i pnączami. Nieliczne wciąż da się znaleźć – są to wybijające się ku górze wieże lub dostrzegalne wśród zieleni mury.

GRÓB MASULKA

Calimshańska legenda opowiada o żyjącym przed wieloma laty wezryrze, który zaraził się nieuleczalną, wyniszczającą chorobą. Masulk Wspaniały całej miesiaćce cierpiał straszliwy ból, a mimo to porządkował swoje sprawy. Następnie rozszalał, by po śmierci jego ciało umieszczono na ulubionym latającym dywanie i wysłano na północ. „Niech niesione bryzą leci i niech tam mnie pochowają, gdzie ziemi dotknie – bez skarbów, a li tylko z całą magią, jaką zdobyłem. Nikomu z mej krwi tej mocy powierzyć bowiem nie mogę, gdyż próbując magię ową okiełznać, wiele złego uczynią. Niechaj przeto nikt ni jednego pierścienia, ni zwoju nie zatrzyma. Jeśli zaś któren się na to poważy, spadnie nań klątwa moja sekretna. Niech tedy wszystko wraz ze mną spocznie, pod kamieniem i pod korzeniem, aż wreszcie Masulka imię zostanie tak zapomniane, jak być powinno”.

Tak też uczyniono. Słudzy Masulka podążyli na dywanie za leącym ciałem pana. Wykopali grób gdzieś w Odległym Lesie, przesadzając potem drzewa i pnąca, by go ukryć. Ponoć jeden z nich zdradził swego pana oraz towarzyszy i postanowił skraść bogactwa Masulka. Kiedy jednak zwrócił się przeciwko kompanom, niewidzialna magia śmiertelnie go poraziła. W chwilę potem powstał z martwych pod postacią allip i ponownie bezskutecznie próbował zabić swych towarzyszy, gdy ci mozolnie wydostawali się z lasu. Innych służących w trakcie długiej drogi do domu również spotkały nieszczęścia – tak oto rozeszła się opowieść o klątwie Masulka.

Póki co nie pojawiła się ani jedna opowieść o znalezieniu czy splądrowaniu grobowca. Nie pozostały też żadne zapiski sugerujące, jaką magię pochowano wraz z wezyrem.

ZGUBA TAERYMA

W południowo-wschodnim skraju Odległego Lasu wciąż skrywa się tajemnicze zło, za sprawą którego z jaskiń na świat wydostają się płaszczowce oraz bestie chaosu. Śmiałkowicie na tyle odważni, by wkroczyć do tych naturalnie powstałych pieczar wspominali później, że ciągną się one kilometrami i że strzegą ich wargulce. Być może gnieździ się tam pomiot mroku, a być może potwory te trafiają tu skądinąd poprzez *portale*.

To miejsce nazwano imieniem elfiego poszukiwacza przygód, Taeryma, który zginął w wyniku ciągłych ataków płaszczowców. Próbował on dotrzeć do kryjącego się w pieczarach zła i je dokładnie rozpoznać. Niemniej ta tajemnica pozostała nierozwikłana. Ponoć zainteresowała ona teraz grupę badawczą Zhentarimów oraz przynajmniej jedną drużynę poszukiwaczy przygód – Mroczne Ostrza Esmeltaran. Co gorsza, zło zdaje się sięgać coraz dalej i zachowuje się coraz odważniej.

podmrok

Być może największym zagrożeniem dla miast Srebrnych Marchii nie są orkowe posterunki na dalekiej północy czy niebezpieczeństwa ukryte w piaskach Anauroch, a coś, co znajduje się ledwie mniej więcej od 1,5 do 3 kilometrów pod powierzchnią ziemi. Pótnoc przecinają bowiem liczne jaskinie Podmroku – krainy tak ciemnej i złowieszczej, że jedynie nieliczni poszukiwacze przygód powrócili z niej, przynosząc opowieści o tamtejszych dziwnych cywilizacjach i nienazwanych zagrożeniach.

W Srebrnych Marchiach aż roi się od wejść do Podmroku. W wielu krasnoludzkich warowniach – zarówno tych zamieszkałych, jak i opuszczonych – znaleźć można prowadzące daleko w głąb przejścia, szczeliny czy schody (niektóre liczą setki metrów) łączące powierzchnię z Podmrokiem. Również zapomniane *portale* w i wokół

ruin Starego Dęzoun, Eaerlann oraz Netherilu wiążą pewne obszary powierzchni z niedostępnymi w inny sposób punktami Podmroku. Wspomniane miejsca do okazjonalnych najazdów na powierzchnię wykorzystują drowy, duergarowie, derro, illithidy oraz inne podziemne rasy. Niewielu odważa się ścigać tych łupieżców do niekończącego się i pełnego potworów mroku ich domów.

ARAUMYCOS

Pod Wysokim Lasem ukryta jest wielka i potworna tajemnica. Niedługo krasnoludy z dawnego Ammarindaru wryły się głęboko pod powierzchnię lasu, wówczas należącego do elfiego królestwa Eaerlann. Dziś ich kopalnie porasta gigantyczna istota zwana Araumycos. Jest to ogromny grzyb, ciągnący się przez jaskinie i kopalnie z jednego krańca Wysokiego Lasu na drugi.

Małe fragmenty Araumycosa są podatne na fizyczne ataki wszelkiego rodzaju i z łatwością można je zniszczyć kwasem, ogniem, trucizną oraz podobnymi środkami. Jednak istota uparcie przedziej czy później powraca na miejsce, z którego została wytępiona. Co ciekawe, odcięte fragmenty grzyba nie przeżywiają na innym obszarze. Wydaje się, że osiągnął on już największy możliwy rozmiar i nie rozszerza się dalej na Podmrok. Od czasu do czasu jego duże fragmenty usychają i się rozkładają, odślaniając starożytne jaskinie i ruiny, dawno temu porośnięte grzybniami.

Araumycos zazwyczaj jest bierny lub spokojny, ignorując (lub nie będąc świadom) nawet najbardziej niszczycielskich inwazji na jego ciało. Niemniej badacze Podmroku szepczą, iż nie zawsze tak się dzieje. Wielki Grzyb posiada straszliwe rodzaje broni, których może użyć: zabójcze trucizny, ruchome kawałki przypominające rozmaite śluzowce oraz śluzowe potwory, podstępne zarodniki opanowujące ciała najeźdźców oraz pleśń ożywiająca szkieletowate szczątki stworzeń, które oblepi. Niektórzy powiadają, iż to gigantyczne stworzenie posiada niewyobrażalną moc psioniczną i jest zdolne zniszczyć umysł oraz wolę niemal każdej istoty (z wyjątkiem tych najsilniejszych).

BLINGDENSTONE

Przez niezliczone lata miasto Blingdenstone było bastionem dobra na wskroś złym Podmroku. Mieszkały w nim podziemne gnomy zwane również *svirfneblinami* – ten kryjący się przed wzrokiem wścibskich, ostrożny ludek starał się unikać konfliktu z mroczniejszymi i potężniejszymi sąsiadami. W końcu żyjący w Blingdenstone porzucili spokojny tryb życia i sprzymierzyli się z Mithrilową Halą, gdy tę krasnoludzką warownię zaatakowały siły drowów z Menzoberranzan. Gnomy odegrały ważną rolę w odparciu najazdu mrocznych elfów. I w ten właśnie sposób zdobyły zimną nienawiść mieszkańców miasta drowów i przypięcztowały własną zagładę.

W 1371 RD, w Rok Milczącej Harfy, matki opiekunki z sześciu wielkich domów Menzoberranzan zapomniały na jakiś czas o dzielących je różnicach, by zemścić się na gnomach z Blingdenstone. Za pomocą czarów *planarny sojusznik* (oraz zaklęć *planarne wiązanie*, które na rozkaz matkę opiekunek rzucili mężczyźni – czarodziej i zaklinacze) przyzwały horde bebilithów, którą następnie wypuściły na miasto *svirfneblinów*. Za tymi demonicznymi oddziałami szturmowymi wkradły się ciche i zabójcze kolumny drowich wojowników, które dokończyły dzieła zniszczenia. Mieszkańców Blingdenstone wybito niemal do cna. Z dwunastu tysięcy gnomów mniej niż trzy tysiące uniknęło śmierci lub zniewolenia. Ci, którzy przeżyli, uciekli z miasta, zabierając ze sobą niewiele ponad ubrania, które mieli na sobie.

Największa z tych grup uciekinierów liczyła około 500 osób. Podróżowała ona na wschód i wspięła się w pobliże powierzchni, w koń-

cu docierając do mało uczęszczanego regionu Podmroku w pobliżu Silverymoop. Tu gnomy się osiedliły. Tą małą wioską rządzi nadzorca kopaczy Krieger (CD mężczyzna podziemny gnom Wjk5 / Ilu7), najwyższy rangą svirfneblin, o którym wiadomo, że zdołał uciec ze splądrowanego i zrujnowanego Blingdenstone.

FARDRIMM

Fardrimm to obszar Podmroku pomiędzy Menzoberranzan i Anauroch. Rozciąga się zatem pod większą częścią Starego Delzoun. U szczytu potęgi krasnoludzkiego królestwa te podziemne tunele służyły za tajemne drogi jego mieszkańców. Łączyły one wielkie cytadele równie skutecznie co morze łączące wielkie porty na jednym wybrzeżu.

Po upadku Delzoun i trwającym setki lat osłabianiu się krasnoludzkiej potęgi na Północy, większość Fardrimm powróciła do ciemności i cieni. Podziemia kryją wiele zapomnianych dawnych kopalni, warowni, ukrytych zbrojowni oraz wielkich świątyń krzepkiej rasy. Krasnoludzkie patrole z Cytadel Adbar i Felbarr pilnie strzegą bezpośredniego otoczenia swych miast. Od czasu do czasu dobrze uzbrojone karawany wyruszają handlować z tymi mieszkańcami Podmroku, którzy są gotowi zaangażować się w wymianę.

GRACKLSTUGH

Na południowo-zachodnim brzegu Mrocznego Jeziora stoi Gracklstugh, Miasto Ostrzy, w którym żyją duergarowie. Ten wielki, posępny labirynt przepętnia smród oraz dym kuźni i zbrojowni. Gracklstugh to stolica duergarskiego Głębinowego Królestwa, po-

teżnej krainy Podmroku, w skład której wchodzi dziesiątki kilometrów okolicznych tuneli i jaskiń. Szare krasnoludy posiadają jedną z największych i najlepiej uzbrojonych armii Północy – obojętnie czy na powierzchni, czy pod nią. Mimo to zadowolają się obroną swych granic, a do bogactwa dążą drogą rozwijania przemysłu i handlu z innymi kulturami Podmroku.

W Gracklstugh panuje ostatnio wewnętrzny niepokój, którego przyczyną jest niedawna śmierć króla Tarngardta Stalowego Cienia. Był on osobą już wiekową, ale mimo to wielu najważniejszych lairdów (szlachta wyższa rangą) podejrzewa, że owo zejście nienaturalnie przyspieszył następca tronu, książę Horgar Stalowy Cień (PZ mężczyzna duergar Wjk9 / Czar9). Wiedzący derro, którzy niegdyś rządili miastem ostrożnie kontrolując króla i lairdów, odkryli, że ich subtelne metody sprawowania władzy już nie pozwalają kształtować kursu wydarzeń w mieście. Horgar Stalowy Cień po cichu stara się zdobyć poparcie duergarskich książąt, którzy bardzo długo pozostawali pod kontrolą wiedzących, a teraz otrząsają się spod podszeptów i uroków sekretnych władców miasta. Horgar zastanawia się tymczasem, czy uda mu się po cichu doprowadzić do szybkiego i definitywnego „rozwiązania” rady wiedzących. Jednocześnie wiedzący planują pozbyć się następcy tronu i odzyskać kontrolę nad miastem.

MENZOBERRANZAN

Miasto Pajaków to być może największe niebezpieczeństwo zagrażające dziś Srebrnym Marchiom. Owszem, drowy z Menzoberranzan nie są tak liczne co orkowie i humanoidzi z Grzbietu Świata. Nie mają też tak oczywistej potęgi jak wielki jaszczur w rodzaju Klautha. Niemniej to właśnie w ich zasięgu



Strażnicy drowów przygotowują zasadzkę

znajduje się niemal każde osiedle Północy. Podmrok na wiele kilometrów wokół Menzoberranzan przecinają sekretne korytarze, niezbadane sieci jaskiń i przejść oraz stare *portale* – a są to doskonałe, gotowe drogi wyjścia dla drowich zwiadowców, szpiegów, zabójców... oraz armii. Istnienie tego miasta oraz zagrożenie, jakie stanowi ono dla świata powierzchni, było jednym z podstawowych powodów powstania konfederacji Srebrnych Marchii. Sundabar, Everlund, Silverymoon oraz wielkie krasnoludzkie cytadele zjednoczyły się przeciw złej krainie położonej pod ich stopami.

Menzoberranzan leży pod doliną górnej Surbrin, między Lasem Księżycowym oraz Mroźnymi Wzgórzami. Jest blisko Blingdenstone, Mithrilowej Hali oraz północnych brzegów Mrocznego Jeziora. Miasto zajmuje olbrzymią jaskinię o długości ponad trzech kilometrów i wysokości niemal trzystu metrów. Z dna pieczary wyrastają ogromne stalagmity, niektóre mierzące nawet kilkadziesiąt metrów. Przez stulecia drobiazgowej pracy, drowy przekształciły je w wyrzeźbione w skale zamki o pięknych iglicach. Na podłożu jaskini oparte się również półki i płaskowyże, oddzielając szlachetne domy drowów (których siedziby można znaleźć na wyższych półkach) od rozległej aglomeracji miejskiej i jej dziwnych grzybowych lasów.

Menzoberranzan szczyci się populacją w wysokości ponad trzydziestu tysięcy myślących stworzeń. Drowy stanowią jedynie około połowy tej liczby. Reszta to w większości niewolnicy, głównie niedźwiedzi, gobliny, koboldy, ogry, orkowie, minotaury, quaggothy oraz trolle. Na barki mniejszych i słabszych istot spada większość harówki w mieście. Opiekują się one okolicznymi polami grzybów i pastwiskami rothów. Większe i potężniejsze stworzenia służą jako niewolni żołnierze – nieprzebrane wojska zaciężne wielkich brutali, stanowiące znaczną część armii drowów. Do najbardziej żalosnej kasty niewolników Menzoberranzan należy spora liczba svirfneblinów, jeńców schwytanych w czasie łupienia Blingdenstone.

Drowy sprytnie wykorzystują zniewolone rasy przeciwko sobie. Niedźwiedzi i ogry służą za nadzorców utrzymujących porządek wśród goblinów i orków, nad nimi zaś stoją minotaury i trolle. Nieposłuszni i buntowniczy niewolnicy są zabijani w spektakularny i okropny sposób. Szalona potrzeba odwetu sprawia, iż podobny los spotyka wielu pobratymców takich nieszczęśników. W efekcie sami niewolnicy szybko tłumią wszelkie wybuchy oporu, chcąc się upewnić, że żaden drow nie będzie miał powodu do odwetu. Warto jeszcze wspomnieć, że mroczne elfy dały po cichu do zrozumienia, że żadne poniżenie czy przemoc nie są zbyt wielkie dla ocalałych z Blingdenstone, przez co podziemne gnomy bardzo cierpią w niewoli u drowów.

Menzoberranzan rządzą matki opiekunki z najważniejszych domów. Większość z nich to kapłanki Lolth, gdyż duchowieństwo Pajęcznej Królowej od dawna zajmowało najwyższą pozycję w społeczeństwie drowów. Opiekunką największego menzoberranzańskiego domu, domu Baenre, jest Triel Baenre (CZ kobieta drow Kpn17 Lolth). Do niedawna miał on znacznie silniejszą pozycję w mieście, ale katastrofalne niepowodzenie ataku na Mithrilową Halę i śmierć matki Triel, Yvonneł (starej, podstępnej drowki, która sprawowała władzę z całkowitą bezwzględnością) bardzo osłabiło pozycję rodu Baenre. Chcąc zachować wpływy, matka opiekunka musi w stosunkach z podobnymi jej władczyniami uciekać się do kokieterii, zastraszania oraz blefowania. Zeszłoroczny mściwy atak na Blingdenstone był wynikiem pragnienia Triel, by umocnić pozycję domu Baenre – a do tego celu w sam raz nadaje się poprowadzenie Menzoberranzan do zwycięstwa nad zewnętrznym wrogiem.

Chaotyczna i zła natura drowów, w połączeniu z rządami Lolth poprzez jej kapłanki, sprawiają, iż wielkie domy Menzoberranzan

poświęcają dużo czasu spiskowaniu przeciwko sobie. Ogłoszenie rozejmu przychodzi matkom opiekunkom z trudnością i dlatego trudno im ruszyć na prawdziwą wojnę. Na dodatek Triel jest niechętna do ogłoszenia kolejnej „krucjaty”. Jeżeli rywalki zdecydują się jej sprzeciwić albo też postanowią subtelnie sabotować wysiłki wojenny, popełniając pomniejsze błędy w dowodzeniu lub otwarcie okazując nieposłuszeństwo, wówczas mógłby nastąpić ostateczny upadek Baenre. Póki co Menzoberranzan czeka zatem na właściwy moment, odbudowując siły i angażując się w handel z pobliskimi potęgami Podmroku. Podróżni z innych osad, a nawet z powierzchni, mogą oczekiwać miłego (choć chłodnego) powitania w Menzoberranzan – jeżeli przybyli handlować, będą trzymać się z dala od szlachetnie urodzonych drowów oraz uda im się udowodnić, że nie są łatwą zdobyczą dla miejskich łowców niewolników lub tutejszych potworów.

MROCZNE JEZIORO

Rozległy kompleks jaskiń rozciągający się pod Wiecznymi Wrzosowiskami. Dawno temu kaskady i wartkie potoki połączyły ze sobą te pieczary, wysączając wodę z powierzchni ziemi w nieznaną głęboką poniżej. Niemniej to krasnoludy z Ammarindar zbudowały wiele tam oraz śluz, dzięki którym powstała spławna sieć jaskiń – i istnieje ona do dzisiaj.

W „górznej” części Mrocznego Jeziora żyje wiele dziwnych i niebezpiecznych wodnych stworzeń, włączając w to skragi (morskie trolle), kapoacinty (wodne gargulce) oraz nieliczne krakeny. Niejedna załodowana dobrami łódź uległa zniszczeniu podczas ataków potworów.

YATHCHOL

Na południe od gór Nether rozciąga się tak zwane Yathchol, kraina chityniaków – płatanina nor oraz sieci-wiosek. W większości osad żyje od 40 do 60 mieszkańców, którymi rządzi od 3 do 6 choldritów. Ostrożne chityniaki zauroczyły i wytresowały pęczące gnilne, które pomagają im strzec domów, a na dodatek sprzątają resztki posiłków. Yathchol leży w pobliżu drowiego Ched Nasad – Miasta Polyskliwych Pajęczyn. Chityniaki były niegdyś niewolnikami żyjących w pobliżu mrocznych elfów. Drowy jednak odkryły, że te istoty nie nadają się na sługi żadnej maści i niemal siedemdziesiąt lat temu je wypędziły.

Rzeka surbrin

Położony najbardziej na północ dopływ rzeki Dessarin łączy – przez rzekę Rauvin – Waterdeep oraz miasta położone nad Dessarin z wielkimi miastami Srebrnych Marchii (Silverymoon, Everlundem oraz Sundabar). Surbrin ma źródło w wysoko położonych dolinach Grzbietu Świata i rodzi się w wielkim lodowcu potocznie zwanym Bezkreśnym Morzem Lodu.

Niegdyś w Nesme znajdował się most na Surbrin, ale ostatnio uległ on zniszczeniu. Rzeka jest spławna do miejsca, w którym łączy się z Rauvin, na północny wschód od wspomnianej osady. Nieopodal połączenia tych wodnych dróg znajduje się miasteczko Spotkanie Rzek (uznawane za część ziem Silverymoon). Tę małą osadę z dwóch stron chronią rzeki, a z trzeciej mocna palisada. To położenie jest błogosławieństwem jeśli chodzi o obronę, jednakże niemal każdej wiosny dochodzi do niebezpiecznych, niszczycielskich powodzi. Z tego właśnie powodu większość budynków stoi na mocnych palach, na wysokości 3 lub więcej metrów nad ziemią.

upadłe ziemie

Przez lata tę odległą dziczą plotkują w Waterdeep oraz wzdłuż Północnego Wybrzeża Mieczy nazywali „ziemią skarbów”. W Myth Drannor może i da się znaleźć cudowną magię, ale wszyscy wiedzą o tamtejszych wielkich niebezpieczeństwach. Natomiast obszar Upadłych Ziem to nie jedno miasto, ale cały kraj ruin pełnych skarbów. Po dziś dzień w Llorck, Głośnej Wodzie i Secomber namiętnie handluje się mapami skarbów, które ponoć pokazują położenie potężnych magicznych artefaktów lub też przedmiotów o niewiarygodnej wręcz wartości czekających tylko na to, by ktoś przyszedł i je podniósł.

Osoby, które wędrowały po tym obszarze, wspominają, iż to nierówna, porośnięta krzewami kraina zamieszkała przez mnóstwo niebezpiecznych potworów. Często nocą tu i ówdzie pojawia się dziwne światło – wszak ziemie te były niegdyś domem Netherjczyków, którzy nie władali wystarczającą magiczną potęgą, by samodzielnie stworzyć latające miasta czy wielkie fortece. Byli oni jednak równie ambitni co rządzący nimi arcyzarodzieje. Lekko-myślnie uwolniona potężna magia znalazła sposób, by przetrwać dłużej niż głupcy, którzy ją stworzyli, chociaż w wypaczonej i rozkładającej się formie.

Wciąż można tu odnaleźć wiele ruin, które od czasu do czasu wybuchają chaotycznymi magicznymi efektami. Wiele z nich to dziś leża potworów (lub watah wilków czy stad innych drapieżników), a warto zaznaczyć, że żadna inna część Faerunu nie obfituje w tak licznie występujące i tak dziwne czy odmienne bestie, jak choćby wilki z mackami czy dwiema głowami. Magia, która wciąż jeszcze nie zaznała spokoju, najwyraźniej wypaczyła mieszkańców Upadłych Ziem. Podróżnicy, którzy dotarli do najdalszych części tego regionu, ostrzegają, że spotkać tu można faerimmów oraz całe hordy beholderów, które namiętnie polują na poszukiwaczy przygód.

Na obrzeżach Upadłych Ziem żyje wiele różnych istot, między innymi (w kolejności od najczęściej do najrzadziej występujących): leukrokoty, wilki, doppelgangery, harpie, złudne bestie, szare rozpruwacze i krenshary. W ruinach znajdujących się na granicy tego regionu roi się od grików i mrocznych naga, ale w miarę zagłębiania się w te ziemie można napotkać bełkoczące paszczowce i jeszcze dziwniejsze potwory, włączając w to mackowate *coś* wystarczająco duże i silne, by pochwytać przelatującego na niebie smoka.

BURZOWA WIEŻA

Budowla swą nazwę zawdzięcza błyskawicom, które uderzają w jej szczyt z chyba każdej przepływającej nieopodal chmury. Ta mroczna, samotna wieża w kształcie zęba to otoczony niesławą punkt orientacyjny – stoi wszak niemal w środku Upadłych Ziem. W jej smukłych, zwężających się ku górze murach nie widać żadnych drzwi ani okien, cała budowla zaś wydaje się być jednym olbrzymim blokiem przypominającej obsydian substancji. Niektóre najstarsze opowieści o Upadłych Ziemach wspominają, iż istnieje tylko jeden sposób dostania się do wnętrza Burzowej Wieży: należy przypadkowo nastąpić na nieodpowiedni, znajdujący się w pobliżu gład, który związany jest z nieoznakowanym, ale ciągle aktywnym *portalem*.

W Burzowej Wieży znajdują się ogromne zbiorniki żarzących się olejów, w których unoszą się różne części ciała. Jeśli jakąś z nich przytknie się do rany, to natychmiast się w nią wczepią. Z jednych kończyn wyrastają szpony z zadziorami, z innych kościste narośle w kształcie rapierów albo ostrzy toporów, a jeszcze inne pokrywają przyssawki pozwalające łatwo wspiąć się po gładkich kamiennych ścianach. Ranni intruzi, którzy zanurzą się w olejach, szybko od-

zyskują zdrowie. Krążą też opowieści sugerujące, jakoby do tego miejsca przybływały smoki, by żywić się częściami ciała lub też korzystać z uzdrawiającej mocy olejów. Ponoć bez namysłu atakują one wszelkich intruzów.

W innych opowieściach pojawiają się upadli netheryjscy czarodzieje tudzież dziwne bestie odmienione za sprawą netheryjskich zaklęć, którzy od wieków śpią w magicznych kokonach w Burzowej Wieży. Ponoć osoby, które odważą się obudzić te istoty, staną się ich pierwszymi ofiarami. Jeszcze bardziej szalone historie opisują potężną broń, która rzekomo łączy się ze swym właścicielem, dzięki czemu można ją ukryć w innowymiarowym „gdzie indziej”, skąd powraca natychmiast do ręki po wypowiedzeniu stosownego słowa lub pomyśleniu odpowiedniej myśli.

Wszystkie te opowieści sugerują jedno: Burzową Wieżę wybudowano z jakiegoś istotnego, tajemniczego i potwornego, a jeszcze niezrealizowanego powodu. Każdy, kto do niej wejdzie, może zostać w sekretny sposób oznaczony, później zaś przywołany, gdy zajdzie taka potrzeba lub też będzie wypełniał jakąś misję, którą otrzyma za sprawą *postania*.

WIEDZMI OGIEN

Na terenie Upadłych Ziem rozciągają się obszary dzikiej oraz martwej magii. Jedną z najbardziej zdumiewających manifestacji rozdartego na tym obszarze Splotu jest fenomen wiedźmiego ognia – czysta, surowa moc pod postacią pelzających po ziemi wyładowań. Z równą łatwością przypala ona żywe istoty, co doładowuje magiczne przedmioty czy obdarza istoty na krótką chwilę energią.

Kula wiedźmiego ognia ma zazwyczaj 2k4 × 30 centymetrów średnicy, a porusza się po powierzchni ziemi z szybkością 6 metrów. Unosi się ponad przeszkodami, wodą i wzdłuż stromizn. Gdy takiej sfery dotknie jakieś stworzenie, wykonaj rzut k% i sięgnij do pobliskiej tabeli.

k%	Rezultat
01-40	<i>Wstrząsający chwyt</i> (1k8+10 obrażeń)
41-65	<i>Piorun kulisty</i> (10k6 obrażeń)
66-80	<i>Większe rozproszenie</i> , namierzone na dotknięte stworzenie
81-95	Impuls magii przywraca 1k6 × 10% zużytych ładunków w każdym znajdującym się w posiadaniu dotkniętej istoty magicznym przedmiocie posiadającym ładunki
96-100	Stworzenie zostaje na 1k100 godzin obdarzone magicznym ogniem

Doświadczeni badacze Upadłych Ziem ostrzegają, że trwała, stabilnie działająca magia (taka jak magiczne przedmioty czy czary utrwalone za pomocą zaklęcia *ciągłość*) zdaje się przyciągać wiedźmi ogień. Kula tej niezwyklej energii automatycznie porusza się w kierunku znajdującego się w promieniu 30 metrów od niej stworzenia posiadającego przy sobie najpotężniejsze (mierzone poziomem czaru) trwałe zaklęcie lub przedmiot.

wieczne wrzosowiska

Przez lata ten kamienisty region zwany był również Trollowymi Wrzosowiskami. Jednakże niedawno pojawiali się tu wzgórzowi giganci wypędzeni z dzikich obszarów położonych dalej na północ. Użyli oni ognia oraz zwykłej siły fizycznej, dzięki czemu udało im się zabić wiele trolli. Znaczna większość tych ostatnich zginęła, lecz niemniej niedobitki przetrwały na południowym skraju Wiecznych

Wrzosowisk – wciąż polują w grupkach (liczących od 5 do 8 sztuk), czasem zapędzając się nawet na otwartą przestrzeń, gdzie zagrażają podróżującą Drogą Wiecznych Wrzosowisk.

Na tym obszarze znajduje się ledwie jedna ludzka osada mająca taką wielkość, by o niej wspominać. Poza rzecznym Nesme Wieczne Wrzosowiska roją się od opuszczonych sadyb, których mieszkańcy próbowali niegdyś hodować owce lub rothy, zanim poznali prawdziwą siłę trolli (zazwyczaj przekonując się o niej na własnej skórze). Na dodatek ten region od czasu do czasu najeżdżają również barbarzyńskie szczepy ludzi. Nie jest to zatem miejsce dla osób o słabych nerwach.

Wrzosowiska to wysokie skaliste płaskowyże, które tu i ówdzie przecinają strome brzegi koryt krótkich strumieni. Na całym obszarze porożrzucane są skaliste wzgórza oraz różne formacje skalne, lecz jego większość pokrywa cienka warstewka gleby. W rezultacie powstała otwarta przestrzeń łagodnych trawiastych wzgórz omiata wiatrami, na których gdzieniegdzie rośnie jedynie kilka zdeformowanych drzew. Natomiast w licznych kotlinach wrzosowisk napotkać można niebezpieczne bagna otoczone obfitą roślinnością, wśród której występuje wiele cenionych dzikich ziół. Na niejednym trzęsawisku żyją niebezpieczne rośliny potrafiące nawet zabić nieuważnego wędrowca (można tu zatem odkryć też małe skarby – rozrzucone monety oraz kosztowności). Cały teren przecinają długie, kręte granie ostrych jak noże skał, do złudzenia przypominające grzbiety zakopanych tu smoków.

Skaliste wzgórza na Wiecznych Wrzosowiskach to punkty orientacyjne dla wędrowców oraz tych nielicznych pasterzy owiec, którzy hodują stada w tym regionie. W połowie drogi między Nesme a Uśmiechniętym Potokiem znajduje się Stary Człowiek, który swe miano zawdzięcza temu, iż skały do złudzenia przypominają pobrudzoną, brodatą twarz ludzkiego mężczyzny. Nazwa innej formacji skalnej – zwanej Gwiezdnym Szczytem – wynika ze sposobu, w jaki w bezchmurne noce światło księżyca tańczy na charakterystycznym zaostrowym wierzchołku. Wznosi się ona na wschód od Nesme, dokładnie w połowie drogi przez wrzosowiska.

Wspomniane wzgórza często kryją bogate żyły bardzo czystej rudy, przede wszystkim miedzi, ołowiu oraz złota. Kilku górników, którzy pracowali w tej okolicy, wspominało, że tutejsza skała jest ułożona warstwami, niczym kawałki miękkiego sera spoczywające między kawałkami łupka. Przez niektóre z tych warstw da się przebić nawet tęym mieczem czy utwardzonym w ogniu patykiem. Inne z kolei, ciemniejsze, stępią nawet najmocniejsze kilofy. Wielu górników kopało doły w miękkim kamieniu, po czym rozpałało w nich ogniska, by mocniejsze skały popękały od gorąca. Następnie usuwali większe kawałki i powtarzali cały proces.

Doświadczeni górnicy powiadają, iż tę równinę wszędzie tam, gdzie pod ziemią płynie woda, przecinają naturalne jaskinie. Tę teorię potwierdza fakt, że przynajmniej jedna spora rzeka, Uśmiechnięty Potok, ma źródło w samym środku wrzosowisk. Niektórzy twierdzą, że „Metalu jest wola, i to pod samym nosem”. Niemniej z powodu ataków trolli (a teraz gigantów) teren ten nie stał się obszarem górniczym, jak to się stało w przypadku gór położonych na wschodzie i na północy, w których krasnoludy zbudowały cytadele. Należy też pamiętać, że jedna z najbogatszych krasnoludzkich siedzib, Mithrilowa Hala, znajduje się niedaleko na północ od wrzosowisk, po drugiej stronie Surbrin.

Na obszarze Wiecznych Wrzosowisk znajduje się również wiele kurhanów, w których pochowano zarówno ludzi z Nether, jak i krasnoludy zabite podczas walk z barbarzyńskimi książętami. Większość grobowców ma postać mogił, w których ułożone jedno przy

drugim ciała zagrzebano płytko pod skałami. W niektórych znaleźć można coś więcej niż tylko zardzewiałe resztki czegoś, co musiało być wielkim mieczem lub toporem bojowym. Na przestrzeni lat wydobyto z nich mnóstwo magicznych różdżek i lasek, a w swoim czasie wiosenne roztopy niosły do Uśmiechniętego Potoku i wraz z jego nurtem magiczne pierścienie, których najwyraźniej było tu zatrzęsienie.

Nesme: To ufortyfikowane, żyjące z handlu miasteczko od zawsze żyło w strachu przed trollami i barbarzyńcami. Dziś jest tylko bladym cieniem samego siebie, rozpadającą się forteca, którą czasami oblegają wściekły giganci. Podczas licznych i powtarzających się często napadów trolli, barbarzyńców oraz, ostatnio, gigantów, zginęła 1/5 mieszkańców Nesme. Od chwili pojawienia się tych ostatnich wrogów, liczba Jeźdźców z Nesme szybko zaczęła maleć i dziś pozostała ich ledwie garstka. Cytadela, w której stacjonowali na zachodnim brzegu Surbrin, przemieniła się w ruinę. Jej most, doki oraz zagrody dla koni i nesmeskiej trzody zostały stracone. Mieszkańcy stracili zarówno hodowane na wrzosowiskach owce i bydło, jak i nadzieję wypasania tam czegokolwiek w dającej się przewidzieć przyszłości. Teraz żyją jedynie dzięki warzywom rosnącym wewnątrz murów oraz gamoniakom łapanym w sieci w zimnym wodach Surbrin.

Miasteczko z wyglądu przypomina duży zamek o podniszczonych, niechlujnie naprawianych murach. Na jego terenie stoi wiele ruin, wśród których rozrzucone są nieuszkodzone, kwadratowe, kamienne domy. Na łagodnie pochyłych dachach (często przeciekających podczas deszczu) większości z nich znajdują się ogródki, a czasem także zbiorniki na wodę do picia. Niektóre z domów stoją puste, a goście wykorzystują je jako tymczasowe schronienie. W mieście jest przynajmniej sześć wiecznie hałasujących kuźni. Wszystkie nesmeskie tawerny są jednakowo słabo oświetlonymi, zatłoczonymi i hałaśliwymi miejscami pełnymi gotowych do bitki klientów.

Po upadku rządu zdominowanego przez promujących handel i rozwój kapłanów Waukeen na przywódcę osady, tak zwanego pierwszego mówcę rady, wybrano czarodziejkę Tessarin. Niespodziewanie została ona permanentnym władcą wciąż kurczącego się domu. Owszem, niegdyś w Nesme panowało pewnego typu bezprawie, lecz obecnie jest to oblężona forteca, przez co wszyscy mieszkańcy chodzą uzbrojeni i na zmianę obsadzają mury lub też całą grupą udają się do zniszczonego mostu nad Surbrin, by eskortować przybywające tam barki handlowe. Na bardzo zniszczonych murach miasta wciąż stoi duża liczba balist i ciężkich katapult.

Niegdyś miasteczko było idealną bazą wypadową, z której wyruszano badać liczne opuszczone krasnoludzkie warownie rozrzucone wzdłuż górnego biegu Surbrin. Obecnie niewielu wędrowców przybywa tu właśnie w tym celu. Większość przyjeżdża w to miejsce dla stali. Położone nieopodal osady naturalne rozpadliny w skale płaskowyżu wrzosowisk wciąż są bogate w żelazo. Miasteczko zaś pozostało centrum kowalstwa i hutnictwa. Ostrza z Nesme to solidna, godna zaufania broń Północy. Niemniej dla lokalnej ekonomii istotniejsza pozostaje duża liczba wciąż jeszcze eksportowanych do niemal każdej nie-krasnoludzkiej społeczności Północy ostrz kilofów i łopat.

Wypada jeszcze wspomnieć, że przed przybyciem gigantów w gospodarstwach położonych na zachód od cytadeli hodowano małe, ale wytrzymałe nesmeskie konie – wszystkie do dzisiaj zjedzono. Jedynie ocalałe sztuki są rozrzucone po Srebrnych Marchiach i znajdują się w rękach wielu właścicieli.

Nesme rozpaczliwie walczy o przyłączenie do Srebrnych Marchii, dzięki czemu zdobyłoby pomoc wojskową potrzebną do wal-

ki z gigantami. Alustriel popiera ten pomysł, ale nie jest w stanie przekonać obecnych członków konfederacji do przyjęcia w szeregi organizacji odizolowanego miasteczka, w którego obronie szybko zostanie przelane mnóstwo krwi i ochrona którego kosztować będzie mnóstwo złota. Póki co jasnie pani posyła Tessarin pieniądze pochodzące z własnej kiesy, a także wszystkich poszukiwaczy przygód, których uda się jej zatrudnić. Do tego celu służy jej portal łączący sekretne miejsce w Silverymoon ze zrujnowaną świątynią Waukeen położoną w obrębie murów Nesme.

Miasteczko stoi na krawędzi, a jeśli się do niej stoczy, ulegnie całkowitemu zniszczeniu. Jeżeli na południe przybędzie więcej gigantów, albo jeśli na wyczerpanych, obłożonych mieszkańców spadnie zaraza lub ciężka zima, wówczas Nesme może stać się jeszcze jedną ruiną Północy, pozostawioną na pastwę czyhających w okolicy potworów.

Nesme (małe miasteczko): Magiczne; Char ND; Limit 800 sz; Zasoby 78 640 sz; Populacja 1966; Zintegrowana (ludzie 67%, lekkostope niziołki 10%, półelfy 8%, tarczowe krasnoludy 6%, księżycowe elfy 5%, skalne gnomy 3%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: pierwszy mówca Tessarin Alaurun, ND kobieta człowiek Czar13.

Ważne postacie: Jygil Zelnathra, PN kobieta człowiek Kpn8 Waukeen/Czar5 (uczennica i zastępczyni Tessarin); Nistlor Nieumierający, PN mężczyzna człowiek Czar7 (nie jest nieumarłym; właściciel Domu Mądrego Jednorozca); Darven Koronar, ND mężczyzna człowiek Wjk9 (strażnik mostu i głównodowodzący wojsk miasteczka); Maeleera Wieczorne Drzewo, CD kobieta półelf Czar6 (właścicielka i główna atrakcja sali zabaw Duma Północy); „Śliski” Shorghath Tantor, CN mężczyzna człowiek Wjk4/Łtr4 (właściciel Wyposażenia Tantora, dostawca i handlarz „odzyskanymi” dziełami sztuki); Narma Haever, CD kobieta człowiek Wjk9 (podstarzała właścicielka tawerny „Pod Roztrzaskaną Tarczą”); Maxuld Błękitny Topór, PN mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk5/Fach4 (mistrz rzemieślnik z huty Sześć Plomieni).

Jeźdźcy z Nesme: Kpn8 Tempusa, Pal7, Trp7, Bbr6, Wjk6, Wjk5 (2), Wjk4 (4), Wjk3 (7), Pal3 (2).

Milicja: Zbr12, Zbr10, Zbr7, Zbr5, Zbr4 (3), Zbr3 (5), Zbr2 (17), Zbr1 (54).

Pozostali: Bbr7, Bbr3 (2), Bbr2, Bbr1 (2), Brd6, Brd4, Brd3 (2), Brd2 (3), Brd10, Brd1 (4), Czar8, Czar6, Czar4 (2), Czar3 (3), Czar2 (4), Czar1 (4), Drd5, Drd4, Drd3, Drd2 (3), Kpn7, Kpn5, Kpn4 (2), Kpn3 (3), Kpn2 (4), Kpn1 (5), Łtr10, Łtr7, Łtr5, Łtr4 (2), Łtr3 (4), Łtr2 (2), Łtr1 (4), Mch6, Mch4, Mch3, Mch2, Mch1 (2), Pal4, Pal1 (2), Trp4, Trp3, Trp2 (2), Trp1 (2), Wjk9, Wjk4, Wjk2, Wjk1 (3), Zak10, Zak6, Zak5, Zak4 (3), Zak3 (2), Zak2 (3), Zak1 (3), Adp6, Adp5, Adp3, Adp2 (4), Adp1 (5), Ary9, Ary6, Ary4, Ary3 (3), Ary2 (4), Ary1 (6), Fach14, Fach8, Fach7, Fach5, Fach4 (3), Fach3 (4), Fach2 (9), Fach1 (41), Zbr6, Zbr5, Zbr3 (2), Zbr2 (3), Zbr1 (7), Plb15, Plb11, Plb7, Plb6 (3), Plb5 (4), Plb4 (8), Plb3 (26), Plb2 (77), Plb1 (1526). Większość nesmeskich fachowców to kowale, grawernicy lub inni rzemieślnicy zajmujący się obróbką metali.

Uśmiechnięty Potok: Czysta, wartka rzeka od dawna w Nesme zwana Trollowym Potokiem. Jej dno jest żwirowe, a brzegi porastają felsule, laspary oraz nieliczne pnie niebieskosiłki. Woda Uśmiechniętego Potoku nadaje się do picia, ale ma ostry, cierpki mineralny posmak. Żyje w nim wiele jadalnych raków, nieco shalassów (smaczne ryby o czerwonym mięsie, przypominające pstrą-

gi, a mierzące do 60 centymetrów długości), liczne ławice małych, brązowych gamoniaków (ryby smacznej, ale ościstej) oraz najrzadziej spotykane, przesiąknięte mułem, acz jadalne skalne węgorze zamieszkujące dno rzeki.

WYSOKI LAS

Serce Północy to ogromny, dziki, bujny bór – pozostałość niekończących się lasów, które niegdyś porastały tę krainę od morza do kamienistego centrum dzisiejszego Anauroch. Próżno w pobliżu Srebrnych Marchii szukać okazańszego źródła drewna oraz zwierzyny. Mimo to mało kto dokonuje wycięcia drzewa w Wysokim Lesie, a ci nieliczni, którzy się na to odważą, rzadko wychodzą z tego bez szwanku. Myśliwym powodzi się lepiej, chociaż również wielu z nich staje się zwierzyną, szczególnie gdy zapuszczają się zbyt daleko w niekończący się cień drzew. Także każde stworzenie, które rozpałi ogień w Wysokim Lesie, szybko padnie ofiarą ataku. Druidzi powiadają, że Eldath i Mielikki osobiście przynoszą zgubę takim świętokradcom.

Powstało wiele prac dotyczących dziwnej magii, ogromnych stworzeń i zapomnianych ruin znajdujących się w tej kniei. Większość mieszkańców Srebrnych Marchii uznaje jednak te przekazy za dobrą rozrywkę oraz ostrzeżenie, by trzymać się z dala od Wielkiego Lasu. Wszak żyją w nim potężne drzewce, dzikie centaury oraz dumne i trudne do dostrzeżenia leśne elfy. Ci ostatni postawili sobie za zadanie przepędzenie z głębin lasu złych sił – band orków, drowów oraz Daemonfey z domu Dlardrageth.

CYTADELA MGIEŁ

Ten zamek to siedziba tajemniczego władcy zwanego Panem Mgieł (CN mężczyzna człowiek Kpn9 Deneira/Ilu16). Jest to tajemnicza warownia stojąca w pobliżu północnego skraju lasu. Mieszka tu ledwie kilkadziesiąt osób, a większość z nich służy Panu Mgieł. Można tu również spotkać kilku potężnych poszukiwaczy przygód, będących jego agentami i sojusznikami.

Gdy cytadeli nie otulają mgły (jej symbol), wówczas widać, że zbudowano ją na planie trójkąta – trzy smukłe wieżyczki tworzą wierzchołki, które łączą boki zamknięte murami. Warownię postawiono na ruinach starożytnej elfiej fortecy. Pan Mgieł na ogół ukrywa położenie swej siedziby iluzją oraz pośród mgieł (jak wskazuje jego miano, ma je do swej dyspozycji). Jeśli chodzi o sam zamek, to chronią go zaklęcia mające za zadanie przywołać potężne żywiołaki powietrza (doskonale nadają się do odpędzania tych intruzów, którzy przedostali się przez mgłę dzięki szczęściu lub determinacji).

Tak naprawdę Pan Mgieł i jego podwładni w zasadzie nie mają nic do czynienia z lasem otaczającym mury zamku. Czasami udzielają schronienia i gościny wędrowcom, którzy znaleźli się w rozpaczliwym położeniu. W 1369 RD na cytadelę uderzyły siły demonów oraz uthgardczyków ze szczepu Błękitnego Niedźwiedzia, ale przeciwników zdolali odpędzić Pan Mgieł, jego sojusznicy i podwładni oraz spora liczba baśniowych istot zebranych pod wodzą drzewca Turlanga.

ELFI PORT

Dawno temu, w tym miejscu, na skraju Wysokiego Lasu znajdowało się dobrze prosperujące elfie miasteczko, którego doki i keje sięgały do górnego biegu rzeki Delimbiyr. Teraz już zrujnowany Elfi Port – jedno z najłatwiej dostępnych pozostałości starego Eaerlann – wielokrotnie zbadały drużyny poszukiwaczy przygód. Przez wiele

lat w tym miejscu od czasu do czasu pojawiali się łupieżcy i drapieżne potwory, zakładające tu siedziby. Niemniej w Elfim Porcie trudno było zarówno o niebezpieczeństwa, jak i o ogromne skarby. To się jednakże najwyraźniej ostatnio zmieniło, gdyż już od co najmniej 6 lat zadni poszukiwacze przygód nie powrócili z tego miejsca. Nie ma też o nim nowych wieści.

Stara wieżę władcy miasta zajęła potężna banda Daemonfey, której przewodzi Vaerilmora Fłoshina (CZ mężczyzna fey'ri Wjk2/Czar9). On i jego popiecznicy zajęli się zwabianiem do ruin miasteczka elfich poszukiwaczy przygód, których następnie odmieniają przy użyciu plugawej magii. Banda planuje zaś przejąć władzę nad elfami z Wysokiego Lasu.

GWIEZDNE GÓRY

Gwiezdne Góry wznoszą się z samego środka rozległego Wysokiego Lasu. Przez stulecia były sercem tajemnicy i szalonych opowieści. Niemal w całości zasłaniają je chmury i wydają się odrobinę złowieszcze – może dlatego stanowią na w półlegendarny punkt orientacyjny dla mieszkańców Srebrnych Marchii. Da się je bowiem ujrzeć z wązów dolnego biegu rzek Dessarin oraz Delimbiyr, dzięki czemu umożliwiają ustalenie kierunku wędrowcom zmierzającym przez południowy skraj Wysokiego Lasu. Z drugiej jednak strony fakt, że widać je z tak daleka, jest również przyczyną powstawania wielu snutych przy ogniskach pogłosek.

Te opowieści powstają nie bez przyczyny. W bezchmurne noce na Gwiezdnym Górze widać dziwne błyszczące światła, a czasami dostrzec też można lecące w tamtym kierunku lub stamtąd smoki.

Wśród szczytów swe źródło mają przejmujące wiatry, które potem wieją od nich, utrzymując z dala latające stworzenia lub doprowadzając je do śmiertelnych upadków na skały.

Elfy z upadłego już Eaerlann wydobywały z Gwiezdnym Gór wiele metali, w tym niemal czyste żelazo oraz nikiel. Powszechnie uważa się je za twórców dziwnych kryształów znajdujących na zboczach gór – niesamowitych tworów, które oświetlone blaskiem księżycy same promieniają światłem. Przynajmniej w czterech miejscach kryształy te niegdyś rosły w dużych skupiskach niczym zamki lub wioski na zboczach. Coś jednak spowodowało ich rozbitcie (być może smoki) i obecnie mają postać stosów i połamanych ścian z kawałków kryształu.

Z położonych na dużych wysokościach półek i ostróg Gwiezdnym Gór wyrastają przypominające igły, samotne kamienne wieże. Wiele osób wierzy, że są to siedziby potężnych czarodziejów i zaklinaczy, gdyż tylko istoty dysponujące potężną magią mogą zbudować domy w tak odległych i niebezpiecznych miejscach, odpędzając smoki oraz bogowie wiedzą co jeszcze. Przez lata wśród tych wierchów gnieździły się aarakokry, które – obok wspomnianych gadów – gnieździły się na zboczach Gwiezdnym Gór. Ukryte są tam również elfie kopalnie.

Każda ze wspomnianych rzeczy sugeruje, iż w masywie kryją się skarby i ogromne bogactwa – można je zdobyć, ale niebezpieczeństwa widać gołym okiem. Dla desperacko potrzebującego pieniędzy mieszkańca Srebrnych Marchii Gwiezdne Góry mogą być źródłem nadziei. Dla wszystkich innych są zabójczą pułapką na głupców.

Ryc. Adam Rex



Vaerilmor wita gości w Elfim Porcie

KAMIENNY BASTION

Dwa kręgi kamiennych kopców świadczą, że w tym miejscu znajduje się uthgardski kurhan przodków, na szczycie którego rośnie dąb – sadzonka dawno temu pozyskana z Pradawnego Drzewa. Niegdyś był to kurhan przodków plemienia Błękitnego Niedźwiedzia, ale podobnie służył również Duchom Drzew, lecz tylko do czasu, gdy kilka lat temu odkryli oni na powrót Pradawne Drzewo. Szczep Błękitnego Niedźwiedzia niemal całkowicie wyginął i nikt już nie przychodzi w to miejsce. Kurhanu strzegą zjawy wielu od dawna martwych członków plemienia, którzy za życia znani byli jako okrutni i gwałtowni wojownicy. Miejsce to uważa się teraz za poświęcone Malarowi Władcy Bestii.

LAS TURLANGA

Jaka nie byłaby prawda mówiąca o jego naturze, Wysoki Las pozostaje gesty, zielony i tajemniczy – przynajmniej dla większości ludzi. A północno-zachodnim, najbliższym Srebrnym Marchiom skrajem tego boru włada wielki drzewiec Turlang. Stąd też ludzkie miano tego miejsca – Las Turlanga.

Turlang uważa, że już za dużo krain Faerunu zostało wykarczowanych i straconych. Stąd jego determinacja, by bronić tego, co ocalało z niegdyśszego północno-zachodniego skraju Wysokiego Lasu przed niebezpieczeństwami, jakie niesie przyszłość. I nie zawaha się zabić, byle zatrzymać z dala od swego boru topory i ogień.

Na przestrzeni ostatnich lat Turlang starał się spowolnić proces niszczenia jego krainy. W tym celu walczył o rozrastanie się lasu – przede wszystkim w kierunku Everlund – i jego powrót aż do brzegów Rauvin. Drzewiec nie wierzy, że będzie w stanie zachować odzyskane terytorium i rzadko atakuje pracujących tu drwali. Stosuje taktykę defensywną: chce wykreować tarczę wokół prawdziwej kniei, którą nazywa swoją. Ludzie – widząc rozrastający się, milczący las tworzący zielony mur – nie uważają tej praktyki za obronną.

Turlang panuje nad setką drzewców. Jego rządy są łagodne, ale władza – absolutna. Dlatego też drzewce bez oporów i chętnie stoją na posterunkach wzdłuż granic krainy Turlanga. Nieruchomi i milczący wypatrują intruzów, a inne stworzenia myślą ich z dużymi, starymi drzewami. Myśliwi i leśne bestie mogą w spokoju przemierzać knieje. Drzewce działają jedynie wówczas, gdy jakaś istota ścina drzewa lub posługuje się ogniem.

Władca lasu pozostawił liczącą mniej więcej 400 metrów granicę samej sobie, by zdziaczała. Rozrosły się tam krzewy, cierniste krzaki oraz jeżyny, tworzące naturalną barierę dla istot niezwiązanych jakoś z lasem. Ludzie i nie tylko mogą swobodnie wycinać tę roślinność, którą uda im się wytaszczyć za barierę czepiających się wszystkiego gałęzi.

Intruzi, którzy odważają się wejść głębiej w knieję i uważnie ją obserwują, odkrywają koniec tej zielonej granicy, dostrzegając leśne

sadzawki pokryte liliami wodnymi. Tworzą je drzewce, by mieć na podreździu wodę do walki z ogniem. Jeśli to konieczne, korzeniami kierują wodę z innych miejsc, by wypełniła te jeziora. Stróżując drzewce często – gdy wybuchną płomień – toczą się po nich, chcąc je stłumić, albo też zarzucają ogień ziemią, którą polewają wodą. Uniemożliwiają oni również tworzenie jakichkolwiek szlaków. W tym celu albo powstrzymują karczowanie krzaków i drzew, albo zwracają ogień przeciw temu, kto go wzniecił.

Kniewa wewnątrz tego pierścienia obronnego jest bujna, acz słabo oświetlona. Powietrze w wiecznym cieniu drzew jarzy się niebieską barwą. Owo dziwne światło to efekt działania bezkształtnych, bezmyślnych i powoli się poruszających fosforyzujących grzybów oraz jaśniejącego mchu porastającego konary umierających drzew. Drzewce ostrożnie sadzą i opiekują się sadzonkami wszelkich pożądanych odmian roślin (wszystkich nie-pasożytów, które normalnie rosną w Wysokim Lesie). Turlang pilnuje, by rzadkie gatunki były szeroko rozproszone po leśnych wąwozach, tak by żadna katastrofa ani atak intruzów nie mogły ich zniszczyć do cna.

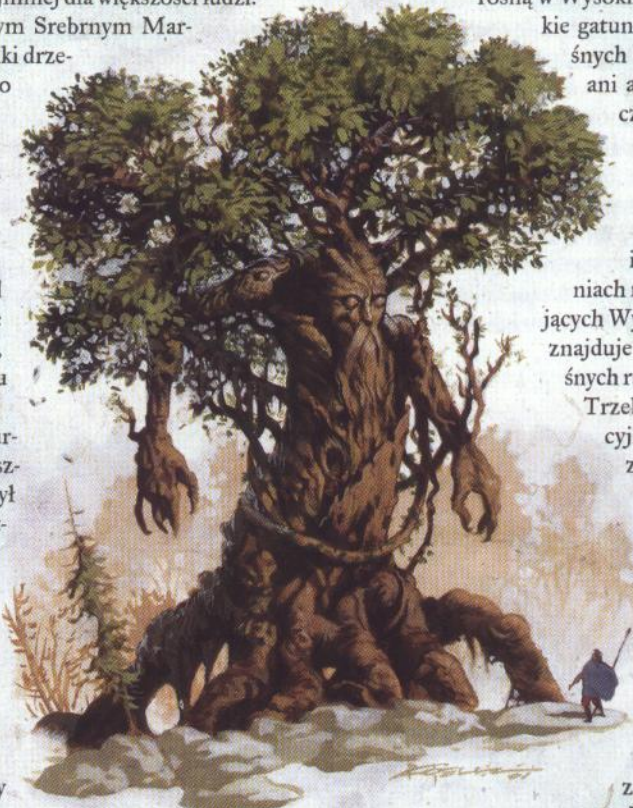
Turlang często osobiście spotyka się z kilkoma zaufanymi leśnymi elfami oraz miejscowymi hybsilami – chce po prostu mieć aktualne informacje o wydarzeniach i działaniach mających miejsce w krainach otaczających Wysoki Las. Klejnoty i artefakty, które znajduje w starożytnych ludzkich i elfich leśnych ruinach, wymienia na różne przysługi. Trzeba dodać, że Turlang dość tolerancyjnie podchodzi do „gości” i słynie z odwiedzania obozowisk poszukiwaczy przygód. Oczywiście gasi ich ogniska, ale daje im świecące grzyby oraz wymienia opowieści z lasu za informacje dotyczące zamiarów intruzów oraz aktualnych wydarzeń w szerokim świecie. Zawsze stara się potwierdzić to, co usłyszał z jednego źródła, wypytyując innych. Nie zdradza jednak, że porównuje wiadomości z już posiadanymi.

W zamian za długie i trudne usługi w świecie poza jego lasem, można drzewiec czasami leczyć dotkniętych chorobą ludzi i inni humanoidzi, pozwalając im napić się „Rosy Turlanga”. Władca tej kniei to potężny druid, który w różnych leśnych kryjówkach trzyma eliksiry *leczenia średnich ran, neutralizacji trucizny, usunięcia choroby* i podobne mikstury.

Przynajmniej sześć wiekowych drzewców żyjących w Lesie Turlanga ma zwiększone zdolności. Nie są tak potężni jak sam Głęboki Korzeń, ale silniejsi od większości swych pobratymców. Oto jak brzmią ich miana: Arauven, Duthroan, Eldrath, Faelmeir, Houm-ril oraz Raunthar.

LOTHEN O SREBRNYCH IGLICACH

Elfie miasto, które dawno temu przemieniło się w ruinę. Niegdyś wyznaczało ono południową granicę Siluvanede – królestwa słonecznych elfów, położonego na zachodnim skraju Wysokiego Lasu. Teraz znajduje się nieopodal krasnoludzkich ruin dzisiaj zwanych



Drzewiec Turlang

Halami Czterech Zjaw. Tę ostatnią siedzibę krzepkiej rasy najechali orkowie ze szczepów Splątanych Rogów, Ostrych Kołców oraz Rogatych Władców. Dziś to najsilniejsza społeczność orków w Wysokim Lesie. Podobno jej członkowie czczą Malara, a przywódcami są tu zli tropiciele i druidzi.

MHIILAMNIIR

W północno-środkowej części lasu znajdują się ruiny jednego z wielkich miast dawnego Eaelrann – świątynne Mhiilamniir. Jego budynki porasta mech oraz pnącza, a wiele kopuł i minaretów dawno temu się zapadło. Przed laty leśne elfy często przychodziły tu rozmyślać nad swą przeszłością i szukać odpowiedzi dotyczących przyszłości. Dziś już tego nie robią, gdyż w centralnej świątyni, pod zapadniętą kopułą, założyła leże zielona smoczyca imieniem Chloracidara (stara samica zielonego smoka). W pobliskim lesie poluje gromadka jej coraz nikczemniejszych smoczątek rosnących w siłę.

NIENAZWANY LOCH

To miejsce jest położone w pobliżu niegdysiejszego miasteczka dziś zwanego Elfim Portem. Nienazwany Loch to kolejna ruina z czasów Eaelrann. Z Elfim Portem oraz ruinami Mhiilamniir łączy go zarośnięty elfi trakt, zwany Starą Drogą. W skład zniszczonego kompleksu wchodzi starożytna cytadela, w której ponoć ukryto wiele przerażających artefaktów tej rasy. Dostępu do Nienazanego Lochu przez długi czas broniły tutejsze leśne elfy. Jednak trzy lata temu, w miesiącu alturiak 1369 RD do środka wdarły się dwie grupy potworów, przepędzając garnizon. W skład pierwszej wchodził

potężni tanarukowie oraz półczarty zwałe się razem Legionem Czyścicieli z Twierdzy Piekielna Brama. Do drugiej należała banda silnych naga, yuan-ti oraz innych węzowatych stworzeń, które przybyły w to miejsce poprzez tajemniczy portal. Dziś obie grupy walczą o kontrolę nad lochem.

POTOK JEDNOROŻCA

Każdy, kto ujrzał ten strumień, twierdzi, iż jest to jedno z najpiękniejszych miejsc Faerunu. Duża liczba druidów utrzymuje nawet, że Potok Jednorożca (i ciągnący się wzdłuż jego brzegów pas dużych, ciemnych, starych drzew i zielonych polan) jest uświęconym miejscem tanów, a nawet ulubionym miejscem spotkań wielu bóstw natury.

Wolno toczące się wody Potoku Jednorożca są nieskazitelnie czyste. Uważa się je za najlepsze do tworzenia leków, magicznych eliksirów i takichże procesów oraz do kąpieli leczniczych i zwykłego gaszenia pragnienia. Woda potoku nie jest magiczna w zwykłym znaczeniu tego słowa, niemniej w jakiś tajemniczy sposób przyciąga jednorożce, które ją piją. Podróżujący wzdłuż brzegów strumienia wspominają, że aż roi się on od ryb, które z łatwością daje się łowić. Wody potoku będą także nieznanym nigdzie indziej spokojem. Mimo to dociera do tego miejsca bardzo niewielu ludzi, gdyż południowemu skrajowi Wysokiego Lasu zagrażają zbójcy, a wzdłuż górnego biegu rzeki nieprzyjazne leśne stwory czają się na każdego, kto oddali się poza zasięg szumu strumienia.

Kilka szczęśliwych druidów czczących Eldath, Lurue, Mielikki, Shiallię lub Silvanusa doświadczyło wizji nakazujących im odwiedzenie pewnego miejsca położonego w górze Potoku Jednorożca

Turlang

Mężczyzna rozwinięty drzewiec druid 9: SW 25; olbrzymia roślina; KW 21k8+147 plus 9k8+63; pW 353; Inic+1; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 7, nieprzygotowany 23); Atak +31/+31 wręcz (2k8+14/19-20, walnięcie); Front/Zasięg 6 m na 6 m/6 m; SA *ożywienie drzew*, *tratowanie*; SC zadawanie podwójnych obrażeń przedmiotom, cechy roślin, wrażliwość na ogień, połowa obrażeń od broni kłutej, zmysł natury, leśny krok, krok bez śladów, odparcie uroku natury, *zwierzęcy kształt* (3/dzień, duży), odporność na jad; Char ND; MRO Wytrw +25, Ref +10, Wola +18; S 38, Zr 12, Bd 25, Int 16, Rzt 19, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +19, Leczenie +16, Nasłuchiwanie +13, Pływanie +19, Tajniki dziczy +21, Ukrywanie -9 (+7 w obszarach zalesionych), Wyczucie kierunku +12, Wyczucie pobudek +13, Wiedza (lokalna, Wysoki Las) +16, Wiedza (natura) +14, Zastraszanie +12, Zauważanie +13, Zwierzęca empatia +11; Poprawione trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Roztrzaskanie, Tropicenie, Warzenie eliksirów, Żelazna wola.

Ożywienie drzew (Zc): Turlang może ożywić naraz cztery drzewa w promieniu 54 metrów. Ożywione drzewa walczą jak drzewce o szybkości 3 metry.

Tratowanie (zw): Turlang tratuje duże lub mniejsze stworzenia, zadając 2k12+7 obrażeń.

Zadawanie podwójnych obrażeń przedmiotom: Jeżeli Turlang wykona akcję pełnego ataku wymierzonego w przedmiot lub strukturę, wówczas powoduje podwójne uszkodzenia.

Cechy roślin: Niepodatność na truciznę, *uspienie*, paraliż, otumanienie i polimorfowanie oraz efekty wpływające na umysł. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne. Widzenie w słabym świetle.

Wrażliwość na ogień (zw): Turlang otrzymuje podwójne obrażenia od ognia, chyba że atak pozwala na wykonanie rzutu obronnego. W takiej sytuacji otrzymuje dwa razy więcej ran po nieudanym rzucie obronnym oraz nie otrzymuje żadnych w przypadku sukcesu.

Przygotowane czary druida (6/5/5/4/3/1; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – *oczyszczenie jedzenia i wody, stworzenie wody* (2), *światło, wykrycie magii* (2); 1 – *leczenie lekkich ran* (2), *oplątanie, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła*; 2 – *mniejsze odnowienie, odporność żywiołowa, rozmawianie ze zwierzętami, zauróczenie osoby lub zwierzęcia, zwierzęcy postaniec*; 3 – *leczenie średnich ran, neutralizacja trucizny, większy magiczny kiel, wzrastanie roślin*; 4 – *rozproszenie magii, wrózenie, zagaszenie*; 5 – *ściana cierni*.

Wyposażenie: potężny pierścień odporności na żywioły (ogień), *berło negacji*, ma przy sobie zawsze nieobrobioną rudę (srebra i złota) o wartości 3k6 × 20 sz oraz 4k4 klejnoty. Turlang posiada też kilka skrytek rozrzuconych po lesie, w których przechowuje skarby ze starych grobowców oraz wyposażenie odebrane najeźdźcom.

– tak zwanej Polany Życia. Ci z nich, którzy postanawiają odbyć taką pielgrzymkę, często otrzymują błogosławieństwo i świętą misję do wykonania (na przykład zalesienie pustkowi).

PRADAWNE DRZEWO

Pradawne Drzewo to bez wątpienia najpotężniejsze drzewo na powierzchni Faerunu. Jest ono poświęcone wielu bóstwom lasu, włączając w to samego Silvanusa. Mierzy kilkadziesiąt metrów wysokości, zaś jego konary zacieniają ogromny obszar. Leśne elfy, uthgardtscy ze szczepu Duchów Drzew oraz inni mieszkańcy kniei o charakterze innym niż zły oddają temu miejscu cześć oraz uważnie je strzegą.

Nieopodal Pradawnego Drzewa znajduje się permanentny obóz szczepu Duchów Drzew. Nie jest to prawdziwa osada, jako że jej mieszkańcy przychodzą do tego miejsca i odchodzą zeń zależnie od nastroju. Mimo to cały czas przebywa tam kilkuset ludzi.

Obóz Duchów Drzew (wieś): Konwencjonalne; Char ND; Limit 100 sz; Zasoby 2240 sz; Populacja 224; Zintegrowana (ludzie 86%, leśne elfy 9%, półelfy 4%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: wódz Gunther Długi Ząb, ND mężczyzna człowiek Łtr4/Wjk6.

Ważne postacie: Hala Krocząca z Duchami, ND kobieta człowiek Drd8 (szamanka szczepu Duchów Drzew); Faeniele Eshel, CD kobieta leśny elf Trp8 (doradczyni wodza oraz przedstawicielka leśnych elfów u Duchów Drzew); Thangulmor Łowca Martwych, CD mężczyzna człowiek Bbr7 (przywódca ceremonialnej straży strzegącej drzewa).

Mysliwi Duchów Drzew: Bbr5, Wjk3, Trp3, Bbr2, Łtr2 (2), Bbr1 (3), Trp1 (2).

Strażnicy drzewa: Bbr4, Wjk3, Zbr3 (2), Bbr2, Wjk2, Zbr2 (3), Bbr1 (2), Zbr1 (7).

Pozostali: Brd2, Brd1 (2), Drd4, Drd2 (2), Drd1 (2), Kpn5, Kpn3, Kpn2 (2), Kpn1 (2), Trp4, Trp2, Trp1 (3), Wjk6, Wjk2, Wjk1 (2), Zak4, Zak3, Zak2 (2), Zak1 (2), Adp7, Adp4, Adp3, Fach9, Fach5, Fach4, Fach3, Fach2 (3), Fach1 (5), Zbr3, Zbr2, Zbr1 (2), Plb5, Plb4 (2), Plb3 (5), Plb2 (7), Plb1 (128).

REITHEILLAETHOR

Na brzegu Rzeki Krwawego Serca, w pobliżu jej położonego najdalej na północ zakrętu, położona jest duża, dobrze broniona wioska leśnych elfów. Wielu jej „mieszkańców” przychodzi i odchodzi z tego miejsca (by znaleźć inny dom gdzieś w lesie), gdy tylko tego chce, więc na przestrzeni lat pojawia się tu mnóstwo nowych twarzy, a znajome znikają. Elfy z Reitheillaethor (wymawanego *raj-tig-tęje-tor*) dużo sił poświęcają patrolowaniu wschodniej części boru oraz uważnie obserwują położony na południu Złowieszczy Las.

Reitheillaethor (osada): Konwencjonalne; Char PD; Limit 200 sz; Zasoby 6400 sz; Populacja 640; Odizolowana (leśne elfy 84%, księżycowe elfy 8%, półelfy 2%, słoneczne elfy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: pani Siluele Taemelsin, CD kobieta księżycowy elf Wjk4/Czar7.

Ważne postacie: kapitan Hulrune Srebrny Łuk, ND mężczyzna leśny elf Łtr2/Wjk9 (dowódca zwiadowców i straży wioski); pani Jaementhe, ND kobieta leśny elf Kpn9 Solonora; Fomoyń Szybki, CN mężczyzna leśny elf Łtr6/Trp2 (znany zabójca orków, jeden z bardziej otwartych oraz ksenofobicznych elfów w wiosce).

Zwiadowcy wioski: Trp7, Łtr6, Trp5, Bbr4, Bbr3, Łtr3 (2), Bbr2, Trp2, Trp1 (2).

Łucznicy: Wjk7, Wjk5, Zbr4 (2), Wjk3, Zbr3 (5), Wjk2, Zbr2 (7), Zbr1 (36).

Pozostali: Brd8, Brd5, Brd3, Brd2, Brd1 (3), Czar7, Czar6, Czar4, Czar3 (2), Czar2 (2), Czar1 (2), Drd6, Drd4, Drd3 (2), Drd1 (3), Kpn5, Kpn4, Kpn1, Łtr4, Łtr2, Łtr1 (2), Mch4, Mch2 (2), Mch1 (2), Pal4, Wjk3, Wjk1 (2), Zak5, Zak4 (2), Zak2 (2), Zak1 (2), Adp3, Adp1 (3), Ary5, Ary4, Ary1 (2), Fach7, Fach5 (2), Fach4 (2), Fach3 (2), Fach2 (3), Fach1 (10), Zbr6, Zbr5, Zbr2 (2), Zbr1 (5), Plb9, Plb8, Plb5 (2), Plb4 (3), Plb3 (7), Plb2 (35), Plb1 (439).

TWIERDZA NOANARA

Twierdza Noanara to wioska wyrosła wokół jednego z najstawniejszych domków myśliwskich na Półmocy. Zyskała ona sporą popularność wśród szlachty i bogatych kupców z Wybrzeża Mieczy. Pod drzewami stoją kamienne chaty oraz dobrze utrzymane stajnie, a wszystko znajduje się niedaleko miejsca, w którym trakt wiodący od Kamiennego Mostu łączy się z Drogą Wiecznych Wrzosiwisk. Nad wioską góruje mała twierdza – siedziba rządzących osadą Władców Łowów. Jeśli wierzyć pogłoskom, ponoć organizują oni dla gości (oczywiście tych, którzy pragną niezwykłych usług) szczególnie złowrogie polowania, w rodzaju bezsensownych rzezi, polowanie na świadomych humanoidów lub leśne stworzenia, tudzież przekonujące „wypadki”.

Twierdza Noanara (wieś): Niestandardowe; Char NZ; Limit 200 sz; Zasoby 1200 sz; Populacja 120; Mieszana (ludzie 86%, półelfy 7%, lekkostopie niziołki 4%, tarczowe krasnoludy 2%, inni 1%). Twierdza Noanara posiada większe zasoby niż normalnie, a to ze względu na bogatych gości tutejszych chatek myśliwskich.

Przedstawiciel władzy: Władcy Łowów, do których należą Trp7, Czar9, Wjk6/Zak4, Łtr4/Trp4 oraz Kpn6 (pięciu tajemniczych osobników, którzy ukrywają swą tożsamość pod magicznymi przebraniami).

Ważne postacie: Ghille Cever, N kobieta człowiek Plb5 (właścicielka gospody „Pod Białym Jeleniem”, najlepszego noclegu w miasteczku); Markab Drewnostopy, CN mężczyzna człowiek Trp4 (mistrz łowów twierdzy i najlepszy tutejszy przewodnik); Amrath Mulnobar, NZ mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk5 (kasztelan wieży, główny konstabl miasteczka i rzecznik Władców Łowów).

Strażnicy twierdzy: Zbr5, Wjk4, Zbr3 (2), Wjk2, Zbr2 (3), Wjk1 (2), Zbr1 (4).

Mysliwi: Trp5, Trp4, Bbr3, Trp2 (2), Trp1 (3).

Pozostali: Brd4, Drd4, Kpn5, Kpn1 (2), Łtr4, Łtr3, Mch2, Zak4, Zak1, Adp5, Adp3, Fach6, Fach3 (2), Fach2, Fach1 (4), Plb4 (2), Plb3 (3), Plb2 (4), Plb1 (61).

TWIERDZA PIEKIELNA BRAMA

Cytadela zła zniszczona w 1368 RD, a potem pogrzebana pod ziemią. Znajduje się w północno-wschodniej części. Tu wprowadzili się Turlang i jego drzewce, chcąc tak przesunąć granice lasu, by w jego ostępach znalazła się też stara forteca. Drzewce zawracają poszukiwaczy przygód, którzy zamierzają badać ruiny.

WAROWNIA OLOSTINA

Jedynym ludzkim osiedlem w Wysokim Lesie o godnej uwagi wielkości jest Warownia Olostina – ufortyfikowana wieża chroniąca małą wioskę, w której żyje około dwustu osób oraz niemal sześć setek chłopów, drwali oraz gospodarzy mieszkających w pobliżu. Tutejsi są bardzo ostrożni i starają się nie rozgniewać żadnej z sił lasu. Drwale wycinają jedynie martwe lub umierające drzewa. Dla

tego też czasami w poszukiwaniu odpowiednich celów wyrębu zapuszczają się daleko w głąb boru.

Ostatnio mieszkańcy Warowni Olostina mają sporo kłopotów, których przyczyną są wypędzane z Wiecznych Wrzosowisk na południe trolle. To właśnie za ich sprawą droga z Yartaru do Everlund jest o wiele mniej bezpieczna niż niegdyś, przez co w pobliżu osiedla jest mniejszy ruch niż w minionych latach.

Warownia Olostina (osada): Konwencjonalne; Char PD; Limit 200 sz; Zasoby 8140 sz; Populacja 814; Mieszana (ludzie 88%, półelfy 6%, lekkostope niziołki 3%, skalne gnomy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: lord Mardan Elthondsson, PD mężczyzna człowiek Ary7.

Ważne postacie: Borstad Nomefel, ND mężczyzna człowiek Kpn6 Lathandera (zwierzchnik największej świątyni w miasteczku); Felvel Zielona, N kobieta półelf Drd7 (najpotężniejszy druid w okolicy, bardzo krytykujący władcę twierdzy); Uhriveed Hartshorn, NZ mężczyzna człowiek Łtr5 /Wjk2 (właściciel tawerny „Płonący Dżban”, informator Zhentów oraz sekretny przywódca działającej w okolicy bandy brutalnych bandytów); Aedelvana, ND kobieta człowiek Zak8 (osoba władająca najpotężniejszą magią wtajemniczeń w okolicy twierdzy); Keled Silnoreki, PN mężczyzna człowiek Wjk6 (konstabl miasteczka).

Strażnicy twierdzy: Wjk7, Wjk4, Kpn3, Zbr3 (2), Wjk2 (2), Zbr2 (2), Zbr1 (13).

Milicja: Zbr2 (2), Zbr1 (23).

Pozostali: Bbr4, Brd3, Brd1 (2), Czar5, Czar2 (2), Czar1, Drd4, Drd2, Drd1, Kpn4, Kpn2, Kpn1 (3), Łtr6, Łtr5, Łtr3, Łtr2, Łtr1 (2), Mch4, Mch1 (3), Pal3, Trp6, Trp3, Trp2 (2), Wjk5, Wjk2, Wjk1, Zak3, Adp5, Adp4, Adp2, Adp1 (4), Ary3, Ary2, Ary1 (3), Fach8, Fach6, Fach4, Fach3 (3), Fach2 (4), Fach1 (19), Zbr4, Zbr2 (2), Zbr1 (4), Plb9, Plb8, Plb5 (2), Plb4 (4), Plb3 (7), Plb2 (34), Plb1 (629).

ZAGINIONE SZCZYTY

Te zalesione góry dominują nad północno-zachodnim krańcem Wysokiego Lasu. Mieszka wśród nich wiele baśniowych istot oraz liczny szczerp centaurów, ostrożnie obserwujący ludzkich myśliwych i drwali z Warowni Olostina. Pod wysuniętym najbardziej na wschód Zaginionym Szczytem znajduje się dawno zapomniana krasnoludzka twierdza. Ponad tysiąc lat temu na to miejsce spadła jakaś straszliwa klątwa lub plaga, zabijając wszystkich jego mieszkańców. Ich rozkładające się szczątki wciąż spoczywają tam, gdzie nieszczęśników spotkała śmierć – niektóre w kuźniach, inne w domach. Jakiegokolwiek zło tu przypęzło, dawno już znikło... przynajmniej na razie.



EKSPLORACJA DZICZY

W

większość Północy jest w najlepszym razie słabo zaludniona. Podróżujący po większości obszaru Srebrnych Marchii spędzają całe dni wędrując między miastami lub wioskami, obozując w osłoniętych kotlinkach lub w kamiennych ruinach. Z Silverymoon do Sundabaru jest ponad 225 kilometrów, a szlak wiedzie przez Przełęcz Silverymoon – pieszo można go pokonać w dekadzie, a przy złej pogodzie czasami potrzeba na to dwóch dekadni. Podczas tej wyprawy należy się spodziewać ledwie trzech czy czterech nocy pod dachem – w wiosce Khełb na zachodnim skraju przełęczy, w wieży wartowniczej na środku przełęczy, w wiosce Kotlina Auvana oraz w solidnej, otoczonej murem gospodzie zwanej „Znak Trzech Bohaterów”, położonej w połowie drogi między Kotliną Auvana a Sundabarem. Jednakże mimo to szlak wiodący przez Przełęcz Silverymoon uznaje się za często wykorzystywany – przynajmniej w porównaniu z naprawdę dzikimi regionami Srebrnych Marchii.

Poszukiwacze przygód wyruszający do niektórych bardziej odległych miejsc położonych na obszarze Srebrnych Marchii i wokół nich (podziemi na Złej Przełęczy, porośniętych pnączami krypt Odległego Lasu czy zasypanych piaskiem ruin Anauroch) muszą zdawać sobie sprawę, że czekają ich dekadni ciężkiej podróży przez trudny teren. Nieprzebyte lasy, rzeki bez brodów oraz niedostępne budzą niechęć i obawy u wszystkich podróżnych, oprócz tych najbardziej zdeterminowanych i znających się na rzeczy. Jakby tego było mało, w tych okolicach czają się niebezpieczne drapieżniki, zarówno naturalne jak i nienaturalne. Bandyci, barbarzyńcy oraz łupieżcy mogą wyskoczyć z ukrycia i schwycić nieostrożnych wędrowców w pułapkę. Sama pogoda jest w stanie osłabić, zranić lub nawet zabić nieprzygotowanych. Z dala od bezpiecznych, otoczonych murami miast Srebrne Marchie i ich okolice stają się naprawdę groźne, a wędrować po tym regionie potrafią tylko najtwardsi.

W tym rozdziale wzięto te wszystkie fakty pod uwagę. Dlatego też znajdziesz tu opis, dzięki któremu główną rolę w twojej kampanii odegrają charakterystyczne elementy tej dziczy – sceneria, podróże oraz spotkania.

zwierzęta i rośliny

Surowy krajobraz Srebrnych Marchii sprawia, że zwierzęta i rośliny żyją tu w bardzo różnych środowiskach. Osłonięte doliny Surbrin i Rauvin są cieplejsze, bardziej nasłonecznione i, uogólniając, klimat jest tu bardziej umiarkowany niż na wysokich przełęczach gór Nether czy Lodowych. Na Północy dominują wielkie lasy, wysoko położone łąki oraz wrzosowiska oraz omiatane wiatrem wierchy. Te ziemie dobrze nawadniają całoroczne opady oraz wiosenne roztopy, dzięki czemu nadają się do zamieszkania, choć co innego sugerują niskie temperatury i bezlitosne wichry.

flora

Przez stulecia Północ zapewniała dostawy drewna cieplejszym, zasiedlonym regionom. Mimo to większość tego obszaru wydaje się wciąż taka sama jak zawsze. Mimo wieloletniego wyrębu krainę niemal w całości porastają drzewa – wyjątki to tereny, gdzie teren wznosi się ku pokrytym śniegiem, kamienistym szczytom. Znaczący temat wiedzy jednak, że na Północy dziś rośnie znacznie mniej fandrów niż kiedyś. Ponadto trudniej tu znaleźć olbrzymie drzewa powszechnie występujące w tym regionie jeszcze trzy stulecia temu.

Wilgotny, chłodny klimat oraz intensywny wyrąb sprawiają, iż pożary lasu są rzadsze niż w ubiegłych latach. Dlatego też w wielu miejscach Północy uwagę zwracają wielkie mroczne knieje. Z kolei na Północnym Wybrzeżu Mieczy rozwijają się świetnie liczne zimnolubne rośliny – od skrzypów po porosty – ale łatwo je przeoczyć z racji niewielkiego rozmiaru, gdy wszędzie wokół ku niebu pną się drzewa.

DRZEWA

Najpopularniejszymi drzewami w Srebrnych Marchiach są różne odmiany świerków i sosen. Jeśli chodzi o drzewa liściaste, to potrafią one przetrwać jedynie w najniższych i położonych najbardziej na południe obszarach regionu, chociaż felsele są w stanie wytrwać nawet w zdumiewająco chłodnych i skalistych warunkach.

Podczas wędrówki z zimnych gór ku rzece Rauvin stopniowo rośnie obfitość drzew o twardym drewnie. Najobficiej występują niebieskolistę, zmierzchochrzew oraz cienioczub (niebieskolistę i cienioczuby zaprezentowano w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*). Pojawiają się również dęby oraz klony, ustępując w bagnistych obszarach miejsca brzożom oraz srebrnokorcom. Na południe od Rauvin pojawia się większa liczba gatunków liściastych, zwłaszcza jesiony, kasztany, hieksle, żelaznodrzewy, laspary oraz fandary. Niektórzy leśnicy wspominają, że szukając wystarczająco długo da się na Północy znaleźć niemal każdy gatunek drzewa, oczywiście spośród tych niewymagających piekącego słońca i niedających soczystych jadalnych owoców.

Poniżej zaprezentowano szczegółowe informacje dotyczące najczęściej występujących i najważniejszych gatunków Północy.

Fandar: Te drzewa osiągają nawet 18 metrów wysokości. Wyrastające z ich grubych, sękatych pni gałęzie są wytrzymałe, sprężyste i kręte, a porastają je trójkątne liście pokryte cętkami różnych odcieni zieleni. Konary układają się w kształt przypominający ułożone poziomo jajo (tzw. ogon drzewa), gdyż jego dłuższa oś odpowiada kierunkowi, z którego wieje wiatr – przez to kępka fandarów zdaje się wskazywać jedną stronę. Niektórzy poszukiwacze przygód utrzymują, że drzewa te bardzo przypominają przerażające potwory noszące miano sznurowców.

Zielono-brązowe drewno fandara przecinają cienkie, czarne włókniste linie. To dzięki nim z tego drzewa tworzy się biżuterię o charakterystycznych i naprawdę pięknych, falistych równoległych prążkach. Z drewna fandara często robi się również rękojeści narzędzi i broni, w tym łuki. Niemniej sękate, zakrzywione gałęzie sprawiają, że to drzewo raczej nie nadaje się na włócznie, różdżki, laski i tym podobne przedmioty, które muszą być proste.

Fandary są bardzo wytrzymałe. Z pniaków często wyrastają nowe drzewa. Nawet ścięte, leżące na ziemi pnie potrafią wypuścić sadzonki. Tej właśnie cesze drzewo zawdzięcza uniknięcie całkowitego wymarcia, gdyż drwale cenią jego pnie – są one dość wytrzymałe, by podprzeć najcięższy dach, a nadto można je obrobić tak, by łączyło się z krzywymi belkami, nie ryzykując pęknięć i rozszczepień.

To drzewo rośnie na obszarze całego Faerunu, ale rzadko występuje na północ od Wysokiego Lasu. Niestety, nadmierny wyrąb sprawia, że przedstawiciele tego gatunku jest coraz mniej.

Felsul: Roślina często nazywana „słabą imitacją drzewa”. Większość zgadza się z tą opinią już przy pierwszym badaniu sękatych i powykęcanych drzew w kolorze ciemnego cynamonu, ciągle gubiących kawałki gnijącej kory. Drewno felsulu łatwo się rozszczepia i pęka, kiepsko płonie, a nadto jest zbyt słabe i zniekształcone, by przydało się w budownictwie, stolarstwie czy ciesielstwie.

Felsule na początku każdej wiosny kwitną przez krótki czas. Torebka jaskrawych, żółto-fioletowych kwiatów osiąga cenę od 5 do 30 sztuk srebra, zależnie od ich rozmiaru i bujności w danym roku. Ze zgniecionych płatków felsulu uzyskuje się drogie perfumy, cenione w całym Faerunie. Z kolei korzenie tego drzewa czasami wykorzystuje się rzeźbiąc małe przedmioty, takie jak święte symbole, figurki i zabawki.

Felsul lubi zimno i kiepską glebę. Rośnie na graniach, krawędziach klifów oraz w rozpadlinach, gdzie niewiele innych drzew przetrwa. W wielu skalistych miejscach Północy felsule to jedyne drzewa.

Hieksel: Drzewa o prostych, owalnych pniach sięgające zwykle do 9 metrów, choć w osłoniętych miejscach dorastające nawet do 21 metrów wysokości. Ich gałęzie są delikatnie zaokrąglone i rzadkie, drewno (zwane po prostu hieksel) kruche, zielone i śliskie, a kora srebrno-zielona. Hieksle łatwo ulegają procesom gnilnym, podpalone zaś obficie dymią, tworząc gęste, oleiste opary. Właśnie dlatego są

często wykorzystywane w ogniskach sygnalizacyjnych oraz do wędzenia mięsa i ryb. Przydają się też, gdy trzeba jakąś bestię lub przeciwników wykurzyć z kryjówek. Korę hiekseli z kolei wykorzystuje się do oprawiania książek oraz do uszczelniania drewnianych ścian i chronienia ich przed wilgocią (w tym celu przybija się ją do ścian drewnianymi kołkami, a całość smaruje błotem i zakrywa płatem mchu).

Rozrastające się hieksle usychają na różnej wysokości, przez co burze często powalają stare lub duże okazy. Ich drewno nie nadaje się do budowy sań, mostów czy innych poważnych zastosowań. Lepiej nie wykorzystywać go również w magicznych przedmiotach, gdyż niestabilna natura hiekseli zwykle powoduje ich uszkodzenie w ciągu ledwie kilku lat.

Wiele hiekseli rośnie w Dolinach, tworząc zagajniki w rozpadlinach i na zboczach wzgórz. Rzadziej się spotyka je na Północy, ale rozrzucone występują na wszelkich obszarach leżących na południe od gór Nether, zwłaszcza w dolinach Rauvin i Delimbiyr.

Laspar: Wiecznie zielone drzewa o charakterystycznej oliwkowozielonej barwie. Czasami mijający je wędrowcy uznają te rośliny za martwe. Laspary wyglądają niczym przysadziste cedry. Rzadko osiągają 9 metrów wysokości, ale za to mają gęste listowie, które utrudnia dostrzeżenie czegokolwiek pod jednym drzewem, nie mówiąc już o całej ich kępie.

Płaskie i nieostre igły laspara tworzą kuliste skupiska („kłęby”) na końcach delikatnych gałęzi, które wiją się wokół prostego, wytrzymałego pnia. Kora tych drzew jest ciemnozielona i tworzy dziwną mozaikę wielu małych, nakładających się na siebie, wklęsłych płytek. Chroni ona złotawe drewno, które obrabia się równie łatwo jak sośninę. Jest ono jednak smoliste, a paląc się, sypie zbyt wieloma iskrami, by bez ryzyka oddawać je płomieniom na pożarcie.

Ze zgniecionych igieł tworzy się perfumy, a często wykorzystuje się je też przy wyrobie wysokiej jakości pochodni i świec. Laspary rosną we wszystkich krainach na zachód od Thay i na północ od Lasu Tethir. Rosną wokół Przełęczu Odwróconego Kamienia i wzdłuż Doliny Delimbiyr, w głąb Odległego Lasu.

Srebrnokorzec: Cienkie i proste drzewa, rzadko osiągające więcej niż 4 metry wysokości. Występują obficie i rosną w zagajnikach. Drewno srebrnokorca jest czerwone i po ścięciu wysycha do cna – po upływie mniej więcej roku staje się bardzo lekkie, ale również niezwykle kruche. Srebrna kora nie trzyma się zbyt mocno pnia i łatwo ją oderwać. Liście są ciemnoczerwone, duże i owalne z zaokrąglonymi końcami i małymi ząbkowatymi końcami. Gdy ich dotknąć, wydają się pokryte woskiem. Są na tyle wytrzymałe, by transportować w nich upolowaną zwierzynę lub materiał na podpałkę.

Z pni srebrnokorca ubodzy tworzą laski, tyczki i (po zaostreniu końców i utwardzeniu w ogniu) kije służące do obrony. Drewno jest jednak na tyle kruche, że nie nadaje się ani na drzewce lanc, ani na ogrodzenia, ani jako materiał budowlany.

Srebrnokorce rosną wszędzie w Faerunie, na wilgotnym gruncie.

Zmierzchochrzew: Swe miano zawdzięcza mrocznemu i niesamowitemu wyglądowi skłupisk, jakie tworzy. Pnie tego drzewa są proste, gładkie, nagie i rosną do wysokości nawet 18 metrów. Na szczycie znajduje się kulista korona z małych, koronkowych gałęzi. Kora zmierzchochrzewów jest czarna, ale świeżo odłamana lub odłupana przybiera srebrzysto-szary kolor. Znajdujące się pod nią drewno jest ciemnoszare i twarde jak żelazo.

Z tego drewna wykonuje się większość masztów oraz belek dachowych w Faerunie. Jest ono bardzo odporne na ogień, raczej tłą się niż płonąc. Zmierzchochrzewy zwykle przeżywiają zarówno pożary lasów, jak i topory osób szukających drewna na opał – z tego powodu są rozpowszechnione w całym Faerunie.

KRZEWY

Oczywiście drzewa łatwiej zauważyć i wyżej się je ceni niż niższe dziko rosnące rośliny, niemniej to właśnie tych ostatnich jest znacznie więcej, pokrywają one bowiem niemal każde zbocze na otwartym terenie Północy. Wiele z nich traktuje się lekceważąco, uznając za irytujące cierniste krzewy – od jeżyn czy berberysów po wytrzymałe mimozy, które wielu mieszkańców lasu używa w zastępstwie liny. Inne – choćby występujące powszechnie w zacięzionych, piaszczystych obszarach – paprocie czy skrzypy, uznaje za najwycyzejnie bezużyteczne (choć mieszkańcy lasu często używają tych drugich do czyszczenia garnków i patelni).

Niemniej pewne gatunki krzewów zasługują na bliższe poznanie, ze względu na ich przydatność lub powszechne występowanie w tym regionie. Jeden, helmowy cierni, przedstawiono w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Poniżej zaprezentowano inne.

Dąbrówka: Niskie, wielogłęziowe sosny rzadko osiągnące wysokość przekraczającą 30 centymetrów, ale rozprzestrzeniają się we wszystkie strony – jak to ujął jeden z leśników: „Niczym pająki przewrócone na grzbiet”. Rośliny te tworzą bardzo niebezpieczne podłoże dla koni. Porastają zaś wiele szczytów wzgórz oraz wrzosowisk Północy. Wspaniale rozwijają się w miejscach, gdzie wieją lodowate wiatry i mniej wytrzymałe gatunki z trudem walczą o przetrwanie. Szyszki dąbrówek służą za pokarm wielu małych ptaków oraz zwierząt futerkowych, ich igły z kolei zapewniają osłonę drapieżnikom oraz tworzą pułapki na ludzi. Podobnie do niektórych świerków, korę dąbrówki można ugotować, by uzyskać piekąco-zimny, słodki odświeżający napój niepowodujący odurzenia.

Kciuknik: Krzew w kształcie kuli o żółtozielonych, żąbkowanych liściach, który przez cały rok ugina się pod białymi jagodami mającymi kształt i wielkość ludzkich kciuków. Są to owoce jadalne i dość tłuste. Można z nich ukształtować świece i palić. Utrzymały one przy życiu wielu zagubionych lub głodnych wędrowców, chociaż ich smak nie pozwala na zachwyty. Korzenie kciuknika można ugotować, uzyskując ciemny, niebieskoszary barwnik lub atrament.

Ostrokrzew zimowy: Splątane pnącza o matowo-brązowym odcieniu, z których nieustannie odpadają poszarpane paski kory. Zazwyczaj tworzą kuliste zwoje rozrastające się niczym zarośla i obrosnięte mniejszymi pnączami tak, że wyglądają na dość solidne. Ostrokrzew zimowy

traci srebrzystoszare liście jesienią. Niemniej dopiero po nadejściu długotrwałych mrozów pozornie nagie i pozbawione życia pnącza pękają, uwalniając woskowate, białe, słodko-kwaśne jagody. Wiele ptaków oraz małych leśnych stworzeń (i niejedyn głodny, zdesperowany człowiek) żywi się owocami ostrokrzewu zimowego, ponieważ można je jeść zamrożone. Tylko jelenie nie znoszą ich smaku i zostawiają je w spokoju.

ZIOŁA I ROŚLINY PRZYZIEMNE

Na Północy rośnie tak wiele jadalnych lub przydatnych w ziołolecnictwie roślin, że nawet doświadczeni zielarze rzadko znają wszystkie, a wśród nich ledwie kilku zdaje sobie sprawę z całej gamy zastosowań tychże. Dzicz dostarcza obfitości przypraw, ingrediencji do leczniczych balsamów i wywarów oraz leków łagodzących ból lub ułatwiających zaśnięcie – są to ziela wszelkiej maści, od porostów i mchów po dzikie kwiaty, rośliny liściaste oraz bulwiaste.

Amaunauth (unikalny): Wytrzymałe zieleń zwane również „zielonokwiatem”. Jego soczyste zielone liście rozkładają się gwiazdźście blisko ziemi. Amaunauth rośnie na całym obszarze Północy, od północnej części Doliny Dessarin po obszary wiecznego śniegu i lodu. Zjedzony na surowo jest szkodliwy dla ludzi, elfów, orków oraz wszelkich goblinoidów i ich kuzynów pół krwi; nie wpływa natomiast na krasnoludy, gnomy, niziołki, gnolle, istoty baśniowe oraz na konie, kozy, owce, rothi i jelenie.

Truciznę – również zwaną amaunauth – warzy się z soków rośliny. Zielarz może ją przygotować zgniatając liście, gotując całą roślinę lub tylko zańurzając liście w alkoholu (stworzenie jej wymaga udanego testu Alchemii, Wiedzy (natura) lub Profesji (zielarz) o ST 15 i dnia pracy). Z jednej rośliny można uzyskać 1k4+2 dawki.

Amaunauth: Rana ST 19, początkowe obrażenia 2k4 pw, drugorzędne obrażenia utrata przytomności; cena 100 sz.

Embramauf (powszechny): Wysoka, kwitnąca roślina z nieregularnymi, ciemnopurpurowymi płatkami, rozwijająca się w nasłonecznionej glebie. Może służyć jako odtrutka na wiele trucizn, chorób, pleśni i zgnilizn, ale jej efekty bywają różne dla różnych osób. Liście oraz łodygi embramafu – zjedzone lub zgniecione i warte w skórę – działają przez cały rok. Z racji wspomnianych leczniczych efektów niektórzy zwą ją „łagodnym kwiatem”. W przypadku embramafa nie istnieje coś takiego jak cena rynkowa, gdyż traci on właściwości w ciągu dnia od zebrania.

Dawka ziela zapewnia premię +4 do testów Leczenia wykonywanych w celu zanegowania efektów trucizny lub choroby. Z jednej rośliny można uzyskać 1k4 dawki.

Varathar (rzadki): W świetle księżycy to ziele otacza srebrzystoniebieska poświata, której zawdzięcza ono drugą nazwę – „księżycowy blask”. Mimo to varathar to brzydka, rzadko występująca roślina poszycia, wyglądająca jak żąbkowany, gnijący brązowy grzyb. Ma ona natomiast właściwości uzdrawiające – podanie dawki i udany test Leczenia (ST 10) pozwala odzyskać 1k4 obrażenia. ST testu Leczenia wykonywanego w celu uzdrowienia za pomocą varatharu rośnie o +10 za każdą dawkę wziętą danego dnia. W efekcie danemu stworzeniu trudno jest jednego dnia skorzystać częściej niż raz czy dwa z dobrodziejstwa tej rośliny.

Varathar utrzymuje swe właściwości przez 1k4+1 dni od zebrania i osiąga cenę rynkową w wysokości 10 sz za dawkę. Z jednej rośliny można uzyskać 1k4 dawki.

szukanie ziół

Znalezienie konkretnego zioła jest nieco trudniejsze niż pójście do lasu pozbiierać kwiaty. Szukanie danej rośliny wymaga udanego testu Tajników dziczy, Wiedzy (natura) lub Profesji (zielarz), którego trudność zależy od powszechności występowania rośliny w najbliższej okolicy.

Powszechne	ST 10
Rzadkie	ST 20
Unikatowe	ST 30
Nieobecne	Niemożliwe

Każda postać może próbować znaleźć zioło wykonując test Przeszukiwania, ale tylko wówczas, gdy ST znalezienia konkretnej rośliny wynosi 10 lub mniej.

Każda próba zajmuje 10 minut i dotyczy obszaru kwadratu o boku 30 metrów. Postać posiadająca zdolność zmysłu natury (na przykład druid) potrzebuje tylko minuty na taką próbę.

FAUNA

Na Północy żyje wiele potworów i zwierzyń – dzięki tej ostatniej nawet myśliwy o średnich umiejętnościach może być pewien, iż upoluje zwierzyń na rożen czy do garnka na każdy wieczór. Surowe warunki panujące niemal w całych Srebrnych Marchiach zwierzętom

nie przeszkadzają, a słabe zasiedlenie regionu sprawia, iż ich populacja jest naprawdę olbrzymia. Wiele stworzeń ginie od pazurów i szczęk innych potworów lub też pada ofiarą potwornego zimna, ale rodzi się ich o wiele więcej. Z dużych drapieżników długo udaje się przeżyć jedynie smokom. Pozostałe dość często trafiają na stół rozmnażających się niezwykle szybko orków, które głodują w górach, po czym wylewają się na południe całymi hordami, niosąc ze sobą śmierć i zniszczenie. Niemniej w ostatecznym rozrachunku następuje zdziesiątkowanie populacji członków wspomnianej rasy.

Taki właśnie krąg zatacza zabójczy cykl natury. Wiele gatunków w tym surowym klimacie rozmnaża się i umiera tylko po to, by się odrodzić. Warto jednakże zwrócić uwagę na dwa powody, które zakłócają równowagę życia i śmierci w Srebrnych Marchiach. Po pierwsze, na Północy znajduje się zaskakująco wiele magicznych połączeń z innymi światami i planami, przez które często migrują dziwne bestie i zabójcze wynaturzenia z odległych wymiarów. Po drugie, czarodzieje i inne istoty „produkuują potwory”, sztucznie je rozmnażając dla własnych nikczemnych celów. Do podobnego efektu prowadzi życie pomiotów mroku, które wymiotują niekończącym się strumieniem kopii niegdyś pożartych stworzeń.

Mądre drapieżniki – takie jak smoki – wykorzystują pomioty mroku, trzymając je w odizolowanych obszarach (na przykład w niedostępnych dolinach górskich oraz na wyspach na rzekach), mając w ten sposób zawsze pod łapą nieskończone źródło pożywienia. Inne istoty wykorzystują te stwory do produkcji strażników przepędzających wrogów i zniechęcających ich do zbliżania się do chronionego miejsca.

TYPOWE STWORZENIA

Oto lista zwierząt żyjących na Północy, od najczęściej do najrzadziej występujących: jelenie, klantary (renifery), kudłacze (niedające się udowodnić bestie przypominające bizona), widmowe rothi, króliki, dziki, łosie, wapiti, skalne szczury (przypominające jaszczurki gryzonia kradnącego jajka), drzewne koty (nadrzewne zwierzęta kotowate zachowujące się podobnie do wiewiórek), niedźwiedzie, jagodożeracze (tchórzliwe gryzonia przypominające pręgowce), górskie barany oraz czerwone tygrysy. Pojawia się również wiele bobrów, łasic, lisów oraz polnych myszy, ale występują rzadziej niż w czasach, gdy ludzie nie uprawiali tu ziemi.

Ptaki trudniej dostrzec niż wymienione wcześniej zwierzęta, lecz tak naprawdę jest ich dużo więcej. Najpowszechniejsze to sępy, dzikie indyki, śnieżne kruki, kaczki, gęsi, machacze (kuropatwy), jastrzębie oraz mały, głośny ptaszek, który swym trelem zawdzięcza nazwę teriipa. Występuje również wiele innych ptaków śpiewających oraz sów, ale poza teriipem przedstawiciele żadnego z tych gatunków nie występują dużo częściej od pozostałych.

Oczywiście owady przewyższają liczebnością wszelkie inne formy życia, ale są jeszcze trudniejsze do zauważenia – z wyjątkiem tych żądających oraz ogromnych odmian. Niemniej na Północy silne wiatry, wilgoć oraz niskie temperatury utrudniają owadom rozwój, dlatego też powszechnie występują tu jedynie ogromne osy oraz różne żuki okazałych rozmiarów.

Na obszarze Srebrnych Marchii, podobnie jak wszędzie indziej, występują żmije i inne węże, które na skałach wygrzewają się w słońcu. Natomiast w lodowatych strumieniach, rzekach oraz bagnach Północy w zasadzie nie żyją żadne gady. Z kolei na obszarach suchych ziem występują małe, zazwyczaj niegroźne śnieżne węże, zmieniające barwę skóry od bieli do cętkowanej szarości skał i martwych traw. Jeśli zaś chodzi o wody, to niemal całkowicie opanowały je ryby. Shalassy, gamoniaki, płaskoskrzela i przedstawiciele innych gatunków występują w dużej obfitości, rozmnażając się w Rauvin, Surbrin i mniejszych rzekach tego regionu. Większość głodnych ludzkich podróżników potrafi rozpoznać błękitnopłetwę czy srebrnopłetwę, umie też zarzucić sieć do wody oraz rozpalic ogień pod rondlem.

POTWORY

Największych zmartwień cywilizowanym mieszkańcom Północy przyczyniają tutejsze potwory, otoczone nimbem niesławy. Głusza Srebrnych Marchii to jedno z ostatnich pogranicznych miejsc, w których bez obaw mogą żyć drapieżniki najdziwniejszych rodzajów, znajdując tu pożywienie. Dlatego też tutejsze stada żadłaków, sowoniedźwiedzi oraz wilków wciąż są liczne. Niemniej większość osób znacznie bardziej boi się zagrożeń ze strony pojedynczych istot – beholderów, smoków oraz lodowych robali – czy kryjących się pośród mieszkańców miasteczek i miast likantropów, które w nocy polują na inteligentną zwierzynę.

smoki północy

Nie sposób stworzyć spisu smoków Północy, w którym znalazłyby się wszystkie gady napadające, plądrujące czy władające w Faerunie. Niemniej większość mędrców zgadza się co do tego, że zaprezentowane dalej stwory to najważniejsze aktywnie działające smoki Srebrnych Marchii i Dzikiego Pogranicza. Oczywiście ta lista stanowi uzupełnienie wymienionych gdzie indziej gadów.

Arauthor, Stara Biała Śmierć: Stary biały samiec, który włada górnym biegiem Surbrin oraz Grzbietem Świata.

Arveiaturace: Znana również jako Lodowe Szpony lub Białe Smoczysko, antyczna biała samica, której krainą jest Morze Ruchomego Lodu.

Claugyliamatar: Antyczna zielona samica, która gnieździ się gdzieś na Wybrzeżu Mieczy, pomiędzy Mirar a Dessarin.

Felgolos, Latające Nieszczęście: Małoletni spizowy samiec mający skłonność do nieszczęśliwych wypadków, włóczący się po całej Północy.

Hoondarrh, Czerwony Szat z Mintarn: Antyczny czerwony samiec, który często śpi, ale gdy jest głodny, napada w górnej części doliny Delimbiyr, w górach Nether oraz w Starym Delzoun.

Insyzor: Drakolicz, wiekowy samiec zębatego smoka, gnieździ się gdzieś u źródła Białej Wody w Szarych Wierchach, a włóczy się po całych Upadłych Ziemiach. Podobno posiada bajeczne bogactwa, zdobyte w ruinach krasnoludzkiego królestwa Ammarindar.

Iymrith, Zguba z Pustyni: Antyczna błękitna samica; gnieździ się w pobliżu Ascore na Anauroch, ale zapuszcza się nawet do doliny Delimbiyr, a także w okolice Lodowych Gór oraz Przełęczą Odwróconego Kamienia.

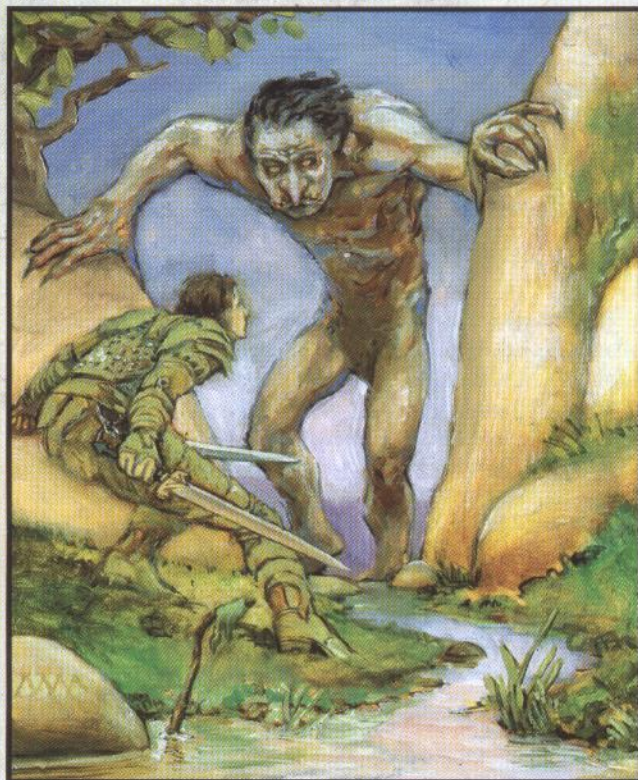
Nurvureem, Mroczna Pani: Dojrzała cienista smoczycza; która udaje ludzką damę żyjącą w zrujnowanej posiadłości na północ od Amphail, aczkolwiek mimo to napada doliny Dessarin oraz Delimbiyr.

Olothontor, Smoczy Mistrz: Kochający muzykę antyczny błękitny samiec, goniący za muzyką po całej Północy.

Za sprawą snutych w tawernach od dziesięcioleci ballad oraz opowieści smoki są najlepiej znanymi potworami w ogóle. Ta teoria sprawdza się również w Srebrnych Marchiach. Wszak wielu mieszkańców Północy pożarły przerażające jaszczury, w rodzaju Klautha (przedstawionego w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*) czy gadów Morueme. Niemniej Silverymoon prawdopodobnie zawdzięcza rozwój i stabilizację właśnie smokom – dwóm konkretnym smokom.

Antyczna złota smoczyca Valamaradace, Smocza Królowa Silverymoon oraz jej dojrzały srebrny towarzysz Deszeldaryndun strzegli Silverymoon na długo przed pojawieniem się Alustriel na moście nad Rauvin. Wspomniane gady założyły leże na ukrytej wśród mgieł, unoszącej się w powietrzu górze. Z tego miejsca Valamaradace rządzi, czy raczej wytrwale opiekuje się swą dziedziną – niczym zapalony ogrodnik zajmujący się ogrodem. Niszczy ona plagi, drapieźniki oraz złe stworzenia, dba zaś o wszystko, co się rozwija. Dzięki temu Silverymoon przetrwało te dni, gdy było najbardziej wrażliwe, i to pomimo orkowych hord oraz głodnych smoków. Wysiłki smoczycy sprawiły, że obecnie miasto jest centrum sztuki, piękna oraz handlu. Srebro i złoto – to przez stulecia byli najlepsi jego strażnicy.

Smoki oraz wywerny z roku na rok stanowią coraz mniej palący problem Srebrnych Marchii. Oczywiście jeśli nie liczyć tych odważnych – lub, jak powiedzieliby niektórzy, głupich – poszukiwaczy przygód, którzy poszukują ich legowisk. Mieszkańcy regionu zawdzięczają spokój wysiłkom synów Alustriel, którzy niedawno poświęcili się oczyszczeniu Srebrnych Marchii oraz pobliskiej głuszy z najbardziej drapieźnych potworów. Zwyczajni przeganiać niebezpieczne istoty i nie atakują ich bezmyślnie. Może dlatego od czasu do czasu niejeden potwór, którego napotkają, decyduje się uniknąć konfrontacji ze Srebrnymi Marchiami i wyrusza nękać jakąś inną krainę.



Przypadkowe spotkanie na Wiecznych Wrzosowiskach

Tego samego nie można powiedzieć o potworach, które organizują się w bandy i najeżdżają, plądrują oraz mordują wszystko, co stanie na ich drodze. Najliczniejsze wśród nich są niedźwiedzi, trolle, gobliny oraz orkowie. Niemniej na Srebrne Marchie napadają również hobgobliny, giganci, gnolle, koboldy, ettiny, a nawet smoczydła. Co gorsza, stają się one coraz odważniejsze i liczniejsze, proporcjonalnie do zwiększającej się zamożności, siły militarnej i terytorium mieszkańców regionu. Gołym okiem widać, że prowadzi to do wybuchu globalnej wojny.

spotkania w dzicy

Jednym z wyznaczników przygód w Srebrnych Marchiach lub pobliskich krainach jest stałe zagrożenie. Łatwo tu nieoczekiwanie wpaść w kłopoty, mające postać niebezpiecznych zwierząt, bandytów czy potworów. Większość zwykłych drapieźników – wilków, czerwonych tygrysów, niedźwiedzi brunatnych i tym podobnych – stara się unikać grup liczących trzech-czterech ludzi lub humanoidów. Jednakże ktoś odcięty od reszty wędrowców, choćby zwiadowca czy maruder, może nie mieć tyle szczęścia.

szansa spotkania

Gdy grupa postaci podróżuje po Srebrnych Marchiach, to w każdej godzinie wędrowki istnieje szansa na spotkanie w dzicy. W poniższej tabeli szansę spotkania w konkretnej godzinie wyraża pierwsza liczba. Druga (w nawiasie) to szansa na jedno spotkanie w ciągu 8 godzin podróży przez dany teren. Jeżeli grupa przez cały dzień podróżuje w ten sam sposób (nie decydując się, na przykład, zamiast normalnie podróżować, wędrować ostrożnie), wówczas Mistrzowi Podziemi łatwiej wykonać jeden test dziennie, a później losowo ustalić, w którym momencie wędrowki nastąpiło spotkanie.

Teren	Normalna podróż	Obozowanie w otwartym terenie lub ostrożna podróż	Obozowanie potajemnie lub w kryjówce
Pustkowie	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Dzicz	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Pogranicze	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Zasiedlony	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Kolumna „Obozowanie w otwartym terenie lub ostrożna podróż” dotyczy grup poruszających się z niezwykłą uwagą (z połową maksymalnej możliwej szybkości lub wolniej) oraz tych, które się zatrzymały lub obozują w otwartym terenie. W przypadku wędrowców obozujących potajemnie bądź w kryjówce stosuje się szanse spotkania z ostatniej kolumny. Grupy, które rozpalają ogniska, nie obozują potajemnie, chyba że ich członkowie potrafią ukryć blask ognia oraz dym.

Pustkowie to obszary niezasiedlone, w których mało jest też potworów i dzikiego życia jako takiego.

Dzicz to obszary niezasiedlone, na których żyją potwory i gdzie istnieje dzikie życie.

Pogranicze to tereny słabo zasiedlone, gdzie wszelkie spoteczności są małe i znacznie od siebie oddalone.

Zasiedlony obszary to takie, których duża część została wykarczowana, gdzie jest sporo wiosek i siół oddalonych od siebie o nie więcej niż dzień drogi. Te tereny patrolują też żołnierze z pobliskich miast i fortec. Jedynymi zasiedlonymi obszarami Srebrnych Marchii są doliny Sundabar i Rauvin. Niemniej duże części wspomnianych

dwóch regionów (na przykład trudny dla podróżnych odcinek Rauvin pomiędzy Silverymoon i Everlundem) należy nawet traktować jak dzicz lub pogranicze.

Na potrzeby tej książki Srebrne Marchie oraz ich okolice podzielono pomiędzy siedem tabel spotkań: Dolina Rauvin oraz dolina Sundabar, Ziemię Księżycowe oraz Zimna Dolina, Wieczne Wrzosowiska, Chłodny Las oraz Księżycowy Las, Wysoki Las, góry Rauvin oraz Nether, a także Grzbiet Świata i Lodowe Góry. Niniejsze tabele spotkań zastępują te znajdujące się w *Ekran MISTRZA PODZIEMI do Zapomnianych Krain* – zawarto w nich informacje lepiej dopasowane do tego regionu, nie opierając się jedynie na klimacie i typie terenu.

Tabele spotkań

Pojawiające się w przedstawionych dalej tabelach potwory znajdziesz w tej książce, w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*, w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN* lub w *Księdze Potworów*. Jeżeli obok nazwy istoty nie ma żadnego symbolu, wówczas pochodzi on z *Księgi Potworów*. Stworzenia z innych źródeł oznaczono następująco:

^p Stworzenie zaprezentowano w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*.

^z Stworzenie zaprezentowano w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*.

^s Stworzenie zaprezentowano w Rozdziale 7 niniejszego podręcznika.

W każdej tabeli spotkań w dziczy pojawiają się następujące informacje:

k%: Wynik rzutu kością procentową oznaczający dane spotkanie. Zależnie od okoliczności użyj kolumny „Dzień” lub „Noc”.

Spotkanie: Typ napotkanego stworzenia. Czasami napotyka się grupę istot, taką jak patrol orków czy karawana kupiecka.

Spotkana liczba: Oczywiście podano tu liczbę spotkanych stworzeń. Jeżeli pojawia się tu termin „patrz Grupy”, wówczas dokładniejsze informacje znajdziesz w części po tabelach. Czasami spotkanie to tak zwany naturalny fenomen (w rodzaju pożaru lasu czy górskiego potoku), a nie „zderzenie” z jednym czy większą liczbą stworzeń. Informacje o tych fenomenach również znajdziesz w części poświęconej grupom, dalej w tym rozdziale.

TABELA 2-1: SPOTKANIA W DOLINIE RAUVIN I DOLINIE SUNDABAR (ZASIEDŁONE, PS 1-9)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
dzień	noc		
—	01-02	Abishai, biały ^p	1
01-07	03-05	Bandyci	patrz Grupy
—	06	Strażnicza zmorą ^p	1k8+2
—	07-08	Nietoperz, nocny myśliwy ^p	2k6
08-11	09	Niedźwiedź brunatny (zwierzę) ^s	1
12-16	10-11	Branta ^s	1k6+2
17-25	12	Jeleń (zwierzę) ^s	2k6
26-27	13	Złowieszczy niedźwiedź	1
28-29	14	Złowieszczy szczur	1k10+10
30-31	15-16	Złowieszczy wilk	1
—	17-18	Przerażający wojownik ^p	1
32-34	19	Łoś (zwierzę) ^s	1k6+2

35	20-21	Gargulec	1k2
—	22-23	Ghast	1k2
—	24-26	Ghoul	1k6
36-37	27-34	Gobliny łupieżcy	patrz Grupy
38-45	35-39	BN	patrz Grupy
46-53	40	Kupcy	patrz Grupy
54	41	Górski strumień	patrz Grupy
—	42	Nyth ^p	1
55-57	43-48	Ogr	1k2
58-59	49-54	Ork	1k3+1
60	55-58	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
61-69	59-61	Patrol	patrz Grupy ¹
70-71	62-63	Peryton ^p	1k2
72	64-65	Planokrwisty, fey'ri ^p	2k4
73	66-68	Planorwisty, tanarukk	1k4+1
74-78	69-70	Roth, nadziemny ^z	1k10+10
—	71	Widmowa pantera ^p	1
—	72-73	Szkielec, średni	1k6
79-81	74-75	Czerwony tygrys (zwierzę) ^s	1
82-84	76-79	Troll	1
—	80-81	Wampirzy pomiot	1k2
85	82	Dzikołak	1k2
86-87	83-84	Wilkołak	1k2
—	85-87	Upiór	1k2
88-96	88-90	Wilk (zwierzę)	1k6+10
97-100	91-97	Worg	1k2
—	98-100	Zombie, średni	1k4+1

¹ W dolinie Sundabar może to być patrol krasnoludów (01-40) lub patrol Srebrzystego Legionu (41-100). W dolinie Rauvin może to być patrol Srebrzystego Legionu (01-75) lub patrol leśnych elfów (76-100).

TABELA 2-2: SPOTKANIA NA ZIEMIACH KSIĘŻYCOWYCH, W DOLINIE ADBAR ORAZ ZIMNEJ DOLINIE (POGRANICZE, PS 2-10)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
dzień	noc		
—	01-02	Abishai, biały ^p	1k2
01-05	03-04	Bandyci	patrz Grupy
—	05-06	Nietoperz, nocny łowca ^p	2k6
06-10	07	Niedźwiedź brunatny (zwierzę) ^s	1
11	08	Behir	1
12-16	09-10	Branta ^s	1k6+2
17-18	11-12	Niedźwiedzuk	1k3+1
19-25	13	Jeleń (zwierzę) ^s	2k6
26-27	14-15	Złowieszczy niedźwiedź	1
28-29	16-17	Złowieszczy wilk	1k4+4
30	18-19	Złowieszczy rosomak	1k2
31-34	20-24	Smok (patrz Tabela 2-2a)	1
35	25	Smoczydło ^p	2k4
—	26-27	Przerażający wojownik ^p	1
36-39	28-29	Patrol krasnoludów	patrz Grupy
40-43	30	Łoś (zwierzę) ^s	1k6+2
44	31-34	Ettin	1k3+1
—	35-37	Ghast	1k2
—	38-41	Ghoul	1k6
45-46	42-47	Gobliny łupieżcy	patrz Grupy
47	48-51	Gigant wzgórzowy	1k2
48-49	52-53	Leukrokota ^p	1k4

—	54	Nishruu ^p	1
50-53	55	Kupcy	patrz Grupy
54-55	56-57	Górski strumień	patrz Grupy
56-58	58-59	BN	patrz Grupy
59-60	60-61	Ogr	1k2
61-63	62-67	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
64	68-69	Planokrwisty, tanarukk ^p	1k4+1
65-68	70-71	Roth, nadziemny ^z	1k10+10
69-73	72	Patrol Srebrzystego Legionu	patrz Grupy
74-76	73	Czerwony tygrys (zwierzę) ^s	1
77-79	74-77	Troll	1k3+1
80-85	78-79	Uthgardtscy zwiadowcy	patrz Grupy
—	80-81	Wampirzy pomiot	1k2
86	82	Dzikołak	1k2
87-89	83-84	Wilkołak	1k6+4
—	85-87	Upiór	1k4+1
—	88-89	Zimowy wilk	1k4+1
90-95	90-94	Wilk (zwierzę)	1k6+10
96-97	95	Rosomak (zwierzę)	1k2
98-100	96-100	Worg	1k2

TABELA 2-2A: SMOKI Z ZIEM KSIĘŻYCOWYCH, DOLINY ADBAR ORAZ ZIMNEJ DOLINY

k%	Smok
01-10	Zębaty ^p , małoletni
11-18	Złoty, młody
19-45	Czerwony, młody
46-55	Cienisty ^p , małoletni
56-100	Biały, dorastający

TABELA 2-3: SPOTKANIA NA WIECZNYCH WRZOSOWISKACH (DZICZ, PS 2-14)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
dzień	noc		
01-02	01-03	Behir	1
—	04-05	Ciemnostwór ^p	1k2+2
03-10	06	Jeleń (zwierzę) ^s	2k6
11-14	07-09	Złowieszczy wilk	1k4+4
15-20	10-14	Smok (patrz Tabela 2-3a)	1
—	15-17	Przerażający wojownik ^p	1k4+3
21-25	18-21	Ettin	1k3+1
26-28	22-24	Gigant mgielny ^p	1k2
—	25-27	Sfora ghastrów	patrz Grupy
—	28-30	Zjawa	patrz Grupy
29-34	31-35	Gigant wzgórzowy	1k3
35-37	36-37	Lodowy wąż ^p	1k3+1
38-45	38-44	BN	patrz Grupy
46	45-47	Nishruu ^p	1
47	48-50	Nyth ^p	1
48-53	51-54	Ogr	1k3+1
54-61	55-63	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
62-66	64-67	Roth, widmowy ^p	1k10+10
67-69	68-69	Gnilnik	1k2
70-71	70-71	Śniegopłaszczka ^s	1k6+2
—	72	Spektra	1k6
72-83	73-77	Troll	1k3+1
—	78-80	Upiór	1k8+1
—	81-82	Błądny ogień	1k6
—	83-84	Widmo	1k6

84-86	85-87	Śnieżny wilk	1k6+5
87-94	88-90	Wilk (zwierzę)	1k10+6
95-99	91-96	Worg	1k4+4
100	97-100	Ogar yeth	1k6+5

TABELA 2-3A: SMOKI Z WIECZNYCH WRZOSOWISK

k%	Smok
01-10	Czarny, młody (stadko 1k4+1)
11-20	Czarny, stary
21-45	Czerwony, małoletni
46-52	Cienisty ^p , młody
53-61	Biały, młody (stadko 1k4+1)
62-95	Biały, stary
96-98	Drakolicz ^s , biały dojrzały
99-100	Drakolicz ^s , czerwony dorastający

TABELA 2-4: SPOTKANIA W WYSOKIM LESIE (DZICZ, PS 2-12)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
dzień	noc		
01	01-02	Abishai, zielony ^p	1k4
—	03-05	Nietoperz, nocny łowca ^p	2k6
—	06-07	Nietoperz, złowrog ⁱ ^p	1k6+3
02-07	08-09	Centaur	1k4+4
—	10-11	Pełzające szpony ^p	4k6
—	12-14	Ciemnostwór ^p	1k2+2
08-15	15	Jeleń (zwierzę) ^s	2k6
—	16-17	Złowieszczy nietoperz	1k4+1
16-17	18-19	Złowieszczy niedźwiedź	1
18-19	20-21	Złowieszczy szczur	1k10+10
20-22	22-24	Złowieszczy wilk	1k4+4
23-24	25	Złowieszczy rosomak	1
—	26-27	Przerażający wojownik ^p	2k6
25-30	28-33	Smok (patrz Tabela 2-4a)	1
31-34	34	Łoś (zwierzę) ^s	1k6+2
35	35	Pożar lasu	patrz Grupy
—	36-37	Sfora ghastrów	patrz Grupy
36-41	38-40	Gnolle myśliwi	patrz Grupy
42-43	41-44	Szary rozpruwacz	1
44-45	45-47	Zielona wiedźma (wiedźma)	1k2
46	48-49	Gulguthydra ^p	1
47	50	Ibrandlin ^p	1k4
48-49	51-54	Kir-lanan ^z	1k4+1
50-56	55-57	BN	patrz Grupy
57	58	Nimfa	1
58-60	59-61	Ogr	1k3+1
61-65	62-68	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
66	69-70	Pająk fazowy	1k4
67-68	71-73	Planokrwisty, fey'ri ^p	1k2 × 10
69-70	74-75	Planokrwisty, tanarukk ^p	1k6+5
71-72	76	Czerwony tygrys (zwierzę) ^s	1
—	77	Cień	1k4+1
73	78	Gnilnik	1k2
—	79	Spektra	1k4
74	80	Wysoki paszczowiec ^p	1k2
75-79	81-82	Drzewiec	1k2
80-81	83-84	Troll	1k3+1
82-84	85	Jednorożec	1k4+2
—	86-87	Wargulec	1k6+5

—	88-89	Nietoperzołak ^p (likantrop)	1k2
85-86	90	Niedźwiedziolak	1k2
87-88	91-92	Wilkołak	1k6+4
—	93-94	Upiór	1k6+5
89-92	95-96	Wilk	1k8+10
93-98	97	Patrol leśnych elfów	patrz Grupy
99-100	98-99	Worg	1k4+4
—	100	Widmo	1k6+5

—	84	Nietoperzołak ^p (likantrop)	1k2
84-85	85	Niedźwiedziolak	1k2
86-87	86-87	Wilkołak	1k6+4
88	88	Wilkołaki łupieżcy	patrz Grupy
—	89-90	Upiór	1k6+5
89-92	91-93	Wilk	1k8+10
93-98	94	Patrol leśnych elfów	patrz Grupy
99-100	95-98	Worg	1k4+4
—	99-100	Widmo	1k6+5

TABELA 2-4A: SMOKI Z WYSOKIEGO LASU

k%	Smok
01-15	Biały, dorastający
16-25	Złoty, młody
26-45	Zielony, młody (stadko 1k4+1)
46-85	Zielony, dorastający
86-96	Pieśni ^p , małoletni
97-100	Drakolicz ^z , zielony dorastający

TABELA 2-5A: SMOKI Z CHŁODNEGO LASU ORAZ KSIĘŻYCOWEGO LASU

k%	Smok
01-30	Biały, dorastający
31-35	Złoty, młody
36-45	Zielony, młody (stadko 1k4+1)
46-70	Zielony, dorastający
71-85	Czerwony, małoletni
86-94	Pieśni ^p , małoletni
95-98	Drakolicz ^z , zielony dorastający
99-100	Drakolicz ^z , czerwony małoletni

TABELA 2-5: SPOTKANIA W CHŁODNYM LESIE ORAZ KSIĘŻYCOWYM LESIE (DZICZ, PS 2-12)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
dzień	noc		
01	01-02	Abishai, zielony ^p	1k4
—	03-04	Nietoperz, nocny łowca ^p	2k6
—	05	Nietoperz, złowrog ^p	1k6+3
02-07	06-07	Branta ^s	1k6+2
—	08	Pełzające szpony ^p	4k6
—	09-12	Ciemnostwór ^p	1k2+2
08-15	13	Jeleń (zwierzę) ^s	2k6
—	14-15	Złowieszczy nietoperz	1k4+4
16-18	16-17	Złowieszczy niedźwiedź	1
19-22	18-20	Złowieszczy wilk	1k4+4
23-24	21	Złowieszczy rosomak	1
—	22-23	Przerażający wojownik ^p	2k6
25-30	24-28	Smok (patrz Tabela 2-5a)	1
31-33	29-30	Ettin	1k3+1
34-37	31-32	Łoś (zwierzę) ^s	1k6+2
38	33	Pożar lasu	patrz Grupy
—	34-36	Sfora ghaśtów	patrz Grupy
39	37	Szary rozpruwacz	1
40-41	38-39	Zielona wiedźma (wiedźma)	1k2
42	40	Gulguthydra ^p	1
43	41	Ibrandlin ^p	1k2
44-49	42-44	BN	patrz Grupy
50-53	45-47	Ogr	1k3+1
54-58	48-56	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
59-60	57-58	Peryton ^p	1k4
61	59	Pająk fazyowy	1k4
62	60-62	Planokrwisty, tanarukk ^p	1k6+5
63	63	Czerwony tygrys (zwierzę) ^s	1
—	64-65	Cień	1k4+1
64	66-67	Śniegopłaszczka ^s	1k4+1
—	68-69	Spektra	1k4
65-66	70-71	Wysoką paszczowiec ^p	1k2
67-68	72-73	Drzewiec	1k2
69-73	74-78	Troll	1k3+1
74	79	Jednorożec	1k4+2
75-83	80-81	Uthgardtscy zwiadowcy	patrz Grupy
—	82-83	Wargulec	1k6+5

TABELA 2-6: SPOTKANIA W GÓRACH RAUVIN I NETHER (DZICZ, PS 4-14)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
dzień	noc		
—	01	Abishai, czerwony ^p	1k3+1
01	02	Lawina/osunięcie ziemi	patrz Grupy
02-03	03	Niedźwiedź, brązowy (zwierzę)	1k2
04-07	04	Branta ^s	1k6+2
08-10	05-07	Banda niedźwiedźków	patrz Grupy
11-12	08-09	Gigant chmurowy	1
—	10-11	Pomiot mroku ^p	1
13-16	12-13	Złowieszczy niedźwiedź	1k2
17-18	14-15	Złowieszczy lew	1k2
19-24	16-18	Złowieszczy wilk	1k4+4
25-32	19-25	Smok (patrz Tabela 2-6a)	1
33-34	26-27	Smoczydło ^p	2k4
35-38	28	Orzeł, ogromny	1k3+2
39-41	29-32	Ettin	1k3+1
42-44	33-35	Gigant lodowy	1k4+1
45	36	Goblin z Dekanter ^p	1k12+2
46-49	37-43	Gobliny łupieżcy	patrz Grupy
50-53	44-47	Gigant wzgórzowy	1k4+1
54-55	48-49	Leukrokota ^p	1k3+1
56-58	50-52	Górski strumień	patrz Grupy
59-61	53-54	BN	patrz Grupy
62-64	55-57	Ogr	1k3+1
65-67	58-65	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
68-69	66-68	Wojenna banda orków	patrz Grupy
70	69	Peryton ^p	1k3+1
71-72	70	Planokrwisty, fey'ri ^p	1k2 × 10
73-74	71	Planokrwisty, tanarukk ^p	1k6+5
75-76	72	Skalny jaszczur ^s	1k2
77-80	73	Roth, widmowy ^s	1k10+10
81-82	74	Patrol Srebrzystego Legionu	patrz Grupy
83-84	75-77	Śniegopłaszczka ^s	1k6+2
85-86	78	Uthgardtscy zwiadowcy	patrz Grupy
—	79-80	Wampir	1k2
—	81-82	Grupa wampirów	patrz Grupy

87-92	83-84	Wilk (zwierzę)	1k8+8	40-45	Srebrny, dojrzały
93-96	85-90	Worg	1k4+4	46-60	Biały, małoletni (stadko 1k4+1)
—	91-93	Widmo	1k4+2	61-95	Biały, stary
97-99	94-96	Wyvern	1k4+2	96-97	Drakolicz', czerwony dojrzały
100	97-100	Yrthak	1k3+1	98-100	Drakolicz', biały dorosły

TABELA 2-6A: SMOKI Z GÓR RAUVIN I NETHER

k%	Smok
01-10	Błękitny, dojrzały
11-19	Miedziany, dojrzały
20-39	Zębaty ^o , dorosły
40-47	Złoty, dorastający
48-59	Czerwony, dorastający
60-69	Srebrny, dorastający
70-96	Biały, stary
97-98	Drakolicz', czerwony dorastający
99-100	Drakolicz', biały dorosły

TABELA 2-7: SPOTKANIA W GRZBIECIE ŚWIATA I LODOWYCH GÓRACH (PUSTKOWIE, PS 4-14)

k%	k%	Spotkanie	Spotkana liczba
01-02	01	Krasnoludy arktyczni ^o myśliwi	patrz Grupy
03	02	Lawina/osunięcie ziemi	patrz Grupy
04-05	03	Niedźwiedź polarny (zwierzę)	1k2
06-08	04	Branta ^o	1k6+2
09-10	05-06	Gigant chmurowy	1
11-14	07-08	Złowieszczy niedźwiedź	1k2
15-19	09-12	Złowieszczy wilk	1k4+4
20-27	13-20	Smok (patrz Tabela 2-7a)	1
28-33	21	Orzeł, ogromny	1k3+2
34-38	22-28	Ettin	1k3+1
39-46	29-37	Gigant lodowy	1k4+1
47-48	38-43	Lodowy robal	1
49-50	44-49	Gobliny łupieżcy	patrz Grupy
51-53	50-52	Gigant wzgórzowy	1k4+1
54-56	53-54	Górski strumień	patrz Grupy
57-58	55-56	BN	patrz Grupy
59-62	57-59	Ogr	1k3+1
63-66	60-66	Orkowi grabieżcy	patrz Grupy
67-69	67-69	Wojenna banda orków	patrz Grupy
70-72	70-73	Planokrwisty, tanarukk ^o	1k6+5
73-76	74-76	Remorhaz	1
77-78	77-78	Skalny jaszczur ^o	1k2
79-82	79-80	Roth, widmowy	1k10+10
83-85	81-84	Śniegopłaszczka ^o	1k6+2
86-89	85	Wilk (zwierzę)	1k8+8
90-95	86-90	Worg	1k4+4
—	91-93	Widmo	1k6+5
96-98	94-96	Wyvern	1k4+2
99-100	97-100	Yrthak	1k3+1

TABELA 2-7A: SMOKI Z GRZBIETU ŚWIATA ORAZ LODOWYCH GÓR

k%	Smok
01-22	Zębaty ^o , stary
23-28	Złoty, dojrzały
29-39	Czerwony, dojrzały

GRUPY

Dalej opisano specjalne grupy, wymienione wcześniej w tabelach. W przypadku humanoidów, jeżeli nie podano ich klasy, to należy przyjąć że są oni 1. poziomowymi zbrojnymi.

Banda niedźwiedźników: 1k10+10 niedźwiedźników, 1k3 niedźwiedźników zbrojnych (poziomy 1k3+1) oraz 1 niedźwiedźnik wojownik (poziomy 1k4+3).

Bandyci: 1k6+1 1-poziomowych zbrojnych oraz 1k2 BN dowódców poziomów 1k3+1. Chcąc ustalić klasę dowódców, rzuć k%: 01-15 kapłan, 16-40 wojownik, 41-60 łotrzyk, 61-70 zaklinacz, 71-100 zbrojny. Bandyci są zwykle chaotyczni zli. Rasę grupy bandytów możesz ustalić rzucając k%: 01-10 krasnoludy, 11-70 ludzie, 71-100 półorkowie.

BN: Grupa BN składa się z 1k3+2 osób (poziomów 2k4). Chcąc ustalić charakter, rasę oraz klasę każdej postaci, wykorzystaj Tabele od 2-28 do 2-32 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* lub też użyj odpowiednich tabel z *Ekranu MISTRZA PODZIEMI do Zapomnianych Krain*.

Gnolle myśliwi: 1k4+2 gnolle, którym przewodzi gnoll tropiciel (poziom 1k3+2) oraz gnoll adept (poziom 1k4). Towarzyszą im 1k2 złowieszcze wilki.

Gobliny łupieżcy: 1k4+4 gobliny, którym przewodzi goblin wojownik (poziom 1k4+1) oraz goblin adept (poziom 1k4). Wszystkie gobliny dosiadają worgów.

Górski strumień: Grupa napotyka na swej drodze nieoznaczony na mapie strumień. Nie widać oczywistego sposobu jego przekroczenia. Istnieje 50% szansa, że znajduje się tam jakieś niezabezpieczone przejście (przerzucona przez koryto kłoda lub kilka głazów), które można wykorzystać, wykonując udany test Równowagi (ST 15). Niepowodzenie oznacza, iż postać wpada do wody, której nurt może ją zmyć w dół strumienia. Patrz Górskie strumienie, w części Powodzie, dalej w tym rozdziale.

Jeżeli grupa podróżuje drogą lub szlakiem, wówczas nad strumieniem przerzucono jakiś most. Traktuj ten rezultat jako brak spotkania.

Grupa wampirów: 1k2 wampiry oraz 1k4+1 wampirze pomioty.

Krasnoludy arktyczni myśliwi: Grupa myśliwych składa się z 1k4+2 arktycznych krasnoludów Zbr1, 1k2 arktycznych krasnoludów barbarzyńców (poziomy 1k3+2) oraz dowódcy na poziomie 1k4+3. Chcąc ustalić klasę dowódcy, rzuć k%: 01-50 barbarzyńca, 51-65 kapłan, 66-75 druid, 76-80 wojownik, 81-95 tropiciel, 96-100 łotrzyk.

Kupcy: 2k4 1-poziomowych plebejuszy, 2k4 1-poziomowych zbrojnych oraz 1k2 BN dowódców (poziomy 1k4+1). Chcąc ustalić klasy dowódców, rzuć k%: 01-10 kapłan, 11-35 wojownik, 36-55 łotrzyk, 56-60 czarodziej, 61-75 zbrojny, 76-100 fachowiec. Kupcy mają typowy charakter dla swojej rasy (neutralny, jeżeli nie podano charakteru). Chcąc ustalić rasy kupców, rzuć k%: 01-20 tarczowe krasnoludy, 21-25 księżycowe elfy, 26-75 ludzie, 76-85 lekkostope niziołki, 86-95 półorkowie, 96-100 skalne gnomy.

Lawina/osunięcie ziemi: Bohaterom zagraża naturalne niebezpieczeństwo. Patrz dalej w tym rozdziale ramka Dostrzeganie naturalnych niebezpieczeństw oraz akapit Lawiny i osunięcia ziemi. Zajrzyj również do akapitu Osunięcia ziemi i lawiny w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Orkowi grabieżcy: 1k10+5 orków, 1k3 orków barbarzyńców (poziomy 1k3+1) oraz 1 ork adept (poziom 1k6), którym towarzyszą 1k2 złowieszcze dziki.

Patrol krasnoludów: 1k4+4 1-poziomowych tarczowych krasnoludów zbrojnych, 1k2 tarczowych krasnoludów kapłanów (poziomy 1k3) oraz 1 dowódca (poziom 1k4+2). Chcąc ustalić klasę dowódcy, rzuć k%: 01-15 barbarzyńca, 16-35 kapłan, 36-85 wojownik, 86-90 paladyn, 91-95 łotrzyk, 96-100 czarodziej.

Patrol leśnych elfów: 1k4+4 1-poziomowe leśne elfy zbrojne, 1k2 leśnych elfów łotrzyków (poziom 1k3+1), 1k2 leśnych elfów zaklinaczy (poziomy 1k3+1) oraz 1 dowódca (poziom 1k4+3). Chcąc ustalić klasę dowódcy, rzuć k%: 01-10 kapłan, 11-20 druid, 21-50 wojownik, 51-75 tropiciel, 76-80 łotrzyk, 81-90 zaklinacz, 91-100 czarodziej. W skład niektórych z tych patroli mogą wchodzić elfy księżycowe lub słoneczne.

Patrol Srebrzystego Legionu: 1k4+4 1-poziomowych zbrojnych oraz 1k3 dowódców (poziomy 1k4+1), dosiadających lekkich rumałów, uzbrojonych w lance, kusze oraz długie miecze. Chcąc ustalić klasy dowódców, rzuć k%: 01-20 kapłan, 21-60 wojownik, 61-70 paladyn, 71-80 tropiciel, 81-90 zaklinacz, 91-100 czarodziej. Patrole Srebrzystego Legionu są zwykle praworzadne neutralne.

Pożar lasu: Latem lub jesienią bohaterom zagraża pożar lasu. W momencie wylosowania tego spotkania rozciąga się on przed bohaterami, a fala ognia ma szerokość 3k10×150 metrów (grupa znajduje się na jej środku). Patrz dalej w tym rozdziale ramka Dostrzeżenie naturalnych niebezpieczeństw oraz akapit Pożary lasów.

Zimą oraz wiosną traktuj ten rezultat jak brak spotkania.

Sfóra ghastrów: 1k3+1 ghastrów oraz 1k6+1 ghoul:

Uthgardtscy zwiadowcy: 1k4+2 1-poziomowych ludzkich zbrojnych oraz 1k2 dowódców (poziomy 1k6+1). Chcąc ustalić klasy dowódców, rzuć k%: 01-50 barbarzyńca, 51-65 kapłan, 66-75 druid, 76-85 tropiciel, 86-90 łotrzyk, 91-100 zaklinacz. Istnieje szansa 30%, że grupa należy do szczepu Podniebego Kucyka i dosiada wierzchowców. Uthgardtscy zwiadowcy są zwykle chaotyczni neutralni.

Wilkołaki łupieżcy: 1k4+1 wilkołaków, 1k4+4 wilki oraz 1 wilkołak dowódca (poziom 1k6+1). Chcąc ustalić klasę dowódcy, rzuć k%: 01-15 kapłan, 16-25 druid, 26-60 wojownik, 61-75 tropiciel, 76-90 łotrzyk, 91-100 zaklinacz.

Wojenna banda orków: 1k10+10 orków, 1k3 orków barbarzyńców (poziomy 1k3+1), 1k3 orków wojowników (poziomy 1k3+1), 1 ork adept (poziom 1k6) oraz 1 ork dowódca (poziom 1k3+3), którym towarzyszą 1k2 złowieszcze dziki. Chcąc ustalić klasę dowódcy, rzuć k%: 01-30 barbarzyńca, 31-45 kapłan, 46-80 wojownik, 81-85 tropiciel, 86-90 łotrzyk, 91-100 zaklinacz.

Zjawa: Na spotkanie to składają się 1k4 zjawy na poziomach 1k4+2. Chcąc ustalić klasę każdej zjawy, rzuć k%: 01-05 bard, 06-20 kapłan, 21-60 wojownik, 61-65 tropiciel, 66-80 łotrzyk, 81-90 zaklinacz, 91-100 czarodziej. Zjawy są zwykle neutralne złe. Chcąc ustalić rasy zjaw, rzuć k%: 01-25 tarczowy krasnolud, 26-40 księżycowy elf, 41-80 człowiek, 81-90 półork, 91-100 lekkostopy niziołek.

pogoda: niewidzialny wróg

Gdy mieszkańcy innych ziem myślą o Srebrnych Marchiach, wyobrażają sobie potwory i mroźną pogodę. Żyjący w tym regionie wiedzą jednak, że tak naprawdę niebezpieczeństwo jest takie samo,

czym bowiem różni się śmierć w okowach zimna od śmierci pod pazurami potwora?

Jak można oczekiwać, pogoda w Srebrnych Marchiach różni się w zależności od miejsca. Daleki północno-zachodni skraj Północy to omiatane wichrami, mroźne pustkowia, które tylko dlatego nie rozciąga się dalej na południe, że opiera się na murze, jaki tworzą ogromne Góry Grzbietu Świata. Na północ od tych szczytów rozciąga się wydawałoby się nieskończony lodowiec zwany Bezkresnym Morzem Lodu oraz leżą osady górnicze, w których nigdy nie jest dość ciepło i słonecznie, by hodować rośliny. W zimie często pada śnieg, którego opady na przestrzeni roku sięgają od 60 centymetrów do 1,5 metra.

Tuż na południe od Grzbietu Świata położone są Krainy Przy Murze: Nie stworzono żadnych map tej krainy strumieni, jezior i grani. Tutejsze lata są krótkie oraz gorące, niezdolne ani do przegrzania chłodnych mgieł, ani rozgrzania lodowatych wód. Na tym dobrze nawodnionym pogórzu włością się potwory. Nie ma tu żadnych dróg ni miast. Im dalej na południe, gdy wychodzi się z górskich dolin na pagórkowaty teren grzmiących rzek, lasy stają się większe i gęstsze. To tu rozciągają się Srebrne Marchie.

To pogórze od pozostałej dzicy wiele osób odróżnia, spoglądając w niebo – w górskiej krainie „śnieżnego nieba” słońce rzadko przebija się przez chmury, podczas gdy w dolinach Sundabar i Ravin jego światło jest dość częste.

Zarówno na pogórzu, jak i w Srebrnych Marchiach panują długie, mroźne zimy, ciągnące się od połowy marpenothu do późnego tarsakha. Częste wówczas są zamiecie, niemal nie występują odwilże, zasy zaś osiagają wysokość od 4,5 do 6 metrów. Wielkie rzeki skuwają lodem na tyle grubym, by przejechać po nich saniami ciągniętymi przez zwierzęta pociągowe – stają się one lodowymi szlakami komunikacyjnymi, wykorzystywanymi od końca marpenothu po wczesny ches. Zimą przybrzeżne osiedla nie są odizolowane, ale wiosną, po ruszeniu lodów, rzek nie sposób pokonać, tak pieszo, jak i płynąc łodziami.

Krótki, ale gwałtowny sezon wegetacji sprawia, że plony zwykle są na tyle obfite, by uniknąć głodu lub konieczności polowania w okresie najostrzejszej zimy. Każdy dom zaopatrzoneo w głębokie i dobrze wyposażone piwnice, a wiele z leżących na uboczu siedzib wzmocniono ziemnymi wałami usypanymi wzdłuż ścian lub postawiono w miejscach osłoniętych od wiatru przez drzewa, dzięki czemu potrafią przetrwać najgorsze zimowe wichury.

Wiosną władają w Srebrnych Marchiach wysysające błota, nieprzejezdne szlaki oraz rozlewające się rzeki. Lato jest krótkie, gorące i wilgotne. Wieją wówczas ciepłe wiatry z południa, częste są burze z błyskawicami, a pogoda wszędzie bywa nieprzewidywalna (bez ostrzeżenia deszcz zmienia się w grad, śnieg z deszczem lub wręcz śnieżyć). Dla odpowiednio przygotowanego mieszkańca Północy gorąco, głód oraz pragnienie nigdy nie stają się problemem, chyba że zostanie uwięziony na Anauroch, w nieznanym mu Podmroku lub wysoko, na nągim skalistym górskim zboczu. Ziemia dostarcza wystarczającego pokarmu tym, którzy wiedzą co można zjeść i gdzie to znaleźć.

Naturalne niebezpieczeństwa

Głodne potwory i chciwi bandyci trapią wielu podróżujących po Północy, ale tak nieprawdę nie stanowią największego niebezpieczeństwa w tej surowej krainie. Codzienne zdarzenia, takie jak surowy mróz

zimą, opady śniegu w najgorszym możliwym czasie, pożar lasu lub nadszarca powódź zabijają tyle samo wędrowców i mieszkańców Srebrnych Marchii, co potwory. Ponadto mają też znacznie większy potencjał, jeśli chodzi o powodowanie znacznych zniszczeń.

LAWINY I OSUNIĘCIA ZIEMI

Połączenie wysokich gór oraz obfitych opadów śniegu sprawiło, że w wielu obszarach Północy śmiertelnym zagrożeniem są lawiny. Jako szczególnie narażone na to niebezpieczeństwo należy wymienić Krainy Przy Murze, Grzbiet Świata, góry Rauvin i przełęcze w górach Nether (jak na ironię, Lodowe Góry okazują się mniej groźne, gdyż tu śnieg pada mniej obficie niż w masywach sąsiadujących z nimi od zachodu). A nawet jeżeli pokrywa śnieżna nie jest zbyt gruba, to ze zbrocza może spaść śmierć w postaci osunięcia ziemi. Powodem tego ostatniego zjawiska są skrajne temperatury powszechne z racji surowej pogody Północy. To one sprawiają, że zbrocza ulegają erozji, ta zaś prowadzi do częstych lawin kamieni.

Efekty lawin oraz osunięć ziemi opisano w części Warunki naturalne. w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Typowa lawina czy osunięcie się ziemi mają szerokość $1k6 \times 30$ metrów (odległość pomiędzy krańcami strefy zwału). Strefa zawału, która znajduje się dokładnie pośrodku szerokości lawiny, jest mniej więcej o połowę węższa. Chcąc dokładnie ustalić położenie postaci stojących na drodze kamieni lub śniegu, rzuć $1k6 \times 6$ – wynik to liczba metrów oddzielająca środek toru lawiny od centrum położenia drużyny. Lawiny poruszają się z szybkością 150 metrów na rundę, a ziemia osuwa się z prędkością 75 metrów na rundę.

SZPONY ZIMNA

Nawet latem na górskich przełęczach i wysokich zboczach nocami temperatura spada poniżej 0 stopni Celsjusza. Dlatego też większość starszych wygów Srebrnych Marchii posiada przynajmniej jedno zimowe ubranie i jest na tyle sprytna, by unikać warunków pogodowych, przed którą ów strój ich nie ochroni.

Efekty wpływu zimna i skrajnego mrozu na postacie oraz stworzenia przedstawiono w częściach Niebezpieczny mróz i Pogoda w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Zimna woda: Postacie, które zanurzają się w zimnej wodzie lub też przemokną (zazwyczaj na skutek zanurzenia w górskim strumieniu, chociaż marsz w ulewie może mieć taki sam efekt), stają się bardziej podatne na obrażenia od zimna. Wówczas umiarkowaną temperaturę traktuje się jak niską, a niską jak ekstremalny chłód – oczywiście tylko na potrzeby określenia, czy przemoczony bohater jest podatny na obrażenia od zimna. Wspomniana wrażliwość utrzymuje się przez $2k4$ godziny lub też do czasu przebrania się w suche ubranie. Mokry strój nie zapewni ochrony przed obrażeniami spowodowanymi przez zimno.

Śmiałek zanurzony w zimnej wodzie otrzymuje na każdą minutę przybywania w niej $1k6$ stłuczeń – na skutek hipotermii.

Wieczna zmarzlina: Na północ od doliny Sundabar rozciąga się wieczna zmarzlina. Tu nawet latem ziemia jest zmarznięta na kamień na głębokości do 30 centymetrów – wyjątek stanowią obszary otaczające nagrzane słońcem kamienie. Pogrzebane tu ciała czy żywność, jeśli zetkną się z wieczną zmarzliną, ulegają zamrożeniu (niemniej, by utrzymać z dala od nich padlinożerców, należy usypać kamienne kopce). Tu lód zawsze znajduje się pod ręką.

Zamarznięte jeziora i rzeki: Zimą na obszarze Srebrnych Marchii zamarza większość wód powierzchniowych. Niemal co roku mróz nadchodzi w miesiącu marpenoth, zaczynając się w jego $1k10+20$ dniu. Lody zaczynają topnieć dopiero w chesie, a znikają w jego $1k10+20$ dniu. Grubość lodu zależy od miesiąca oraz od tego, czy podczas innej pory roku woda płynęła.

Miesiąc	Woda stojąca	Woda płynąca
Marpenoth	Cienki	—
Uktar	Średni	Cienki
Nocal	Gruby	Średni
Młot	Gruby	Gruby
Alturiak	Gruby	Gruby
Ches	Cienki	Cienki

dostrzeganie naturalnych niebezpieczeństw

Naturalne niebezpieczeństwo, które się de facto porusza, to spotkanie zaczynające się w szczególny sposób, zależny od typu.

Lawina/Osunięcie ziemi: Lawinę lub osunięcie ziemi bohater może dostrzec nawet z odległości $1k10 \times 150$ metrów, jeżeli wykona udany test Zauważania o ST 20, które należy zmodyfikować w zależności od panujących warunków, korzystając z Tabeli 3-2 z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. (Traktuj lawinę jak kolosalne spotkanie, co oznacza, że ST natychmiast obniża się o 16). Jeżeli wszystkim postaciom nie powiedzie się test Zauważania związany z ustaleniem odległości spotkania, wówczas lawina coraz bardziej się do nich zbliża, oni zaś automatycznie stają się jej świadomi, gdy będzie w połowie pierwotnej odległości.

Zbliżającą się lawinę, nawet jeśli nie udało się jej dostrzec, można usłyszeć. W idealnych warunkach (nie ma innych głośniejszych dźwięków), postać, która wykona udany test Nasłuchiwania (ST 15), usłyszy lawinę lub osunięcie ziemi z odległości

$1k6 \times 150$ metrów. Test ten może mieć ST 20, 25 lub wyższą w sytuacji, gdy trudno nasłuchiwać (na przykład podczas burzy z piorunami).

Pożar lasu: Pożar lasu bohater może dostrzec nawet z odległości $2k6 \times 30$ metrów, jeżeli wykona udany test Zauważania o ST 20, które należy zmodyfikować w zależności od panujących warunków, korzystając z Tabeli 3-2 z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. (Traktuj pożar jako kolosalne spotkanie, co oznacza, że ST natychmiast obniża się o 16). Jeżeli wszystkim postaciom nie powiedzie się test Zauważania związany z ustaleniem odległości spotkania, wówczas pożar coraz bardziej się do nich zbliża, oni zaś automatycznie stają się go świadomi, gdy będzie w połowie pierwotnej odległości.

Postacie, które są oślepienie lub w inny sposób niezdolne do wykonywania testów Zauważania, mogą poczuć gorąco ognia (i w ten sposób automatycznie go „zauważyć”), gdy znajdzie się on 30 metrów od nich.

Cienki lód ma od 2,5 do 5 centymetrów grubości i jest w stanie utrzymać stworzenia rozmiaru małego. Średnie istoty, które poruszają się po tafli tej grubości biegnąc, skacząc czy upadając lub na niej walcząc, mogą spowodować jej załamanie (50% szans w każdej rundzie takich działań).

Średni lód ma od 7,5 do 25 centymetrów grubości i jest w stanie utrzymać stworzenia rozmiaru dużego. Wielkie istoty, które poruszają się po tafli tej grubości biegnąc, skacząc czy upadając lub na niej walcząc, mogą spowodować jej załamanie (50% szans w każdej rundzie takich działań).

Gruby lód może mieć od 0,3 do 1,2 metra grubości i jest w stanie utrzymać stworzenia dowolnego rozmiaru.

Lód ma 3 punkty wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości. W przypadku, gdy pęknięcie lodu powoduje zbyt ciężkie stworzenie, tafla rozpada się na obszarze koła o promieniu o 1,5 metra większym niż jego front (lub wymiary). Każda istota znajdująca się w strefie załamania się lodu ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 15) – udany pozwala dostać się na bezpieczną część tafli.

Szczególnie niebezpieczny jest cienki lód, gdyż krawędzie obszaru załamania często pękają, gdy istota z przerebła próbuje się wgramolić na powierzchnię tafli. Jeśli jest ona rozmiaru małego lub średniego, to uda się to jej po udanym teście Wyzwalania się o ST 15. Duże stworzenia nie są w stanie wydostać się z przerebła na powierzchnię cienkiego lodu.

Zamarznięte rzeki również bywają niebezpieczne – nurt może bowiem porwać istotę, pod którą załamać się lód i która znajdzie się w wodzie. Taki nieszczęśliwiec szybko znajdzie się daleko od wyłomu, pod lodową taflą. W takim przypadku w razie potrzeby zastosuj zasady tonięcia (zobacz Rozdział 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

POŻARY LASÓW

W większości wypadków sypiące z ognisk iskry nie spowodują pożogi. Niemniej jeśli jest sucho, wieje silny wiatr lub ściółka pozostaje sucha i palna, może dojść do pożaru lasu. Często drzewa podpalają również uderzenia błyskawic, powodując w efekcie pożogę w kniei. Na szczęście mateczniki Srebrnych Marchii są niemal zawsze wilgotne. Dlatego też takie zdarzenia zazwyczaj skutkują tu tłącymi się obszarami poczerniałej roślinności, a nie pożarem obejmującym w swe władanie wiele kilometrów kwadratowych.

Niemniej wędrowcy mogą się znaleźć w objęciach pożogi. Przednia ściana ognia (od strony, w którą wieje wiatr) potrafi przemieszczać się szybciej niż człowiek jest w stanie biec – można założyć, że jej szybkość to 36 metrów na rundę w przypadku wiatru o średniej sile. Gdy dana część lasu stanie już w płomieniach, wówczas pali się przez $2k4 \times 10$ minut, po czym pozostają tłące się resztki.

Na bohaterów, którzy znajdują się na obszarze pożaru, czyhają niebezpieczeństwa trojakiego rodzaju: obrażenia od gorąca, możliwość popalenia się ubrań oraz oddychanie dymem (prowadzące do tzw. zacczadzenia).

Gorąco: Wpadnięcie w objęcia pożaru lasu bywa nawet gorsze od wystawienia na naprawdę wysoką temperaturę (patrz Niebezpieczne gorąco w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Już samo oddychanie rozgrzanym powietrzem powoduje $1k6$ obrażeń na rundę (bez prawa do rzutu obronnego). Ponadto bohater musi co 5 rund wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 +1 za każdy poprzedni rzut) – nieudany oznacza otrzymanie $1k4$ stłuczeń. Śmiałek, który wstrzyma oddech, może uniknąć normalnych obrażeń, ale nie stłuczeń.

Płonący bohaterowie: Otoczone płomieniami postacie – gdy przednia ściana ognia je wyprzedzi – ryzykują, że zaczną się palić.

Na podobne ryzyko są wystawione raz na każdą następną minutę, jeśli sytuacja nie ulegnie zmianie. Patrz ramka Płonący bohaterowie w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Dym: Podczas pożarów lasu rodzi się oczywiście mnóstwo dymu. Postać, która oddycha takimi gęstymi oparami, musi w każdej rundzie wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 +1 za każdy poprzedni rzut) – nieudany oznacza, że krztusi się oraz kaszle i nie może robić nic ponadto. Bohater, który krztusi się przez dwie kolejne rundy, otrzymuje $1k6$ stłuczeń. Ponadto dym ogranicza pole widzenia, zapewniając wszystkim znajdującym się w nim istotom $1/2$ ukrycia (szansa chybiecia 20%).

POWODZIE

Powodzie nie są na obszarze całych Srebrnych Marchii niczym niezwykłym, jako że opady bywają tu znaczne, a wiele zbczy jest dość stroma.

Wylewające rzeki: Wiosną woda z topniejących śniegów spływa ze zbczy gór Nether i Rauvin, wypełnia koryta większości strumieni oraz rzek i wraz z nimi spada na obszar Srebrnych Marchii. Podczas wiosennych powodzi rzeki stają się szersze, głębsze oraz bardziej rwące. Należy założyć, że w tym okresie poziom wód podnosi się o 3 metry + $1k10 \times 0,3$ metra. Jeśli chodzi o szerokość rzek i strumieni, to wzrośnie ona o $1k4 \times 50\%$. Brody mogą zniknąć na wiele dni, mosty zostać zmyte i zapewne nawet promy nie umożliwią przeprawy się przez wezbraną wodę.

Wezbrana w wyniku powodzi rzeka oznacza, że ST wszelkich wykonywanych przez postać testów Pływania zwiększa się o +5. Na przykład, Progi Maszerującego Giganta normalnie należy normalnie traktować jak obszar wzburzonej wody (patrz opis umiejętności Pływanie w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*), co oznacza, iż pokonanie tej rzeki wymaga od pływaka pokonania ST 15. Jednakże w okresie wiosennych powodzi wspomniana ST wzrasta do 20. Warto zauważyć, że większa głębokość wody może sprawić, iż rzeki nie da się pokonać brodem (tu dno również będzie odpowiednio dalej), a zatem pływanie będzie najlepszym sposobem na przedostanie się na drugi brzeg.

Górski strumień: Przez cały rok z gór Srebrnych Marchii spływa niezliczona liczba bystrzych, rwących strumieni. Zwykle typowy górski potok ma $5k6 \times 0,3$ metra szerokości, a jego dno znaczą głązy. Co $1k6$ kilometrów zdarzają się wodospady wysokości $1k6 \times 3$ metrów.

Pechowe lub niezdarne postacie mogą wpaść do wartkiej, lodowatej wody pełnej upstrzonej niebezpiecznymi skałami, a czasem opadającej wraz z kataraktami wodospadów (patrz Niebezpieczna woda w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Bohaterowie, których zabierze strumień, muszą co rundę wykonywać test Pływania (ST 15) – udany pozwala im utrzymać głowę nad powierzchnią wody. Jeżeli wynik testu przekroczy niezbędne minimum o 5 lub więcej, wówczas śmiałkowi uda się zatrzymać – chwyci się kamienia, gałęzi lub jakiegos punktu zaczepienia na dnie i nurt wody nie pociągnie go dalej. Ucieczka ze strumienia na brzeg wymaga trzech udanych testów Pływania (ST 15) z rzędu. Postacie, które trzymają się skały, gałęzi lub oparły się na dnie, nie mogą się wydostać, chyba że ponownie rzucą się w wodę i dopłyną do brzegu.

Błyskawiczne powodzie: Te strumienie pojawiają się nagle i na krótki czas po dużych opadach deszczu lub wiosennych roztopach. Błyskawiczna powódź zazwyczaj trwa jedynie $4k4$ minut, po czym woda się cofa.

Nagłe powodzie poruszają się z szybkością 18 metrów. Patrz Błyskawiczne powodzie w części Niebezpieczne warunki pogodowe w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

MGŁA

Zapomnianym niebezpieczeństwem Północy jest wечно tu obecna nadrzeczna i górską mgła. Oczywiście postacie podróżujące łodzią wzdłuż rzeki się nie zgubią. Jednakże wędrówka łądem w mgłę daje różne możliwości – od wpadnięcia na drzewo, poprzez upadek do zlebu, aż po inne, prawdziwe niebezpieczeństwa. Zwykle mgła ogranicza widoczność na dystans $1k10 \times 1,5$ metra, całkowicie uniemożliwiając na większą odległość zarówno widzenie zwykłe, jak i w ciemnościach. Stworzenia znajdujące się bliżej korzystają z 1/2 ukrycia (szansa chybienia 20%).

ZAGUBIENIE

Zgubić się w dziczy można na wiele sposobów i z wielu powodów. Oczywiście podążanie wyraźną drogą, szlakiem lub wzdłuż, na przykład, strumienia czy brzegu jeziora zapobiega tego rodzaju wypadkom. Jednakże podróżni poruszający się na przelaj mogą stracić orientację – zwłaszcza w warunkach słabej widoczności lub na niesprzyjającym terenie.

Słaba widoczność: Za każdym razem, gdy postacie widzą na mniej niż przynajmniej 18 metrów, mogą się zgubić. Bohaterowie podróżujący w mgłę, śnieżycy lub ulewie mają znaczną szansę stracić z oczu znaki orientacyjne znajdujące się poza ich bezpośrednim otoczeniem. Analogicznie grupa wędrująca nocą decyduje się na podobne ryzyko – oczywiście zależnie od posiadanego oświetlenia, jasności światła księżyca czy możliwości widzenia w ciemności lub słabym świetle.

Niesprzyjający teren: Każdy bohater poruszający się po lesie, wrzosowisku, wzgórzach lub górach może się zgubić, jeżeli oddali się od szlaku, drogi, strumienia czy innej oczywistej ścieżki.

Szansa zagubienia: Jeżeli istnieją warunki, które sprzyjają zgubieniu się, wówczas prowadząca grupę postać musi wykonać test Tajników dziczy – nieudany oznacza, że zdarzyło się rzeczzone niebezpieczeństwo. Trudność testu zależy od terenu oraz widoczności, a także od tego, czy bohater ma mapę obszaru, po którym podróżuje.

	ST
Wrzosowisko lub wzgórze, mapa	6
Góry, mapa	8
Wrzosowisko lub wzgórze, brak mapy	10
Słaba widoczność	12
Góry, brak mapy	12
Las	15

Jeżeli prowadząca grupę postać wykonała danego dnia udany test Wyczucia kierunku, wówczas tegoż dnia otrzymuje ona premię +4 do testu Tajników dziczy, wykonywanego w celu uniknięcia zagubienia.

Bohater posiadający przynajmniej 5 rang w Wiedzy (geografia) lub Wiedzy (lokalna) – związanej z danym obszarem – otrzymuje do wspomnianego testu premię synchroniczną +2.

Test dotyczący zagubienia się należy wykonywać raz na każdą godzinę (lub część godziny) spędzoną w ruchu miejscowym lub podróznym. W przypadku grupy poruszającej się razem, test wykonuje jedynie prowadzący ją bohater. (*Wskazówka dla MP:* Wykonuj ten test w sekrecie, jako że drużyna nie musi od razu zdawać sobie sprawy z tego, iż zeszła ze szlaku).

Efekty zagubienia: Jeżeli grupa się zgubi, wówczas nie przestaje być pewna, iż porusza się ku upragnionemu celowi. Losowo ustal

kierunek, w którym faktycznie podąża drużyna podczas każdej godziny ruchu miejscowego lub podróznego. Bohaterowie poruszają się losowo do chwili natrafienia na niemożliwy do przeoczenia punkt orientacyjny lub też gdy się zorientują w sytuacji i postanowią znów kierować się do ustalonego wcześniej celu.

Odkrycie zagubienia: Raz na godzinę wędrówki w losowym kierunku każdy członek drużyny może wykonać test Tajników dziczy (ST 20–1 za godzinę takiej podróży) – udany pozwala się zorientować, iż grupa nie jest już pewna kierunku, w którym zmierzają. Pewne okoliczności mogą w sposób oczywisty uświadomić bohaterom, iż się zagubili. Na przykład, jeżeli spodziewali się dotrzeć do konkretnego miejsca w ciągu godziny, a mijają trzy lub cztery i nie docierają do celu, to otrzymują ewidentny zły znak...

Ustalenie nowej marszrut: Zagubiona grupa nie jest również pewna, w którym kierunku powinna się udać, by dotrzeć do zamierzonego celu – nawet jeśli chodzi o „miejsce, w którym opuściliśmy drogę i wkroczyliśmy do tej koszarnej kniei”.

Ustalenie właściwego kierunku podróży po zagubieniu się wymaga udanego testu Tajników dziczy (ST 15 +2 za godzinę losowej wędrówki). Jeżeli postacie nie powiedzie się ten test, wówczas uznaje ona losowy kierunek za „właściwy” dla dalszej podróży. (*Wskazówka dla MP:* Również ten test powinieneś wykonać w sekrecie. Zagubione postacie mogą uznać, iż znają właściwą drogę po zorientowaniu się w otoczeniu, ale znów mają szansę całkowicie się mylić).

Również wówczas, gdy bohaterowie podróżują ku nowemu celowi (zmierzając w poprawnym kierunku lub błędnym), istnieje możliwość ponownego się zgubienia. W przypadku, gdy warunki wciąż wskazują na to, iż może się coś takiego zdarzyć, należy raz na godzinę sprawdzić, czy drużyna znów nie „zeszła z kursu”, stosując zasady opisane w części Szansa zagubienia. Zależnie od tego grupa albo dotrze do nowo wybranego celu podróży, albo znów zacznie wędrować w losowym kierunku.

Sprzeczne kierunki: Jest możliwe, iż po zagubieniu kilku bohaterów postara się ustalić nowy właściwy kierunek do celu. Nic nie stoi na przeszkodzie takiemu działaniu. W tej sytuacji MP wykonuje w sekrecie testy Tajników dziczy dla każdej postaci, po czym graczom wcielającym się w bohaterów, którym test się powiódł, podaje właściwy kierunek, a pozostałym – losowy, uważany przez nich za prawidłowy. (*Wskazówka dla MP:* Kilka nieistotnych rzutów kośćmi w sekrecie może sprawić, iż będzie mniej oczywiste, kto ma rację, a kto się myli).

Zorientowanie się w otoczeniu: Istnieje kilka sposobów na to, by odzyskać orientację w okolicy. Po pierwsze, gdy bohaterom uda się ustalić nowy cel i dotrzeć do niego, wówczas przestają być zagubione. Po drugie, postacie podróżujące w losowym kierunku mogą natknąć się na punkt orientacyjny, który nie pozostawia żadnych wątpliwości co do położenia. Po trzecie, jeżeli warunki nagle się poprawią – mgła się uniesie, wszędzie słońce lub śmiałkowie za pomocą *znajomości kierunku* ustalą, gdzie jest północ – wówczas zagubieni mogą ustalić nowy cel (patrz wcześniej) z premią +4 do testu Tajników dziczy. Po czwarte wreszcie, potężniejsza magia, taka jak *znalezienie ścieżki*, umożliwia bezproblemową wędrówkę w upragnionym kierunku.

PODRÓŻ W GÓRACH

Duże wysokości mogą okazać się bardzo męczące – a czasami wręcz niebezpieczne – dla stworzeń, które do nich nie przywykły. Tu bywa



Pogoda jest wrogiem wszystkich

krańcowo zimno, zaś brak tlenu ma szansę osłabić nawet najwytrzymalszych wojowników.

Zaaklimatyzowane postacie: Stworzenia przyzwyczajone do dużych wysokości zazwyczaj radzą sobie lepiej niż mieszkańcy nizin. Wszystkie istoty, które zazwyczaj spotyka się w terenie górskim, uważa się za rdzennych mieszkańców tego terenu, co oznacza, że są doskonale przystosowane do życia na dużej wysokości. Postacie posiadające atut Krzepkość, 4 rangi w Tajnikach dziczy lub 7 rang we Wspinacze również należy uznać za przywykłe do tych warunków.

Nieumarli, konstrukty oraz inne stworzenia, które nie oddychają, są niepodatne na wpływ wysokości.

Przedziały wysokości: Uogólniając, góry można podzielić na trzy przedziały wysokości: niskie przełęcze, niskie szczyty/wysokie przełęcze oraz wysokie szczyty.

Niska przełęcz (poniżej 2100 metrów): Większość podróży po niewysokich górach polega na wędrowaniu niskimi przełęczami. Takie szlaki bywają uciążliwe (co odzwierciedla modyfikator ruchu stosowany do gór), ale brak w tym wypadku niezwykłych efektów pogodowych czy wynikających z wysokości.

Niski szczyt i wysoka przełęcz (2100 do 6000 metrów): Pod tę kategorię podpada wspanięcie się na najwyższe szczyty niskich gór oraz zwykła podróż przez wysoki łańcuch. Na tych wysokościach na stworzenia może mieć wpływ duża wysokość (patrz dalej). Tu temperatury są o kilka stopni niższe niż wskazywałaby na to pogoda – na przykład, jeżeli danego dnia aura jest umiarkowana, wówczas na tej wysokości panuje zimno.

Wysoki szczyt (powyżej 6000 metrów): Najwyższe zbocza i szczyty wysokich gór wznoszą się na wysokość przekraczającą 6000 metrów. Na tej wysokości istoty mogą paść ofiarą choroby wysokościowej (patrz dalej). Tu temperatury są o kilkanaście stopni niższe niż wskazywałaby na to pogoda – na przykład, jeżeli danego dnia aura jest umiarkowana, wówczas na tej wysokości panuje ekstremalne zimno.

Efekty dużej wysokości: Wszystkie nieprzystosowane stworzenia mają na dużej wysokości problemy z oddychaniem w rozrzedzonym powietrzu. Patrz część Brak powietrza/duża wysokość w Innych niebezpieczeństwach w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Zaaklimatyzowane postacie nie podlegają działaniu dużej wysokości.

Choroba wysokościowa: Każde stworzenie na wysokości przekraczającej 6000 metrów podlega jednocześnie efektowi dużej wysokości oraz chorobie wysokościowej, co opisano w części Brak powietrza/duża wysokość w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Stworzenia przystosowane do dużej wysokości – co opisano powyżej – otrzymują premię +4 do rzutów obronnych związanych z uniknięciem efektów dużej wysokości oraz choroby wysokościowej. Niemniej nawet doświadczeni góralcy muszą w końcu opuścić tak niebezpieczne tereny.

RUCHOME PIASKI I BAGNA

Na obszarze wrzosowisk, moczarów i na innych podmokłych terenach na nieważnych czyhają ukryte, wypełnione wodą dziury. Łatwo zauważalne bagna nie są stanowią przesadnego niebezpieczeństwa – każdy jest w stanie rozpoznać grzęzawisko lub pokryty szumowiną staw. Jednakże czasem takie powierzchnie wyglądają na solidne, przez co w taką pułapkę mogą wpaść w nie lekkomyślnie osoby. Bohater zbliżający się do ukrytego bagna lub łąki ruchomego piasku zwykłym krokiem ma prawo wykonać test Tajników dziczy (ST 8) – udany pozwala zauważać niebezpieczeństwo przed wdepnięciem w nie. Z kolei szarżujący lub biegnący śmiałkowiec nie mają szans dostrzec ukrytego grzęzawiska, aż będzie już za późno. Typowa łąka ruchomego piasku lub trzęsawiska ma $(1k4+1) \times 1,5$ metrów średnicy. Pęd szarżującej lub biegnącej postaci wnosi jego na $1k2 \times 1,5$ metra w głąb bagna.

Działanie ruchomych piasków: Postać w ruchomych piaskach musi w każdej rundzie wykonać test Pływania (ST 10) – udany pozwala utrzymać się w miejscu, bądź też test Pływania (ST 15) – sukces umożliwi poruszenie się o 1,5 metra w dowolnym wybranym przez nią kierunku. Jeżeli uwięzionemu bohaterowi wspomniany test nie powiedzie się o 5 lub więcej, wówczas zapada się on pod powierzchnię i zaczyna tonąć, gdy nie będzie w stanie dłużej wstrzymać oddechu.

Śmiałek pod powierzchnią bagna może popłynąć ku powierzchni, wykonując udany test Pływania (ST 15 + 1 za każdą kolejną rundę przebywania pod powierzchnią).

Ratunek: Wyciągnięcie uwięzionej w ruchomych piaskach osoby bywa trudne. Ratownik potrzebuje gałęzi, drzewca włócznie, liny lub podobnego narzędzia, którego jeden koniec poda ofierze. Następnie musi wykonać test Siły (ST 15) – udany pozwala wyciągnąć uwięzionego w naturalnej pułapce. Ofiara zaś musi wykonać test Siły (ST 10) – sukces oznacza utrzymanie się gałęzi, tyczki czy liny. Jeżeli nie uda się jej przytrzymać, wówczas musi natychmiast wykonać test Pływania (ST 15) – udany pozwala pozostać na powierzchni. Powodzenie obu testów Siły oznacza, iż ratujący przyciąga ofiarę o 1,5 metra bliżej bezpiecznego brzegu.

DESZCZ, ŚNIEG, DESZCZ ZE ŚNIEGIEM I GRAD

Na obszarze Srebrnych Marchii przez większość roku niemal każdego dnia pada. Kiepska pogoda często spowalnia podróżowanie lub w ogóle je uniemożliwia. Często właśnie z jej powodu trudno ustalić szlak wiodący do celu.

Deszcz: Deszcz na Północy jest aż nazbyt powszechny. Wpływa on na widoczność, ataki dystansowe oraz testy Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania, jak opisano to w części Opady atmosferyczne w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Postacie narażone na ciągłe opady przemakają po $2k6 \times 10$ minutach, przez co mogą stać się bardziej podatne na obrażenia od zimna (patrz Szpony zimna, wcześniejszej w tym rozdziale).

Ulewy: Nagłe, rzęsiste deszcze często na obszarze wzgórz lub w górach powodują błyskawiczne powodzie. Ulewy mają wszelkie właściwości deszczu, ale ograniczają widoczność, co opisano dalej. Ponadto postacie przemakają po 10 minutach, przez co stają się bardziej wrażliwe na obrażenia od zimna.

Ulewy ograniczają widoczność do $1k10 \times 1,5$ metra. Stworzenia znajdujące się bliżej niż poza zasięgiem widzialności korzystają z 1/2 ukrycia (20% szansa chybienia).

Grad: Efekty gradu opisano w części Opady atmosferyczne – patrz Niebezpieczne warunki pogodowe w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Grad na Północy potrafi być niezwykle obfity i niebezpieczny – istnieje szansa 10%, że spowoduje 1 obrażenie wszystkim stworzeniom znajdującym się na otwartym terenie. Jeżeli tak się stanie, wówczas istnieje szansa 20%, że spadający z nieba lód będzie rozmiaru ludzkiej pięści (lub większy). Taki wyjątkowo duży grad zadaje $1k4$ punkty obrażeń każdemu stworzeniu na otwartym terenie.

Padający grad zmniejsza szybkość o połowę, podobnie do opadów śniegu. Jeśli temperatura jest umiarkowana lub ciepła, topnieje on w ciągu $1k4$ godzin. Gdy panuje zimno, przetrwa $4k4$ godziny.

Deszcz ze śniegiem: Lodowe burze Północy są legendarne w racji swej niszczyielskiej siły. Deszcz ze śniegiem wpływa na widoczność, ataki dystansowe oraz testy Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (analogicznie do deszczu), a także ogranicza ruch o połowę.

Deszcz ze śniegiem nie tylko wywołuje szum, ale nadto pokrywa wszystko lodem, tworząc śliskie warunki, co należy wziąć pod uwagę przy okazji testów wszelkich umiejętności, na które wpływa powierzchnia (a zatem, na przykład, Równowaga i Wspinaczka). Powierzchnie

pozostają śliskie do momentu, gdy lodu nie przykryje śnieg lub gdy nie stopi go, odwilż (co zajmuje dzień, jeśli temperatury są umiarkowane lub wyższe). Ponadto deszcz ze śniegiem sprawiają, że postacie na otwartym terenie ulegają przemoczeniu w ciągu 2k6 × 10 minut, przez co stają się one bardziej podatne na obrażenia od zimna.

Śnieg: Padający śnieg ma taki sam wpływ na widoczność, ataki dystansowe oraz testy umiejętności co deszcz, a ponadto ogranicza szybkość o połowę. Całodzienne opady pozostawiają na ziemi warstwę 1k6 × 2,5 centymetra śniegu. Jeżeli śnieżna pokrywa będzie miała wysokość równą co najmniej połowie wzrostu postaci, wówczas prędkość poruszania maleje do 1/4 normalnego. Gdy śnieg będzie tak głęboki, jak stworzenie wysokie, wówczas szybkość dodatkowo maleje o połowę.

Śnieg topi się w tempie 10 centymetrów na dzień umiarkowanych temperatur, 20 centymetrów w ciepły dzień oraz 30 centymetrów w gorący.

Gęsty śnieg: Gęsty śnieg ma takie same efekty, co normalne jego opady, ale ponadto ogranicza widoczność podobnie do mgły (patrz Mgła, wcześniej w tym rozdziale). Dzień pokaznych opadów oznacza, że na ziemi pozostała warstwa śniegu grubości 1k3 × 0,3 metra. Gęsty śnieg w połączeniu z silnym lub potężnym wiatrem mogą sprawić, że powstaną zasy wysokości 1k4 × 1,5 metra, zwłaszcza w i wokół przedmiotów na tyle dużych, by oprzeć się wichurze – na przykład: chatka czy duży namiot.

Istnieje szansa 10%, że gęstemu śniegowi towarzyszą błyskawice (zobacz dalej).

BŁYSKAWICE

Latem i wczesną jesienią burze z piorunami nie są w Srebrnych Marchiach niczym niezwykłym. W górach takiej pogody nie należy podziwiać, stojąc, a uciekać, gdyż może ona doprowadzić do śmierci. Ponadto błyskawice czasami towarzyszą również znacznym opadom śniegu.

Burze z piorunami: Istoty, które przebywają na otwartym terenie, mogą mieć do czynienia z 1k3 różnego rodzaju burzami z piorunami. Każda z nich trwa 2k6 × 10 minut. Istnieje szansa 20% na burzę, że przebywającej na otwartym terenie istocie lub ich grupie zagrozi błyskawica.

Każda błyskawica powoduje w promieniu 3 metrów obrażenia w wysokości 1k10 8-ściennych kości. Rzuć losowo, by ustalić, które postacie znajdują się w środku uderzenia gromu. Każdy zagrożony bohater (włączając tego w centrum) ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 15) – udany pozwala zanegować połowę obrażeń.

BURZE PIASKOWE

Wilgotność niemal wszystkich obszarów Północy sprawia, że burze pyłowe w tym regionie spotyka się niezwykle rzadko, niemniej od czasu do czasu zdarzają się burze piaskowe – dzikie wiatry z Anauroch potrafią poruszyć cięższe drobinki. Rzadko docierają one na zachód od Sundabaru. Burze piaskowe ograniczają widoczność do 1k10 × 1,5 metra i powodują karę -4 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania oraz Zauważania. Powodują one również 1k3 stłuczenia na godzinę każdemu stworzeniu na otwartym terenie. Wreszcie pozostawiają po sobie cienką warstewkę piasku (1k2 × 2,5 centymetra) pokrywającą wszystkie powierzchnie.

Losowa pogoda

Na Srebrne Marchie wpływa wiele różnych warunków pogodowych. W przeważającej części region ten znajduje się pod wpływem aury leżącego na zachodzie Morza Mieczy. Z kolei wznoszące się wokół Srebrnych Marchii góry tworzą „barierę chmur”, powodującą czę-

ste opady. Również bliskość Anauroch ma wpływ na pogodę, jest ona jednak nieprzewidywalna.

Na pogodę danego dnia wpływają trzy czynniki: temperatura, siła wiatru oraz opady. Tabele od 2-8 do 2-11 umożliwiają losowe określanie aury, w zależności od pory roku oraz mniejszego lub większego prawdopodobieństwa zajścia takich czy innych warunków. Zimą w górach może się zdarzyć nagła odwilż, ale zdarza się ona znacznie rzadziej niż długotrwałe okresy gryzącego zimna czy gęstego śniegu.

WYKORZYSTYWANIE TABEL

Dana pogoda utrzymuje się przez 1k6 dni, po czym ulega zmianie. Należy zatem losować aurę wówczas, gdy jest to konieczne, a nie codziennie. Tabele pogodowe dotyczą trzech podstawowych regionów: dolin rzecznych, otwartego terenu oraz północnego lub górskiego terenu. Ten sam wynik rzutu należy wykorzystywać dla wszystkich trzech regionów (przez co jest mniej prawdopodobne, że w czasie, gdy w rzecznych dolinach trzyma mróz, w górach w tym samym czasie panuje rzadko spotykana odwilż).

Doliny rzeczne: Do tej kategorii należą doliny Rauvin i Sundabar oraz obszary „pod konarami” Wysokiego Lasu. Chociaż często przez cały rok jest tu mgliście, to jednak są to tereny lepiej osłonięte niż inne części Srebrnych Marchii.

Otwarty teren: Do tej kategorii należą Wieczne Wrzosowiska, Ziemie Księżycowe, Stare Delzoun (poza doliną Sundabar) oraz lasy północnej części Srebrnych Marchii.

Północny lub górski teren: Do tej kategorii należą Lodowe Góry, góry Nether oraz Rauvin, a także regiony położone tuż przy Grzbiecie Świata, takie jak Krainy Przy Murze.

TABELA 2-8: ZIMA (I UKTAR — 30 CHES)

Doliny rzeczne	Otwarty teren	Północ, górskie	Temp.	Wiatr	Opady
01-04	01-02	01	Ciepło	Słaby	Pogodnie
05-09	03-06	02-03	Umiarkowanie	Różny	Pogodnie
10-15	07-09	04	Umiarkowanie	Słaby	Mgła
16-18	10-12	05-06	Umiarkowanie	Różny	Deszcz
19-23	13-15	07	Umiarkowanie	Różny	Ulewa
24-26	16-17	08	Umiarkowanie	Różny	Grad
17-39	18-36	09-20	Zimno	Różny	Pogodnie
40-50	37-43	21-29	Zimno	Słaby	Mgła
51-65	44-58	30-42	Zimno	Różny	Śnieg
66-72	59-65	43-48	Zimno	Różny	GŚnieg
73-77	66-71	49-55	Zimno	Różny	DszczŚn
78	72-73	56-59	Zimno	Znaczny	Pogodnie
79-83	74-79	60-65	Zimno	Znaczny	GŚnieg
84-85	80-81	66-68	Zimno	Znaczny	DszczŚn
86-90	82-88	69-77	Mróz	Różny	Pogodnie
91-93	89-91	78-88	Mróz	Różny	Śnieg
94-98	92-97	89-95	Mróz	Znaczny	Pogodnie
99-100	98-100	96-100	Mróz	Znaczny	Śnieg

TABELA 2-9: WIOSNA (I TARSACH — 25 KYTHORN)

Doliny rzeczne	Otwarty teren	Północ, górskie	Temp.	Wiatr	Opady
01-07	01-06	01-04	Ciepło	Różny	Pogodnie
08-14	07-12	05-07	Ciepło	Różny	Deszcz
15-19	13-16	08-09	Ciepło	Różny	Ulewa
20-25	17-21	10-13	Ciepło	Znaczny	Pogodnie
26-30	22-25	14-16	Ciepło	Znaczny	Burza

31-36	26-31	17-24	Umiarkowanie	Różny	Pogodnie	91-92	85-87	77-79	Zimno	Różny	GŚnieg
37-50	32-38	25-30	Umiarkowanie	Słaby	Mgła	93-94	88-89	80-81	Zimno	Różny	DszczŚn
51-59	39-51	31-37	Umiarkowanie	Różny	Deszcz	95-96	90-92	82-85	Zimno	Znaczny	Pogodnie
60-63	52-55	38-40	Umiarkowanie	Różny	Ulewa	97-98	93-94	86-88	Zimno	Znaczny	GŚnieg
64-67	56-59	41-45	Umiarkowanie	Różny	Grad	99-100	95-96	89-90	Zimno	Znaczny	DszczŚn
68-71	60-63	46-53	Umiarkowanie	Znaczny	Pogodnie	—	97-99	91-98	Mróz	Różny	Pogodnie
72-76	64-66	54-56	Umiarkowanie	Znaczny	Ulewa	—	100	99-100	Mróz	Różny	Śnieg
77-79	67-69	57-61	Umiarkowanie	Znaczny	Grad						
80-83	70-74	62-68	Zimno	Różny	Pogodnie						
84-87	75-77	69-76	Zimno	Słaby	Mgła						
88-92	78-86	77-88	Zimno	Różny	Śnieg						
93-94	87-89	89-91	Zimno	Różny	GŚnieg						
95	90-92	92-94	Zimno	Różny	DszczŚn						
96-97	93-95	95-97	Zimno	Znaczny	Pogodnie						
98-99	96-97	98-99	Zimno	Znaczny	GŚnieg						
100	98-100	100	Zimno	Znaczny	DszczŚn						

TABELA 2-10: LATO
(26 KYTHORN — 4 ELEINT)

Doliny rzeczne	Otwarty teren	Północ, górskie	Temp.	Wiatr	Opady
01-09	01-08	—	Gorąco	Słaby	Pogodnie
10	09-10	—	Gorąco	Znaczny	BurzPiask
11-30	11-27	01-17	Ciepło	Słaby	Pogodnie
31-39	28-36	18-23	Ciepło	Słaby	Deszcz
40-45	37-41	24-25	Ciepło	Słaby	Ulewa
46-54	42-50	26-35	Ciepło	Znaczny	Burza
55-74	51-71	36-49	Umiarkowanie	Różny	Pogodnie
75-84	72-76	50-57	Umiarkowanie	Słaby	Mgła
85-93	77-86	58-67	Umiarkowanie	Różny	Deszcz
94-97	87-90	68-73	Umiarkowanie	Różny	Ulewa
98-100	91-93	74-77	Umiarkowanie	Różny	Grad
—	94-95	78-84	Zimno	Różny	Pogodnie
—	96-97	85-90	Zimno	Słaby	Mgła
—	98-99	91-97	Zimno	Różny	Śnieg
—	—	98	Zimno	Różny	GŚnieg
—	100	99-100	Zimno	Różny	DszczŚn

TABELA 2-II: JESIEŃ
(5 ELEINT — 10 MARDENOTH)

Doliny rzeczne	Otwarty teren	Północ, górskie	Temp.	Wiatr	Opady
01-03	01-03	—	Gorąco	Słaby	Pogodnie
04	04-05	—	Gorąco	Znaczny	BurzPiask
05-13	06-12	01-03	Ciepło	Różny	Pogodnie
14-17	13-17	04-05	Ciepło	Różny	Deszcz
18-19	18-19	06	Ciepło	Różny	Ulewa
20-21	20-22	07-08	Ciepło	Znaczny	Pogodnie
22-26	23-28	09-15	Ciepło	Znaczny	Burza
27-34	29-35	16-23	Umiarkowanie	Różny	Pogodnie
35-44	36-39	24-29	Umiarkowanie	Słaby	Mgła
45-54	40-48	30-37	Umiarkowanie	Różny	Deszcz
55-56	49-51	38-40	Umiarkowanie	Różny	Ulewa
57-58	52-53	41-43	Umiarkowanie	Różny	Grad
59-63	54-59	44-45	Umiarkowanie	Znaczny	Pogodnie
64-65	60-61	46-48	Umiarkowanie	Znaczny	Ulewa
66-67	62-63	49-51	Umiarkowanie	Znaczny	Grad
68-76	64-73	52-61	Zimno	Różny	Pogodnie
77-84	74-77	62-66	Zimno	Słaby	Mgła
85-90	78-84	67-76	Zimno	Różny	Śnieg

WYJAŚNIENIA

Tu wyjaśniono informacje z Tabel od 2-8 do 2-11.

Temp.: Temperaturę podzielono pomiędzy dość szerokie kategorie, zaprezentowane dalej. W nocy jest zwykle od 5 do 10 stopni niższa. Ma wówczas nawet szansę (50%) spaść do następnej, chłodniejszej kategorii.

Gorąco: Pomiedzy +30° a +45°C.

Ciepło: Pomiedzy +15° a +30°C.

Umiarkowanie: Pomiedzy +5° a +15°C.

Zimno: Pomiedzy -15° a +5°C.

Mróz: Poniżej -15°C.

Wiatr: Siła dominującego wiatru. Możliwe są okresy spokojniejszej oraz silniejsze podmuchy. Nocą siła wiatru spada o jedną kategorię (na przykład: z potężnego do silnego). W tabelach Losowej pogody pojawiają się trzy rodzaje wiatru: *słaby*, *różny* i *znaczny*, które rozszyfrować należy przy użyciu Tabeli 2-12.

TABELA 2-12: SIŁA WIATRU

Słaby	Różny	Znaczny	Siła
01-70	01-40	—	Lekki/średni
71-95	41-70	01-10	Silny
96-100	71-90	11-50	Potężny
—	91-100	51-89	Wichura
—	—	90-100	Huragan

Efekty wiatru podsumowano w Tabeli 3-17 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

Opady: Typ opadów w ciągu dnia. Deszcz padający cały dzień to rzadkość, a nawet w czasie strasznych zamieci mogą pojawić się przejaśnienia trwające długie godziny.

Pogodnie: Brak godnych zauważenia opadów.

Ulewa: W czasie dnia zdarzają się 1k3 ulewy trwające 1k4 godziny każda. Poza tym cały dzień pada deszcz.

Mgła: Istnieje 75% szans, że mgła zniknie popołudniu, co da 1k4+2 godziny czystego nieba przed zachodem słońca.

Grad: W ciągu dnia mają miejsce 1k3 burze gradowe, każda trwająca 1k6 × 10 minut. Poza tym cały dzień pada deszcz.

GŚnieg (gęsty śnieg): Gęsty śnieg pada przez cały dzień, chociaż w ciągu dnia pojawiają się 1k3-1 przejaśnienia, każde trwające 1k4 godziny.

Deszcz: Przez cały dzień pada deszcz, chociaż pojawiają się 1k4-1 przejaśnienia, każde trwające 1k4 godziny.

BurzPiask (burza piaskowa): Burza piaskowa utrzymuje się cały dzień, z wyjątkiem 1k4-2 przejaśnień, każde trwające 1k4 godziny.

Śnieg: Śnieg pada ciągle z przerwami na 1k4-1 przejaśnienia, każde trwające 1k4 godziny.

DszczŚn (deszcz ze śniegiem): Deszcz ze śniegiem pada przez większość dnia z przerwami na 1k4-2 przejaśnienia, każde trwające 1k4 godziny.

Burza (z piorunami): W ciągu dnia pojawiają się 1k3 burze z piorunami, każda trwająca 2k6 × 10 minut. Poza tym dzień jest pogodny (szansa 50%) lub deszczowy (szansa 50%).

MIASTA SREBRNYCH MARCHII

Miasta Północy – rozrzucone pomiędzy kniejami i górami – są niczym wyspy na rozległym morzu, bastiony cywilizacji. Tu żyją wszyscy ci na tyle odważni, by zmierzyć z wyzwaniami pogranicza. Wielkie miasta są ośrodkami niezwykle ważnego dla przetrwania regionu handlu, ośrodkami władzy politycznej oraz domem większości mieszkańców Srebrnych Marchii.

W tym rozdziale opisano kilka najważniejszych społeczności Srebrnych Marchii. Niektóre z nich – choćby Silverymoon i Everlund – to duże miasta. Inne, jak Quaervarr czy Nowy Fort, są większymi osadami. Większość pozostałych należałoby umieścić gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami, choć każde ma oczywiście unikatowe budownictwo oraz rozmieszczenie domów, a także znajduje się w jedynej w swoim rodzaju sytuacji.

Te miasta to punkty początkowe i końcowe większości przygód osadzonych w Srebrnych Marchiach, ponieważ dają one najlepszą okazję do schronienia przed nieprzewidywalną pogodą Północy. Zamieszkałe obszary to również jedyne miejsca, gdzie postacie mogą łatwo uzyskać dostęp do wielu dóbr i usług niezbędnych, by poradzić sobie w dziczy. Większe społeczności są ośrodkami handlu i pozwalają poszukiwaczom przygód zdobyć magiczne przedmioty oraz trudno dostępną wiedzę lokalną. Wreszcie, wszystkie osady pozwalają schronić się przed niebezpiecznymi drapieżnikami i głodnymi potworami z dziczy – a przynajmniej przed większością z nich.

silverymoon, klejnot północy

Silverymoon to ostoja Srebrnych Marchii oraz najbogatsze i najważniejsze, obok samego Waterdeep, miasto Północy (przynajmniej z tych znajdujących się na powierzchni ziemi). To prawdziwy „Klejnot Północy”, jak niektórzy je zwa-

Silverymoon (metropolia): Magiczne; Char CD; Limit 100 000 sz; Zasoby 185 365 000 sz; Populacja 37 073; Zintegrowana (ludzie 41%, elfy [wszystkich odmian] 29%, półelfy 12%, tarczowe krasnoludy 10%, lekkostope niziołki 5%, gnomy [wszystkich odmian] 2%, inni 1%).

Przedstawiciele władzy: jaśnie pani Alustriel, CD człowiek kobieta Czar20/Zak2/Acm2, wybraniec Mistry (jaśnie panią Srebrnych Marchii zaprezentowano w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*); naczelny mag Taern Ostroróg, PD człowiek mężczyzna Czar18 (władca miasta).

Ważne postacie: Jorus Błękitnoszaty, PD mężczyzna półelf Czar12 (dowódca Strażników Czarów); Methrammar Aerasume, PD mężczyzna półelf Wjk7/Czar9 (marszałek wielki Srebrzystego Legionu); Sernius Alathar, PD człowiek mężczyzna Wjk4/Pal8 (dowódca Rycerzy w Srebrze); setki innych.

Rycerze w Srebrze: Kpn13, Wjk12, Wjk11 (2), Pal11, Trp11, Kpn10, Wjk10 (2), Pal10, Kpn9 (2), Wjk9 (2), Pal9 (2), Trp9, Kpn8 (2), Wjk8 (2), Pal8 (2), Trp8 (3), Zbr8 (2), Wjk7 (7), Pal7 (2), Trp7 (3), Zbr7 (5), Kpn6 (2), Wjk6 (7), Pal6 (3), Trp6 (3), Zbr6 (7), Kpn5 (2), Wjk5 (10), Pal5 (2), Trp5 (4), Zbr5 (21), Kpn4 (3), Wjk4 (11), Pal4 (2), Trp4 (5), Zbr4 (25), Kpn3 (4), Wjk3 (16), Pal3 (3), Trp3 (2), Zbr3 (41), Kpn2 (5), Wjk2 (22), Pal2 (5), Zbr2 (88), Kpn1 (12), Wjk1 (34), Pal1 (8), Trp1 (2), Zbr1 (308).

Naczelna Gwardia: Pal11, Kpn9, Wjk9 (2), Kpn8 (3), Wjk8 (4), Kpn7 (3), Wjk7 (9), Pal7 (2), Zbr7 (8), Kpn6 (5), Wjk6 (14), Pal6 (3), Zbr6 (35).

Strażnicy Czarów: Czar11 (2), Czar10 (2), Zak10, Czar9 (3), Zak9, Kpn8 (3), Zak8, Czar7 (5), Czar6 (6), Zak6 (2), Czar5 (4), Zak5 (2).

Pozostali obywatele Silverymoon są zbyt liczni i zróżnicowani, by ich tu wymieniać.

Ważniejsze towary importowane: Żywność (zwłaszcza ziarno i żywiec), broń, obuwie, tkaniny oraz ubrania.

Ważniejsze towary eksportowane: Książki, papier, meble, ziola, atramenty, szkło, wytwory ze szkła, futra, drewno, cenne rudy.

Miejsca takie jak Silverymoon spotyka się naprawdę niezwykle rzadko – nad tym pełnym gwaru i życia miastem dominują drzewa i piękne kamienne budynki. Stare dęby, cienioczuby oraz zmier-

chodrzewy na wyciągi z wysokimi, cienkimi iglicami chcą dotknąć nieba, niebieskolicie zaś ocieniają kamienne chodniki wzdłuż większości brukowanych ulic. W efektach prac kamieniarskich przeważają gładkie, płynne krzywizny, jakby budynki raczej wyrosły niż zostały zbudowane kamień po kamieniu. Wiele starszych budowli pokrywa cienka warstwa wtopionego szkła w kolorze królewskiego błękitu lub szmaragdowej zieleni.

Wszędzie w oczy rzucają się balkony i kręte schody. Parapety, poręcze oraz słupki barierok zdobią zioła i kwiaty rosnące w rzeźbionych donicach. W większości domostw do krytych altanek prowadzą trawiaste ścieżki. Wielu mieszkańców każdego dnia muzykuje na harfach czy piszczałkach lub śpiewa. Tu piękne rzeczy są nie tylko cenie i podziwiane – tu się ich przede wszystkim spodziewa.

W wielu miejscach wiedzę się chroni, ale w Silverymoon wysoko się ją ceni. Znaczna liczba mieszkańców odczuwa satysfakcję, gdy jest dobrze poinformowana przynajmniej w jednej dziedzinie. Obywatele Silverymoon, zwani również silvaerenami, kochają dowcipne powiedzenia, opowiadanie żartów i legendy, muzykę oraz czytanie ballad, poematów i romansów. Większość z nich przynajmniej trzy razy na dekadzie bierze udział w przyjęciach i prywatnych potańcówkach czy ucztach. Starają się mieć wiele zainteresowań, więc wraz ze zmianami pór roku w mieście pojawiają się i znikają sklepy – ale owe małe przytulne przybytki zawsze wypełniają piękne, fascynujące przedmioty, dobra obdarzone pomniejszych magicznymi mocami, mapy oraz księgi (również te puste, czekające, by je zapisać).

Starszą część Silverymoon – położoną na północnym brzegu rzeki Rauvin – z nowszymi dzielnicami na południowym brzegu łą-

czy sławny Most Księżycowy: magiczna konstrukcja ze srebrzystej mocy. W przypadku inwazji (lub po to, by umożliwić przepłynięcie statkom o wysokich masztach) sam środek tego czarodziejskiego mostu można „wylączyć”. Ta konstrukcja wywiera patrzących większe wrażenie niż tutejsze liczne strzeliste iglice czy smukłe i pełne wdzięku wieże, ponoć niemające sobie równych nigdzie w całym Faerunie.

Silverymoon to niekwestionowane największe centrum nauki i kultury Północy, a jednocześnie radosne miejsce, w którym razem w pokoju mieszkają ludy różnych ras. Znaczna część poczucia bezpieczeństwa oraz dobra wola to wynik wpływu potężnych lokalnych magów oraz Harfiarzy. Obie te siły łączą się w osobie pani, która ukształtowała współczesne Silverymoon – uprzejmej, dyplomatycznej czarodziejki Alustriel, zwanej wśród silvaerenów Panią Nadziei. Jasnie pani zachęca do wielu uczt i przyjęć. Obcym wypada zwrócić uwagę, że podczas wszelkich takich spotkań pojawiają się jej szpiedzy.

Alustriel dba o szczęście i nadzieję swego ludu, sprawując oświeconą władzę, lecz zdaje sobie sprawę, iż intrygi, podstępny oraz złe uczynki są nie do uniknięcia. Z tego właśnie powodu dość dawno zorganizowała i wyszkoliła grupę osobistych agentów, mających strzec jej przed takimi nieszczęściami. Niektórzy z tych osobników są obecnie heroldami jasnie pani Srebrnych Marchii, inni zaś pozostają na służbie nowego naczelnego maga, pracując przede wszystkim na korzyść Silverymoon. Lokalna armia, Rycerze w Srebrze, bez obaw patroluje okolice w promieniu siedmiu dni jazdy od murów miasta, które pozostaje członkiem Sojuszu Lordów.

Ryc. Arnie Sweekel



Jasnie pani Alustriel udziela audiencji

odwiedzając silverymoon

Silverymoon wygląda raczej na zbiór ogrodów czy leśną polanę, a nie na kamienne miasto. Dzięki wszystkiemu, co rośnie w jego murach, zapachy są tu znacznie miłsze niż w większości osad mających ledwie 1/3 wielkości tego miasta. W Silverymoon jest również ciszej, a to za sprawą delikatnych wietrzyków oraz wyciszających właściwości mythalu, który również zapobiega nagłym opadom deszczu, skrajnym temperaturom oraz najsurowszej zimowej pogodzie. Spora liczba zbudowanych przez krasnoludy zbiorników, pomp oraz rur zapewnia miastu zarówno splukiwane toalety, jak i dość świeżej wody zdatnej tak do picia, jak i podlewania ogrodów.

Bujne piękno całego miasta oraz wielu leśnych dzielnic sprawia, iż goście z łatwością się tu gubią. Na szczęście silvaerenowie z chęcią wskazują drogę. Ponadto na każdej umieszczonej w bruku skrzyżowania pokrywie zbiornika wyryto strzałkę wskazującą północ.

Większość miejskich budynków wyposażono w piwnice. Często wznoszą się one w górę na cztery, a czasem i pięć kondygnacji. Na szczęście drzewa i łagodnie falisty teren sprawiają, iż iglice Silverymoon wydają się mniej górować nad przechodniami niż budowle większości innych miast. Starszą część metropolii mieszkańcy zwą Północnym Brzegiem, nowszą zaś – szybko się rozbudowującą – Południowym Brzegiem. Wielu tutejszych próbowało zakupić lub zbudować nieruchomości w nowej części miasta, przez co brak im pieniędzy. Dlatego też chętnie wynajmują pokoje lub piętra nieznanym, bez zbędnych pytań i jakiegokolwiek kontroli.

WAŻNIEJSZE TAWERNY

Ocienione ulice Silverymoon uświetnia wiele piwiarni, tawern, winiarni, barów i podobnych przybytków.

Młot i Helm: W tej położonej na Północnym Brzegu, przy Ulicy Wysokiego Topora radosnej stodołe służącej krasnoludom do hulanki, mile widziani są też zaufani towarzysze od miecza tej rasy. Miejscowe pieczone skrzydełka kurczaka stają się dobrymi pociskami, gdy jakiś żart się nie uda. Płyną tu również rzeki mocnego jablecznika – tak zwanego twardobrodego.

Mur Helmera: Na Północnym Brzegu, nad Szlakiem Strzały – w miejscu, gdzie przecina ona Stary Mur – przy bramie miejskiej stoi dawna wartownia, zbudowana z masywnych belek oraz nierównego kamienia. To właśnie Mur Helmera, zaopatrzone we wspaniałą piwniczkę pełną win. Jest to miejsce dość popularne wśród studentów rozmaitych szkół – tak zwykłych, jak i magicznych. Ci pełni nadziei oraz rozmarzeni klienci często wygłaszają w przybytku pompatyczne, wyniosłe mowy. Dzięki temu można tu wesoło spędzić wieczór, choć najgorsi oratorzy często spadają z mównic.

Obnażone Ostrze Jasności: Położona na Północnym Brzegu, po zachodniej stronie skrzyżowania Ulicy Zachodzącego Słońca oraz Przymurza. W tej piwiarni wszyscy są mile witani. Składa się ona z dwóch pięter o wiejskim uroku, z zasłoniętymi kotarami boksami. Czarodzieje mający złą passę mogą tu zarobić 1 ss za każdy rzucony czar *dłoń maga*, użyty do przenoszenia kufli nad głowami klientów, prosto do rąk czekających na nie osób.

Rykowisko: Rykowisko stoi na Północnym Brzegu, po północnej stronie Starego Muru, dziewięć domów na zachód od Rynku. Przybytek zdobną porożami oraz barwnymi sztandarami, a oświetlają latarnie. Jest to raczej restauracja z salą do tańczenia niż zwykła tawerna. W Rykowisku podają sarninę, dziwnie smakującego węgorza w cieście, chrupiącego rzecznego kraba zapiekanego z serem, różnie przyprawione chleby, silnie uwędzone kiełbasy z rotha oraz sławny

orzehowy ser z Silverymoon. Późnym wieczorem do życia budzi się duże, normalnie puste piętro taneczne.

Tańczący Kozioł: Tańczący Kozioł stoi na Północnym Brzegu, na wschód od Księżykowego Traktu, zaraz na północy od Księżykowego Mostu. Słynie ze stale odbywających się hałaśliwych hulanki. Jest to miejsce nieustannych, entuzjastycznych tańców oraz flirtów. Przybytek ma godną pozadroszczenia piwniczkę, w której spoczywają setki win różnych roczników. Czasami tawerna przyciąga uwagę kieszonkowców oraz innych zawodowców.

U Uśmiechniętego Satyra Sorlara: Przybytek położony na Południowym Brzegu, przy alei Auchtareen. Ma on postać względnie nowego, rozjaśnionego labiryntu witraży, boksów, zasłon oraz dziwnych schodów – wszystko to utrudnia poruszanie się podpiętym klientom. Przybytek obsługuje kobiety oraz towarzyszących im mężczyzn – tych nieśmiałych i tych dostojnych. Właścicielem jest zdolny zaklinacz, nietolerujący bójk.

ISTOTNE GOSPODY

Latem spędzenie nocy czy dwóch w ogrodach lub parkach Silverymoon nie jest doświadczeniem nieprzyjemnym. Jednakże w innych porach roku większość wędrowców woli zatrzymać się w dobrej gospodzie.

Kapryśny Dom: Tę gospodę położoną po północno-zachodniej stronie skrzyżowania Szlaku Strzały z Promenadą Zjaw zbudowano tam, gdzie niegdyś stała gospoda Kapryśnych Mędrców – charakterystyczny punkt w okolicy. Wspomniany przybytek spłonął, a na jego miejscu pobudowano Kapryśny Dom – gospodę lepszą i bardziej zadbaną od poprzedniej. Tu lubią zatrzymywać się goście, którzy starają się nie obnosić z bogactwem czy znaczeniem. Szambelani Havorr Merendli oraz Jhalessa Koronostrygły z chęcią polecają lokalnych rzemieślników, przewodników i fachowców zajmujących się naprawami.

Złoty Dąb: Przybytek znajdujący się na Północnym Brzegu, przy alei Maski Tancerza, na północny-wschód od Szklanego Szlaku. W Złotym Dębie można wynająć przytulny pokój w wiejskim stylu, którego drzwi otwierają się na jeden ze słabo oświetlonych kamiennych korytarzy. W stojących to tu i ówdzie donicach rosną pachnące zioła oraz paprocie. W efekcie goście mają wrażenie, że śpią na dworze, w bezpiecznym i przyjemnym zakątku młatecznika. Właściciel udostępnia też znajdujące się na piętrze pokoje przeznaczone do spotkań np. w interesach, a przyjemny bar w piwnicy często dostarcza zajmujących plotek.

Wszystkie pomieszczenia gospody wychodzą na centralnie położone atrium, w którym najważniejsze miejsce zajmuje olbrzymi, wznoszący się ku niebu dąb – z jego gałęzi zwisają nad stolikami latarnie. Poświęcony bogini Shallii Złoty Dąb to ulubiona gospoda druidów, tropicieli, elfów oraz tych, którzy cenią sobie prywatność, ciszę i spokój. Ceny są wysokie, ale w zamian goście mogą spodziewać się wspaniałej obsługi.

skrótowa historia

Silverymoon powstało w miejscu od niepamiętnych czasów poświęconym bóstwom Mielikki oraz Lurne Jednoróżcowi. Wpierw było to ledwie skupisko chat z bali, położonych wokół gospody Księżykowego Srebra, w pobliżu świętych zagajników przy Brodzie Silverymoon. Wspomniane miejsce było jednym z niewielu, gdzie woda stawała się na tyle płytka, aby przejść ją w bród – to zachęciło do zbudowania mostu. Księżykowe Drzewo stało się wprawdzie Srebrną Wioską, a następnie miasteczkiem Silverymoon.

Wspomniane miasteczko stopniowo się rozrastało, gdyż jego mieszkańcy budowali się w harmonii z lasem, zamiast karczować i wypalać teren. Legendy powiadają, iż Mielikki i Lurue odwiedziły gospodę Księżykowego Srebra w ludzkich postaciach i tak zauroczyły je lud Silverymoon oraz jego dbałość o ziemię, że pobłogosławiły ów przybytek. Chociaż budynek później się zawalił, to kamienie z niego wykorzystano do budowy bram i murów miejskich. Powszechnie się uważa, że błogosławieństwo bogiń obiecujące bezpieczeństwo wciąż działa, chroniąc całe miasto.

Silverymoon stało się miastem w 637 RD, gdy ukończono pierwsze mury i wybrano pierwszego z rządzących naczelną magów, Ecamane'a Czyste Srebro. To właśnie za jego sprawą i za sprawą jego dziewięciu uczniów silvaernowie, z których większość była prostymi, niepiśmiennymi traperami i drwałami, poznali znaczenie nauki. Ecamane założył szkołę i stanowiącą jej część bibliotekę. Kolejni naczelnicy magowie również dążyli do rozwoju nauki i kultury. Czerpana z piękna i arcyzmu radość oraz świadomość bezpieczeństwa na dobre wrosły w naturę mieszkańców razem w harmonii przedstawicieli różnych ras. Z tej właśnie przyczyny zrodziło się też pragnienie uczynienia z Silverymoon „Myth Drannor Północy” – bastionu cywilizacji na Dzikim Pograniczu. Podczas rządów Czystego Srebra z różnych zakątków Faerunu napływali do miasta zdolni czarodzieje oraz mistrzowie wiedzy. Tak oto Silverymoon stało się ważnym ośrodkiem magicznych badań.

W 712 RD zmarł Ecamane, a następcą został jego bratanek – Aglanthol Czerwonny. W 714 RD upadło Myth Drannor, wstrząsając wszystkimi narodami północnego Faerunu. Szlachetni czarodzieje oraz bohaterowie Silverymoon uratowali z nieszczęsnego miasta garstkę możniejszych przywódców i uczonych, poświęcając przy tym samych siebie. Niestety, niektórzy magowie z Silverymoon zapragnęli splądrować ruiny Myth Drannor, w efekcie czego sprowadzili do swego miasta demony i diabły. Aglantol zginął w 719 RD, w boju, broniąc swej dziedziny. Jego następcą został Ederan Nharimlur, który wziął za żonę elfią księżniczkę Elenaril (jedną z uratowanych z Myth Drannor) i rządził długo, ciesząc się pokojem. Za jego rządów miasto rozrosło się dwukrotnie.

Po śmierci Ederana w 784 RD naczelnym magiem Silverymoon została jego córka, Amaara. W 815 RD do miasta przybyła Elue Dualen, ludzka dziewczyna o znacznej magicznej mocy (była to Alustriel, z czego nikt nie zdaje sobie sprawy), która zaprzyjaźniła się z Amaarą oraz jej siostrą imieniem Ryś. W 821 RD Elue i Ryś założyły Akademię Pani, pierwszą szkołę otwartą dla wszystkich. Magowie Silverymoon uczyli studentów, a nie pojedynczych czeladników. Zapłatą za naukę było poświęcenie służbie miastu tyle czasu, ile zajęła edukacja. W 843 RD Elue i inni czarodzieje stworzyli Księżykowy Most – najświetniejszą budowlę Silverymoon.

W 857 RD Amaara i jej matka wyruszyły do Evermeet, a naczelną magiem została Elue. W 876 RD i ona wyjechała, wraz z Ryś. Niestety, tym razem stanowisko naczelnego maga nie przeszło pokojowo w nowe ręce. Naczelną wódz Lashtor, dowódca armii miasta, wykorzystał okazję i przejął władzę, zabijając na ulicach czarodziejów i pałac magiczne biblioteki. Jego rządy trwały niewiele ponad rok. Lashtora pozbyła się czarodziejka Tanalanthara, później nazwana „Kobietą Wilkiem”, przywracając urząd naczelnego maga. Jeszcze później, w 882 RD, poświęciła ona swe życie w obronie Silverymoon przed hordą dzikich orków.

Na następnego naczelnego maga lud Silverymoon wybrał Tanisela Otulonego, skromnego maga o łagodnym głosie. W tym czasie wzmocniono chroniące miasto magiczne bariery oraz zbudowa-

no wielką bibliotekę, nazwaną Skarbcem Mędrców. Jego strażnik, Nunivytt Threskaal, po odejściu Tanisela w 920 RD, został jego następcą, rozpoczynając długie i spokojne rządy. Zakończyła je dopiero śmierć mędrca w 1050 RD. Kolejnym naczelną magiem został Orjalun, mag w chwili narodzin naznaczony przez Mystrę. W czasie jego rządów pojawiło się wielu wielkich magów (takich jak Ahghairon z Waterdeep oraz Łagodny Łuk), ale spotkało go też dużo nieszczęść – choćby zaraza w 1150 RD, która zabiła połowę mieszkańców Silverymoon. Orjalun w 1230 RD wyznaczył na następcę swego byłego ucznia, czarodzieja Sepura, który jednakże po dwóch latach opuścił miasto. Jego wyjazd doprowadził do wielu bitew o władzę na zaklęcia pomiędzy mieszkającymi w Silverymoon czarodziejami. Część z tych starć skończyła się śmiercią przynajmniej jednego z walczących. Pod nieobecność godnego maga mieszkańcy wybrali burmistrza.

W 1235 RD, podczas obłężenia miasta przez orków, burmistrz stracił kontrolę nad miastem na rzecz naczelnego wodza Khallosa Niszczyciela Tarcz. Wtedy to po raz pierwszy wroga armia wkroczyła do Silverymoon. Na szczęście napastników wyparła armia elfów i Harfiarzy, którą dowodziły Storm Silverhand oraz Alustriel – dwie ze sławnych Siedmiu Sióstr. Pokonały one również naczelnego wodza Khallosa oraz samozwańczego naczelnego maga Shalossa Ethenfrostę, przywracając w mieście pokój i sprawiedliwe rządy.

Alustriel została pierwszym naczelną magiem jednogłośnie wybraną przez lud. Rządziła długo i mądrze. Pod jej łagodną, kierującą dłońią (oraz dzięki mistrzowskim, subtelnym intrygom i manipulacjom) Silverymoon stało się bogatym, dobrze bronionym, wyrafinowanym, czystym i pięknym miejscem. W 1369 Alustriel wyznaczyła Taerna Ostroroga na naczelnego maga Silverymoon, sama zaś skupiła swe wysiłki na stworzeniu Srebrnych Marchii. Mimo to wciąż mieszkańcy miasta ją szanują. Cieszy się też miłością oraz lojalnością przeważającej większości z nich.

Narodziny konfederacji zwanej Srebrnymi Marchiami wzmocniło pozycję Silverymoon jako bazy poszukiwaczy przygód pragnących postawić warownie i zdobyć posiadłości, czy po prostu zdobyć choćby część osławionych bogactw Północy. Dlatego też dzisiejsze Silverymoon tętni życiem, Taern zaś dokłada wszelkich starań, by nie dopuścić do przeludnienia. W tym celu zachęca do osadnictwa wokół miasta, nadając ziemię, poprawiając stan szlaków oraz patroli, finansując (i strzegąc) wędrownych sprzedawców, dostarczających towary do odległych sadyb oraz wyznaczając urzędników pałacowych, którzy mają za zadanie regularnie odwiedzać osadników i poznawać ich obawy oraz problemy.

magiczne bariery silverymoon

Większość mieszkańców Waterdeep oraz Ziemi Centralnych słyszała, że Klejnotu Północy chroni potężne, nieustannie działające pole magii. Jeszcze potężniejsza tarcza osłania pałac, do którego mogą wejść tylko nieliczni. Wszystkie właściwości tych barier zna jedynie jaśnie pani Alustriel oraz naczelną mag Taern Ostroróg, poniżej zaś podsumowano tylko część z ich wielu mocy.

Barierę oparto na *mythalu*, jednym z niewielu takich urządzeń wciąż istniejących w Faerunie. Jej zewnętrzne granice sięgają na około kilometr poza nowo rozbudowane mury Silverymoon. Sama bariera ma postać sfery rozciągającej się w powietrzu ponad miastem oraz w ziemi pod nim, a także obejmując płynącą przez nie rzekę Rauvin. Jeśli chodzi o wewnętrzną protekcję, to sięga ona na

około trzy metry od murów Wysokiego Pałacu oraz Dworu Gwiazd, obejmując oba swym działaniem.

Większość mieszkańców Silverymoon wie, że bariery kontroluje Alustriel oraz niewielka liczba zaufanych sojuszników, że do przejścia przez protekcje chroniące pałac potrzebny jest specjalny talizman, że z barierami połączony jest Most Księżycowy. Wreszcie, że bariery chronią Silverymoon przed skrajną aurą tej surowej krainy. Jedynie Strażnicy Czarów, dowódcy Rycerzy w Srebrze oraz garść innych zaufanych agentów zna konkretne magiczne efekty, które bariery powodują lub które negują.

TAJEMNICE BARIER

Na protekcje wpływać mogą konkretne, dostrojone do nich osoby zwane wtajemniczonymi barier. Wtajemniczony wyższej rangi może zanegować próbę kontroli wszystkich wtajemniczonych niższych rang, bez względu na ich liczbę. Wtajemniczeni barier – od najwyższej do najniższej rangi – to: Alustriel, jej sześć Sióstr, Taern Ostroróg, Jorus Błękitnoszaty – dowódca Straży Czarów, Sernius Alathar – dowódca Rycerzy w Srebrze, Galaerthus Irymm – Mistrz Auli Harfiarza, członkowie Straży Czarów zgodnie z malejącą rangą, Rycerze w Srebrze zgodnie z malejącą rangą. Osoba, która chce zostać wtajemniczonym, musi poświęcić cały dzień na dostrojenie się do bariery i wydać 2500 punktów doświadczenia. Ponadto musi otrzymać świadomą pomoc od Alustriel, Taerna lub jednego z bóstw magii (Azutha lub Mystry).

Bariery Silverymoon *zaprzeczają* (negacja), *utrzymują* (nieustanne działanie) oraz *strzegą* (udostępnienie wtajemniczonym barier) pewnych efektów czarów, wymienionych dalej.

Zaprzeczony czar lub efekt można normalnie rzucić (tracąc odpowiednią komórkę itp.) wewnątrz lub do środka bariery – po prostu nie powoduje on żadnego efektu. Jeżeli jakkolwiek część efektu narusza bariery, wówczas ta wchłania w całości energię zaklęcia. Oto czary, które w efekcie działania tej protekcji podlegają *zaprzeczeniu*:

- czary z określnikiem śmierć;
- czary z określnikiem zło;
- czary z określnikiem teleportacja, które rzucają stworzenia nie posiadające talizmanu bariery (patrz dalej);
- czary przyzywania (wezwania), które rzucają stworzenia nieposiadające talizmanu bariery;
- czary wywoływania [ogień], które rzucają stworzenia nieposiadające talizmanu bariery.

Warto zaznaczyć też, że bariera chroni przed magią teleportacyjną, zatem blokuje ona również tworzenie nowych *portali* oraz działanie istniejących, lecz efekt ten nie dotyczy osób posiadających talizman bariery.

Utrzymywane czary oraz efekty działają podobnie do zaklęć wplecionych w *poświęcenie* lub *przeklęcie*. Wiadomo, że bariery Silverymoon *utrzymują* następujące zaklęcia:

- antypatia* względem wszelkich demonów, diabłów, drowów, dergarów, gigantów, goblinoidów, łupieżców umysłów, orków, smoków, trolli o złym charakterze;
- ochrona przed negatywną energią*;
- ochrona przed złem*;
- wyczyszczenie niewidzialności*;
- wykrycie wróżenia* (dotyczy wszystkich stworzeń wewnątrz bariery).

Strzeżone czary lub efekty działają tak, jakby były one zdolnością magicznego przedmiotu, który posiada wtajemniczony bariery.

Strzeżone zaklęcie uaktywnia słowo rozkazu, jego wykorzystanie zaś wymaga akcji standardowej. Jedynie wtajemniczeni barier mogą korzystać z dostępnych *strzeżonych czarów* umieszczonych w barierach Silverymoon. Tej samej mocy może jednocześnie użyć wielu wtajemniczonych. Oto lista znanych *strzeżonych zaklęć*:

bycza siła, języki, kocia gracja, kontrolowanie pogody,

Księżycowy Most

kontrolowanie wiatrów, magiczny pocisk* (czarujący 9. poziomu), milczenie, pobłogosławienie broni, rozproszenie chaosu, rozproszenie zła, słabsza ochrona przed żelazem*, spadanie jak piórko, stąpanie w powietrzu, tarcza, usunięcie kłatwy, usunięcie paraliżu, wstręś*, wstrząsający chwyt, wykrycie kłamstwa, zagaszenie.*

*Patrz Opis Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN.

*Dostępne jedynie Alustriel, jej sześciu Siostrom, Taernowi, Jorusowi oraz Serniusowi.

KSIĘŻYCOWY MOST

Kontrola nad Księżycowym Mostem to moc bariery dostępna jedynie Alustriel, jej sześciu Siostrom, Taernowi, Jorusowi oraz Serniusowi. Każda z tych osób może podnieść most (sprawiając, iż unosi on się z brzegów i łączy na środku rzeki), opuścić go (przez co rozdziela się i „cofa” w brzegi) lub wznieść *ścianę mocy* umiejscowioną w dowolnej jego części. Po tworzącym się i cofającym moście mogą swobodnie chodzić stworzenia, chociaż poruszają się one wraz ze zmianą pozycji tej magicznej kładki.

Księżycowy Most to gigantyczna konstrukcja z magicznej mocy. Z wyglądu przypomina efekt zaklęcia *ściana mocy* – jest gładkim, pozbawionym poręczy łukiem ze srebrzystej mocy. Ma szerokość 4,2 metra i grubość 0,6 metra. Utrzyma zaś dowolny ciężar (bez żadnych problemów siadały na nim smoki). Księżycowy Most wznosi się łagodnie, osiągając po środku wysokość 18 metrów ponad rzekę.



WEWNĘTRZNA BARIERA

Wewnętrzna bariera Silverymoon – zwana Vaelun – ma wszystkie właściwości zewnętrznej oraz kilka dodatkowych cech.

Oprócz czarów i efektów *utrzymujących* dostępnych w zewnętrznej barierze, Vaelun *utrzymuje* zakłęcie *sfery prawdy*.

Oprócz czarów i efektów *strzeżonych* dostępnych w zewnętrznej barierze, w wewnętrznej wszystkim wtajemniczonym dostępne są zakłęcia *leczenie średnich ran* oraz *neutralizacja trucizny*. Ponadto Alustriel oraz Taern mogą skorzystać z czarów *klatka mocy*, *przymatyczna kula* oraz *uzdrowienie*.

TALIZMANY

Z barierami Silverymoon związane są cztery rodzaje talizmanów. Każdy z nich ma postać srebrnego kręgu rozmiaru dużego napařka (zwykle nosi się je na naszyjnikach). Nie wiadomo ile talizmanów danego typu stworzono, ale zapasowych nie przechowuje się w miejscach, do których zdolny łotrzyk mógłby z łatwością dotrzeć. Żaden z tych przedmiotów nie może nigdy fizycznie opuścić bariery – gdy coś takiego następuje, rozsypuje się on w beużyteczny pył. Temu losowi nie zapobiega ani innowymiarowy sposób transportu, choćby za pomocą *portali*, ani podróż międzyplanarna, ani próba umieszczenia talizmanu w innowymiarowej przestrzeni.

Talizmany *adrath* otrzymują *silvaerenowie*, których Alustriel lub Taerna uznają za godnych zaufania. Gościom takie same przedmioty się użycza, oczekując, że zwrócą je przy wyjeździe. Istoty pragnące talizmanów *duraf* – koniecznych, by wejść do miasta – muszą poinformować najstarszego rangą oficera jakie sprawy prowadzą je do miasta. Potem poruszają się ze zbrojoną eskortą oraz pod kontrolą Strażników Czarów. Osoby rzucające czary, które mają interesy w Silverymoon chronionym przez Vaelun, otrzymują talizmany *lauthaul* w straźnicy przy wejściu, jednak tylko wówczas, gdy funkcjonariusz Strażników Czarów lub wyższy rangą wtajemniczony uzna to za właściwe. Ponadto owi goście muszą zwrócić talizmany w chwili opuszczania wewnętrznej bariery. Osoby potrzebujące talizmanu *duraf* nigdy nie otrzymają również *lauthaulu*, chyba że zgody udzieli osobiście sama Alustriel.

Talizman *adrath*: Pozwala rzucać w obrębie zewnętrznej bariery Silverymoon zakłęcia przyzywania (wezwania), wywoływania [ogień] oraz czary z określnikiem teleportacja, a także używać przedmiotów wywołujących takie efekty. Osobom bez talizmanu marnują czary tego rodzaju, jeśli je rzuca. Talizmany *adrath* rzeźbione są w kształcie głowy jednoroźca.

Talizman *duraf*: Neguje efekty *antypatii* oraz *wykrycia wróżenia*, które powołują do działania bariery Silverymoon. Te talizmany mają kształt diamentu.

Talizman *lauthaul*: Działa jak *adrath*, ale efekty jego rozciągają się również na obszar chroniony wewnętrzną barierą. Talizman pozwala posiadaczowi rzucać w obrębie Vaelunu zakłęcia przyzywania (wezwania), wywoływania [ogień] oraz czary z określnikiem

teleportacja. Niewielką liczbę *lauthaulów* wzmocniono, umożliwiając wejście do niedostępnych w inny sposób części pałacu. Te talizmany mają kształt tarcz.

Talizmany *thelbane*: Jedynie kilkadziesiąt osób wie o istnieniu tych talizmanów. Uważa się, że istnieje ich mniej niż dziesięć. Po jednym noszą Alustriel oraz Taern, gdy przebywają w Silverymoon. Kilka innych przechowują różni wybrańcy Myster. Istnienie *thelbane'ów* zachowuje się w tajemnicy, gdyż ich posiadacz może na nieokreślony czas zawiesić (lub natychmiast przywrócić) działanie bariery (akcja *calorundowa*). Te talizmany mają wygląd małych sześcioramiennych gwiazd, które zwisają z jednego z rogów półksiężyca.

ważne miejsca

W Silverymoon znajduje się wiele wspaniałych budynków. Do godnych uwagi atrakcji zalicza się też parki, targowiska pod otwartym niebem, biblioteki (razem mogą rywalizować ze Świecową Wieżą), świątynie oraz kapliczki ku czci licznych bóstw Judzi, elfów i krasnoludów, a także Konklawe – niedawno powstały uniwersytet, złożony ze szkół magii, muzyki i nauki.

WYSOKI PAŁAC

Wysoki Pałac to wyniosły zamek o wielu iglicach, zbudowany z masywnych kamieni pokrytych białym marmurem. Stoi on niemal pośrodku miasta i przyciąga wzrok wszystkich przechodniów. Jego blanki zwieńczono rzeźbami w kształcie głów jednoroźców. We wnętrzu królują strzeliste sufity, błyszczące marmurowe podłogi, zwisające ze ścian i sufitu rośliny, gobeliny oraz zdobiące ściany płaskorzeźby przedstawiające kwiaty, winorośle, paprocie oraz drzewa. Pałacu broni tajemna moc Straży Czarów oraz wiecznie czujna Naczelna Gwardia – elitarna grupa dziewięćdziesięciu pałacowych straźników w charakterystycznych posrebrzanych pancerzach.

W oczy rzucają się przede wszystkim cztery wysokie wieże. W dwóch położonych po północnej stronie pałacu znajdują się zbrojownia oraz kwatera Naczelnej Gwardii, a pod nimi – cele więzienne. Położona najdalej na południe to Wieża Jasnej Pani, niegdysiejsza rezydencja Alustriel, a obecnie siedziba naczelnego maga Taerna. Na dolnych kondygnacjach centralnej baszty, tak zwanej Księżycowej Tarczy, mieszczą się Komnaty Stanu, na górnych piętrach zaś apartamenty urzędników pałacowych wysokiej rangi.

Do Księżycowej Tarczy goście wchodzić przez znajdującą się w jej zachodniej ścianie Bramę Jednoroźca. Następnie po Srebrnych Schodach trafiają do Auli Powitań, gdzie czeka na nich szambelan i jego podwładni, którzy udzielają dalszych wskazówek. Potężne drzwi prowadzą na zachód, do potężnej Wielkiej Salii, wokół której rozmieszczone są komnaty audiencyjne, sala bankietowa oraz pomieszczenia służące Radzie Marchii. Im dalej na wschód, tym



Taern Ostroróg

Wielka Sala bardziej się zwięża, tworząc dziób zwieńczony przez dwa łukowo sklepione przejścia prowadzące do Srebrnego Tronu oraz do Księżycowego Siedziska. Na pierwszym z wymienionych zasiada jaśnie pani Srebrnych Marchii, na drugim zaś naczelny mag Silverymoon. Za Srebrnym Tronem znajduje się najnowsza część pałacu – niskie skrzydło, w którym znajdują się apartamenty Alustriel, jej pomocników oraz służby.

Pod poziomem parteru pałacu rozciąga się dwanaście podziemnych kondygnacji. Cztery pierwsze to spiżarnie oraz piwnice ze wspaniałymi winami, cele więzienne, zbrojownia oraz Biblioteka Elenarila. Na piątym poziomie zgromadzono ogromną kolekcję przedmiotów, które pewnego dnia mogą okazać się przydatne – od barkasów, przez zwieńczenia iglic, długie drabiny i tarany, po kilometry lin. Szósty poziom zajmuje Krypta Naczelnych Magów, gdzie

Taern ostroróg, naczelny mag silverymoon

Człowiek męczyzna czarodziej specjalista w wywoływaniach 18: SW 18; średni humanoid; KW 18k4+18; pw 58; Init +2; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 15, nieprzygotowany 18); Atak +12/+7 wręcz (1k8+3/19-20, *Ostroróg*) lub +11/+6 wręcz (1k4+2/19-20, *widmowy sztylet +2*) lub +11 dystansowy (czarem); SC krasnoludzkie cechy rasowe, korzyści z chowańca, ciągłe czary, wrodzony czar; Char PD; MRO Wytrw +9, Ref +8, Wola +15; S 11, Zr 14, Bd 13, Int 20, Rzt 18, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Alchemia +15, Blefowanie +7, Czarostwo +20, Dyplomacja +7, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +8, Plywanie +3, Profesja (bibliotekarz) +9, Wiedza (lokalna – Srebrne Marchie) +15, Wiedza (tajemna) +15, Wróżenie +15, Wyczucie pobudek +8, Zauważanie +8; Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Maksymalizacja czaru, Mistrzostwo w czarach (*bezbłędna teleportacja, błyskawica, magiczny pocisk, rozproszenie magii, ściana mocy*); Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Unieruchomienie czaru, Wrodzony czar (*magiczny pocisk*), Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (wywoływanie).

Krasnoludzkie cechy rasowe: *Pas krasnoludów* zapewnia Taernowi widzenie w ciemnościach, skalny zmysł, premię z usprawnienia +2 do Budowy (uwzględnioną powyżej w atrybutach), premię za odporność +2 do rzutów obronnych przeciwko truciznom, zaklęciom oraz zdolnościom czaropodobnym. Otrzymuje także premię +4 do wszystkich testów Charyzmy oraz testów umiejętności opartych na tym atrybucie w kontaktach z krasnoludami oraz premię +2 w kontaktach z gnomami i niziołkami, lecz podlega karze –2 w kontaktach z wszystkimi pozostałymi.

Korzyści z chowańca: Właściciel zyskuje atut Czujność (gdy chowaniec znajduje się w odległości do 1,5 metra od niego); wspólne czary z właścicielem; więź empatyczna z właścicielem; właściciel może używać *wróżenia* na chowańcu. Patrz Chowańca w Rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*.

Ciągłe czary: Taern sprawił, iż następujące zaklęcia ciągłe dla niego działają: *ochrona przed strzałami, rozumienie języków oraz wykrycie magii*.

Wrodzony czar: Dla Taern *magiczny pocisk* jest zaklęciem wrodzonym, przez co może rzucać je raz na rundę, jakby to była zdolność czaropodobna.

Zaklęcia czarodziejki na dzień: 5/7/6/6/6/6/5/4/4/2; bazowa ST 15 + poziom czaru, 17 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły wywoływania. Zakazana szkoła: przyzywanie. Taern zna większość czarów wtajemniczeń z *Podręcznika Gracza* oraz *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAJIN*. Zazwyczaj przygotowuje przyspieszoną *błyskawicę, wróżenie, zlokalizowanie stworzenia* oraz *zmylenie kierunku*.

Wyposażenie: *pas krasnoludów, karwasze pancerza +5, brosza ostony, Ostroróg (patrz dalej), widmowy sztylet +2, pierścien ochrony +3, berło czujności, berło negacji, pantofle pajęczej wspinaczki*.

Vesk, szczur chowaniec: KW 8; pw 29; Atak +9 wręcz; KP 23; SC może przenosić ataki dotykowe, potrafi rozmawiać z właścicielem, potrafi rozmawiać ze zwierzętami swojego rodzaju; OC 13; Int 14; patrz *Księga Potworów*, Dodatek 1.

Wysoki, siwobrody mag, który od wielu lat jest Harfiarzem. Zanim Alustriel wybrała go na swego następcę i kolejnego naczelnego maga Silverymoon, był założycielem oraz dowódcą Strażników Czarów tego miasta. Ostroróg to osoba poważna i zamyślona. Gorąco kocha Alustriel, jak zresztą wielu silvaerenów. Obecnie zachowuje się bardzo odmiennie od czasów młodzieńczych, gdy był niezwykle lekkomyślny. Stara się unikać konfrontacji i osiągać sukcesy drogą konsensusu i łagodzenia wszystkiego, co się da. Przydomek – Nawałnica Czarów – zyskał za sprawą często kończących się śmiercią starć na zaklęcia. Po prostu w dawnych czasach podczas targów magii brał udział w wielu pojedynkach. Ostatnio zaś wykorzystywał swój potencjał w obronie Silverymoon. Taern ciężko pracuje nad zdobywaniem przyjaźni osób tak znacznych, jak i nieznanych, chce bowiem stworzyć sojusze ludów, które w razie kryzysu mogą liczyć na wzajemną pomoc.

Ostroróg: Sławna broń – *tańczący długi miecz czaru +3* – posiada trzy niezwykle właściwości. Po pierwsze, posiadacz może wykorzystywać zaklęcie *postanie*, które trafi do pięciu wybranych przez niego osób w tym samym czasie (akcja standardowa). Owo *postanie* ma postać wyraźnego, ostrzegawczego dźwięku rogu. Nie można przekazać innej wiadomości.

Po drugie, *Ostroróg* posiada zdolność przechowywania dwóch zaklęć, nie jednego. Ponadto działa jak normalny oręż czaru. Taern zazwyczaj wplata w miecz *rozproszenie zła* oraz *uzdrowienie*.

Po trzecie wreszcie, ostrze dostrojone jest do wtajemniczonych barier Silverymoon. W rękach każdej innej istoty *Ostroróg* staje się jedynie *tańczącym długim mieczem +1*. Oręż posiada dobry charakter i każda zła postać próbująca nim władać otrzymuje dwa negatywne poziomy, które utrzymują się, dopóki dana osoba go nie odłoży – wówczas znikają. Wspomniane negatywne poziomy nigdy nie powodują faktycznej utraty poziomu, ale nie można ich w żaden sposób usunąć dopóki istota nie pozbędzie się miecza.

Poziom czarującego: 18; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ożywienie przedmiotu, napełnienie zdolnością czarową, *postanie*; **Cena rynkowa:** 227 115 sz; **Koszt stworzenia:** 113 715 sz + 9072 PD.

pochowano czarodziejów dawno temu rządzących Silverymoon. Do obu tych obszarów mogą wejść jedynie osoby posiadające talizmany lauthaul, które osobiście przygotowała Alustriel lub Taern.

Najniższe sześć poziomów zajmuje Skarbiec Naczelnego Maga – rozległy magazyn pełen wspaniałych skarbów, magicznych przedmiotów i artefaktów. Mogą tu wejść jedynie posiadacze thelbané'ów, a wówczas wszyscy inni posiadacze takich talizmanów zostają poinformowani o wizycie dzięki efektowi podobnemu do czaru *alarm*. Każda próba siłowego wkroczenia do skarbcza powiadamia wszystkich posiadaczy talizmanów thelbané oraz uruchamia niezwykle skuteczne magiczne osłony.

DWÓR GWIAZD

Jest to dwupoziomowy kamienny budynek o wielu iglicach wyglądający jak stojąca na ziemi gigantyczna korona. Tu znajduje się wiele miejskich biur i urzędów. Najważniejsze w tym wspaniałym budynku są Sala Sądów – sąd kryminalny Silverymoon; Zwoje – tu gromadzi się rejestry pozwoleń, nadań ziemskich oraz zmian własności, dokumenty obywateli i podatkowe, plany wszystkich budynków w mieście i kanałów, a także genealogie obecnych mieszkańców; Aula Rozmów – w której obywatele mogą składać skargi, dyskutować o sprawach miasta, a także składać petycje do urzędników o zmiany praw oraz o przyznanie obywatelstwa.

WARTOWNIA NAD RAUVIN

Mniej więcej 25 kilometrów na zachód od Silverymoon, na wielkiej kamiennej ostrodze nad rzeką Rauvin, wznosi się stara wieża strażnicza oraz twierdza. Wzniesiono ją dwieście lat temu, by chroniła Silverymoon przed wrogami nadciągającymi z dolnego biegu Rauvin drogą wodną lub wzdłuż brzegów. Twierdza zawsze była niedoceniana – nigdy nie obsadzano jej pełnym garnizonem, ani nie reperowano tak jak trzeba. Ostatnio jednakże znaleziono dla niej nowe zastosowanie. Stała się kwaterą główną Srebrzystego Legionu, armii koalicji Srebrnych Marchii, którą dowodzi syn Alustriel, marszałek wielki Methrammara Aerasume (PD mężczyzna półelf Wjk7/Czar9).

Tutaj stacjonuje i szkoli się ponad czterystu żołnierzy, niemal połowa sił Srebrzystego Legionu. Większość stanowią Tarczowi z Sundabaru, choć w skład wielu oddziałów wchodzi też krasnoludy z Mithrilowej Hali oraz Cytadeli Felbarr. Srebrzysty Legion wraz z Rycerzami w Srebrze patroluje ziemie na zachód od Silverymoon, ale jego członkowie większość czasu spędzają na szkoleniu.

NAJWAŻNIEJSZE ŚWIĄTYNIE

Mieszkańcy Silverymoon wierzą, że ich miasta strzeże kilka żywcich bóstw – Mielikki i Lurue, by wymienić choćby dwa. Cenią oni objawione nauki oraz wsparcie zarówno kapłanów, jak i druidów. Nad miastem górują potężne świątynie o błyszczących w słońcu iglicach, w lasach zaś wciąż rosnących i wokół Silverymoon rozwijają się święte gaje i polany.

Jutrznia Rhyestera. Przybytek nazwany od imienia ślepego proroka, który założył ten poświęcony Lathanderowi dom modlitwy. Ołtarz świątyni co świt oświetla tęczone światło, wówczas bowiem promienie słońca przebijają się przez witraże umieszczone we wschodniej ścianie budowli. Tą kongregacją wstrząsają wewnętrzne spory o to, kto powinien zostać miejscowym mistrzem poranka i wciąż czeka ona na prawowitego przywódcę. Nieco wcześniej, tego roku, po pogrzebie poprzedniego mistrza poranka, z ołtarza świtu dobył się grzmiący głos, mówiący: „Weźcie na swego przywódcę tego, który położy na mym ołtarzu prawdziwy mój znak”.

Zaciekle kłócący się duchowni wierzą, że ten znak musi być przedmiotem, prawdopodobnie o wielkiej mocy magicznej. Musi to być albo rzecz nowa, albo reprezentująca nowy początek. Niemniej w owym przedmiocie musi być wyraźny widoczny albo duch przewodni Lathandera, albo dotyk samego Pana Poranka. Niewiadomo jednakże, co to za rzecz ani gdzie się znajduje. Kapłani rywalizujący o władzę nad tą bogatą świątynią nieustannie zatrudniają poszukiwaczy przygód, którzy mają przeczesać Srebrne Marchie i znaleźć prawowite znaki. Duchowni najmują też szpiegów mających podglądać, co robią rywale oraz ich agenci. Niemal co dekadzień wyrusza kolejna drużyna poszukiwaczy przygód. Wiele z nich zaciekle walczy w dziczy z innymi takimi grupami. A tymczasem wierni wciąż czekają, z odległych zaś zakątków Faerunu przybywają kolejni pretendenci „wezvani przez Pana Poranka”.

Niezwyciężony Dom: Ten przybytek znalazł swe miejsce w surowej, prostej wieży zbudowanej z myślą o bitwach, w której przebywa wielu gorliwych wyznawców Helma. Wiara w Strażnika jest bardzo popularna w Srebrnych Marchiach, zwłaszcza wśród Rycerzy w Srebrze, Naczelnej Gwardii oraz Strażników Czarów. Niezwyciężony Dom kwitnie pod przewodnictwem czujnego mistrza Baerima Coraddora (PN człowiek mężczyzna Wjk4/Kpn10) – charyzmatycznego i energicznego przywódcy. Zajął on miejsce zabitego w bitwie poprzednika, Ersslera Thamma, który poległ strzegąc przed czarcimi wilkami pielgrzymów unieruchomionych przez śnieżycę. Baerima na polu bitwy naznaczyła Dłoń Helma – jaśniejąca manifestacja boga – za sprawą której towarzysze kapłana zaakceptowali jego przywództwo.

Polana Mielikki: Tę poświęconą Mielikki polanę pod otwartym niebem otacza pierścien wyniosłych cienioczubów, paproci i krzaków jagód, ustępujących miejsca porośniętej bujnym mchem ziemi. W dziupli jednego z drzew znajduje się *portal* połączony z domem na Północnym Brzegu, w którym mieszka duchowieństwo. Posługi w świątyni dniem i nocą prowadzi sługa pani Tathshandra Tyrar (ND człowiek kobieta Kpn10 Mielikki). Jej oczy wciąż błyszczą i to mimo siedemdziesięciu lat życia. Polana słynie jako miejsce spokoju, w którym często można poczuć boską obecność.

Salé Natchnienia: Budynek poświęcony Oghmie i Mililowi. Jest to wspaniała świątynia o czterech wieżach zbudowana na planie prostokąta. W strzelistych iglicach znajdują się biblioteki, gabinety oraz komnaty modlitwne, powyżej srebrne dzwony, poniżej zaś kwatery dla gości, czyli odwiedzających przybytek bardów i wiernych. Wieże łączy nieposiadająca dachu kaplica z balkonami na trzech poziomach. Goście mogą tu usłyszeć wiele wspaniałej muzyki oraz legend Północy. Duchowieństwo to przede wszystkim zdolni bardowie i mistrzowie wiedzy, a prowadzi mu mistrz pieśni Beldor Thrivvin (ND człowiek mężczyzna Kpn14 Milila) oraz niedawno przybyły krzewiciel wiedzy Ormast Keldellyn (PN człowiek mężczyzna Kpn12/Bos3 Oghmy).

Świątynia Srebrnych Gwiazd: Świątynia Selune to piękna budowla stworzona z obłych kamieni o wielu kryształowo-srebrnych gwiazdzystych oknach. Całość ma kształt tiary o pojedynczej iglicy, która wznosi się na północy. Natomiast widziana z pobliskich ulic linia, jaką tworzy dach, ma kształt półksiężyca. Duchowieństwu przybytku prowadzi arcymistrzyni księżycy Shalyssa Lurialar (CD kobieta półelf Kpn13). Zgromadzeni w świątyni Selune klerycy wspomagają lokalnych heroldów, Harfiarzy oraz kapłanów Deneira w tworzeniu map Srebrnych Marchii. Wynajęli oni również wielu poszukiwaczy przygód, mających chronić te osoby – i całą trzodę – przed potworami.

KONKLAWE SILVERYMOON

Nowy uniwersytet, a zarazem dzieło Alustriel i jedno z jej ostatnich osiągnięć jako naczelnego maga Silverymoon. Po stworzeniu Konklawe ustąpiła ze stanowiska i wzięła na swe barki znacznie większą odpowiedzialność jako rzecznik Srebrnych Marchii. Niemniej to właśnie Alustriel przekonała wiele niezależnych centrów nauki i wiedzy, by połączyły swe siły i założyły jedną instytucję, dzięki czemu mogłyby się dzielić efektywniej osiągnięciami i przekazywać studentom wiedzę z różnych dziedzin. Jasnie pani osobiście pokrywa koszty zakwaterowania oraz czesne zdolnych uczniów i sponsoruje również bardziej niezwykle badania niektórych mistrzów wiedzy, pozwalając im koncentrować się na nauczaniu i studiach.

Konklawe to nie jeden budynek ani nie dzielnica. Zajmuje ono różne domy i kompleksy – jedne położone blisko siebie na Południowym Brzegu, inne rozrzucone po całym mieście.

Akademia Pani: Tu, w miejscu uważanym przez wielu za serce Konklawe, czarodzieje uczą się nie tylko władania magią, ale również jej historii. Czesne jest wysokie – 500 sz plus 500 sz na poziom czarodzieja rocznie, aż do maksimum 4000 sz na rok dla czarodzieja 7. poziomu. Studiować nie mogą tu czarodzieje 8. lub wyższego poziomu, ale mogą oni zostać tzw. partnerami akademii, co kosztuje 5000 sz rocznie. Studenci (oraz partnerzy) poziomu 5. i wyższego, którzy zgodzą się poświęcić połowę swego czasu służbie w Straży Czarów, płacą 1/2 wzorcowego czesnego.

Studenci otrzymują pokoje w rozległych akademikach kolegium, a także mają prawo do posiłków w refektarzu uczelni. Jeżeli zdecydują się mieszkać poza kompleksem, wówczas oczywiście muszą sami zadbać o zakwaterowanie i wyżywienie. Partnerzy nie mają prawa ani do kwater, ani pożywienia. Jedzenie – a zwłaszcza wino – jest zaskakująco dobre, posiłkom zaś towarzyszą tańce, popisy minstreli, literackie odczyty oraz zabawne pokazy iluzjonistyczne.

Wielu tzw. mistrzów sztuki (czyli nauczycieli) to zrzedliwi dziwacy, ale w akademii nauczą się tolerancji, współpracy oraz doceniania różnych filozofii i podejść do magii. Każdy student poznaje wszystkie szkoły magii, dzięki czemu może się przekonać, czy nie ma zdolności lub chęci na specjalizację. Na uczelni nauki pobiera jednocześnie nieco ponad stu studentów, a lista oczekujących wciąż się wydłuża. Trafiają na nią też naiwniacy, którzy przybędą do bram

akademii i którzy potem uczą się gotować, prac, czyścić i dokonywać napraw na terenie budynków uniwersyteckich. Jeżeli, zyskawszy te umiejętności, będą dalej wykonywać takie prace, wówczas otrzymają pokój i zezwolenie na samodzielne korzystanie z części bibliotek Konklawe – do czasu aż nie nadejdzie ich kolej na pobieranie prawdziwych nauk.

Aula Wiecznego Zmierzchu: Górne piętra tej elfiej świątyni wypełniają dokumenty poświęcone genealogii, poezji, filozofii i innym naukom tej rasy. Tym miejscem zarządza mistrzyni wiedzy Vadalthra Rzeczna Toń (CD kobieta słoneczny elf Czar7/Miw6).

Dom Harfy: Szkoła niegdyś będąca sławnym kolegium bardów Focluchan, które przez ponad stulecie stało opuszczone. Niedawno ponownie ją otwarto i istnieją plany przywrócenia jej historycznej nazwy, gdy tylko mistrz bard uzna, że godna jest legendy poprzedniczki. Aktualnie Dom Harfy to niewiele więcej ponad miejsce niekończących się hulankę muzyków, mówców, minstreli oraz bardów, którym przewodzi mistrz bard Forell „Płomiennobrody” Luckaun (CD człowiek mężczyzna Brd11). Ma on nadzieję, że ta wymiana pieśni i opowieści wzbogaci wszystkich obecnych oraz doprowadzi do powstania wydziału, w którym będzie można uczyć nowicjuszy. Wiadomo, że wielu Harfiarzy wmieszało się w grono „radosnych mieszkańców domu”.

Dom Map: Wyniosła kamienna twierdza, niegdyś własność starszych heroldów, to obecnie część Konklawe. W tej wieży niegdyś mieścił się Skarbiec Mędrców. Wciąż w środku znajduje się mnóstwo map oraz drzew genealogicznych, z których większość to kopie przechowywanych gdzieś indziej cennych oryginałów. Każdy ma prawo przeglądać mapy i zapiski (pod przewodnictwem heroldów-uczniów oraz kadry mistrzów wiedzy), wnosząc opłatę 5 sz za godzinę. Materiałów nie można wynosić, a kopie można zamówić jedynie składając podania do mistrza domu. Zgromadzone w tym miejscu informacje heraldyczne, drzewa genealogiczne oraz mapy wyczerpująco opisują wszystkie naziemne krainy Północy oraz Ziemi Centralnych. Wiadomości dotyczące innych obszarów Faerunu są w najlepszym razie wyrywkowe. Domem Map zarządza obecnie sławny mędrzec Esklindrar (PN człowiek mężczyzna Fach7/Wsz4), którego nakłoniła do przeprowadzki w to miejsce sama Alustriel. Zachęciła go, uzupełniając kolekcję o kopie osobiście zgromadzonych dokumentów.

KORZYŚCI Z NAUKI W AKADEMII

Dlaczego warto płacić tysiące sztuk złota za przywilej uczęszczania do szkoły czarodziejów? Odpowiedź jest prosta: w ten sposób można uzyskać dostęp do wielu nowych zaklęć (patrz Dodawanie czarów do księgi czarodzieja w Rozdziale 10 *Podręcznika Gracza*) oraz do miejsca, gdzie można tworzyć przedmioty.

Po pierwsze, student oraz partner próbujący nauczyć się nowego zaklęcia otrzymują premię +2 do testu Czarostwa, pod warunkiem jednakże, że próbę tę podejmuje na terenie szkoły.

Po drugie, raz na kwartał, student oraz partner mogą za darmo dodać do swej księgi czarów wybrane zaklęcie – efekt jest analogiczny do dodawania nowych czarów do księgi na każdym poziomie. W celu otrzymania tej korzyści dana osoba musi spędzić przynajmniej 4 godziny dziennie przez 30 dni w czasie kwartału, uczęszczając na zajęcia i się ucząc.

Po trzecie, student oraz partner mogą w dowolnej chwili skopiować zaklęcia z ksiąg czarów szkoły, pod warunkiem jednak, że wniosą specjalną opłatę równą połowie ceny rynkowej zwoju z danym zaklęciem. Na przykład, mag chcący skopiować przyspieszenie z biblioteki akademii może to zrobić za cenę 188 sz.

Po czwarte wreszcie, student oraz partner mogą używać laboratoriów i bibliotek akademii do tworzenia magicznych urządzeń, nawet jeżeli sami nie posiadają odpowiedniego atutu tworzenia przedmiotu. W tym celu wnoszą specjalną opłatę równą 10% ceny rynkowej kreowanej rzeczy. Osoba musi spełniać wszystkie inne wymagania tworzonego przedmiotu. Na przykład, czarodziej, który nie posiada atutu Stworzenie różdżki, a mimo to chcący stworzyć różdżkę błyskawicy, może wykonać ją dzięki zasobom akademii za cenę 1125 sz, czyli za 10% jej normalnej ceny rynkowej.

Esklindrar ma ostry język. Za cel życia natomiast postawił sobie zdobywanie wiedzy. Posiada niesamowitą pamięć, dzięki której stał się największym znanym ekspertem w temacie ludzkich pism z Wybrzeża Mieczy, znajdujących się poza murami Świecowej Wieży. Zaprzyjaźnił się z kilkoma grupami poszukiwaczy przygód, którym daje wskazówki, jak dotrzeć do miejsc prawdopodobnego ukrycia starych skarbów. Ci zaś w zamian opowiadają mu, co ujrzeli oraz wypożyczają wszelkie znalezione zapiski, by mógł zrobić kopie.

Mędrzec to także bliski przyjaciel Alustriel i kilku innych potężnych Harfiarzy, którzy – gdyby spotkała go krzywda – z pewnością podjęliby kroki, aby go pomścić.

Inwokatorium Arkhena: Szkoła zaklania (nauki będącej przeciwieństwem czarodziejstwa) będąca jedną z niewielu instytucji tego typu w całym Faerunie. Studenci uczą się tu pod okiem słynącego z surowości i sarkazmu Arkhena Lodowatego (ND człowiek mężczyzna Zak13). Do ich użytku udostępniono bogato wyposażony nowy budynek, w którym znajdują się ożywione konstrukty (kontroluje je oczywiście mistrz zaklana).

Konserwatorium Muzyczne Utrumma: To archiwum zapisków muzycznych oraz „zwojów pieśni” przeniesiono z Północnego Brzegu do dużego, niewyróżniającego się budynku na Południowym Brzegu w kompleksie Konklawe. Na terenie konserwatorium znajduje się również ponad czterdzieści dźwiękoszczelnych komnat ćwiczeń, gdzie muzycy swobodnie mogą śpiewać i grać. Wielu trenuje samodzielnie, ale oczywiście odbywają się tu również nauki, za które trzeba dużo zapłacić. Jeśli chodzi o Utrumma, to nie żyje on od lat. Natomiast obecna kadra mistrzów muzyki ma dobrą reputację.

Każdy (nie tylko uczeń Konklawe) może wynająć komnatę ćwiczebną za 1 ss za 2 godziny. Musi jednakże wyrazić zgodę, by mistrzowie oraz studenci słuchali, jeśli mają na to ochotę, przesiadując na balkonach znajdujących się w każdej komnacie. W konserwatorium zabroniono dawania płatnych występów, ale można organizować darmowe recitale w dowolnej z położonych na parterze Auli Przesłuchań.

Skarbiec Mędrców: Masywna budowla na planie podkowy. Wznosi się nad ziemię na pięć kondygnacji, a pod jej powierzchnią rozciąga się pięć poziomów rozległych labiryntów. Jeżeli Świecowa Wieża to największa składnica spisanej wiedzy w Faerunie, wówczas Skarbiec Mędrców będzie największym archiwum wiedzy. Ma on zaś postać niezwyklej biblioteki, którą opiekuje się znaczna liczba doświadczonych mędrców. Chronią go wszelkie warunki bariery Vaelun, z jednym dodatkiem: poza Pierwszy Westybul mogą wejść jedynie posiadacze talizmanów duraf (bez względu na charakter), które rozdał strażnik skarbcza. Na intruzów – czyli osoby, które nie mają thelbane'a lub durafu – działa efekt *antypatii*. Oczywiście bez problemu do skarbcza wchodzić mogą Jorusem, Taernem i Alustriel.

Skarbcem opiekują się kapłani Deneira, którzy go również pilnują. Przenoszą oni materiały z półki na półkę, a chętnym – tym,

którzy wniosą opłatę 5 sz za tom – dostarczają książki z biblioteki do Pierwszego Westybulu. Przeglądanie dzieł traktujących o magii kosztuje 10 sz. Natomiast gdy pada prośba o książkę czarów, odpowiedź jest zawsze ta sama: „Wszelkie znajdujące się w skarbcu dzieła tego typu są niedostępne”.

Nie zezwala się na samodzielne kopiowanie żadnych manuskryptów ani map. Zakazane jest nawet wnoszenie przyborów do pisania, lecz skrybowie ze skarbcza z chęcią zapiszą krótkie uwagi czytającego (opłata wliczona w koszt wypożyczenia książki do czytelnika). Można też zamówić kopie – cena to 50 sz za mapę lub 2 sz za stronę tekstu. Skopiowanie wszelkich map, poza największymi, zajmuje dwa dni, teksty zaś kopiowane są w tempie 10 stron dziennie.

Strażnik może zaferować chęć zakupu wszelkich cennych manuskryptów i dzieł literackich (200 sz za każde 100 lat od powstania dzieła to dość dobry sposób wyceniania wartości). Jeżeli właściciel tekstu nie zamierza go sprzedać, wówczas strażnik skarbcza prosi o możliwość skopiowania książki za połowę wspomnianej ceny, a na czas potrzebny do zakończenia tej pracy oferuje darmowe zakwaterowanie i wyżywienie w luksusowych apartamentach gościnnych gdzieś na terenie Konklawe.

Większość gości odwiedza ogólnie dostępne galerie z książkami na parterze i pierwszym piętrze (nie wnosząc opłat za czytanie). Tutaj, na ścianach, na planszach rozmiarów 75 na 60 centymetrów umieszcza się wieści z całego Faerunu. Tu na półkach stoją zaś dostępne wszystkim kopie popularnych podręczników, takich jak „Delkwa atlas Faerunu”, „Lata mijające Revendra” czy wreszcie „Gaurdronta przewodnik po bestiach potwornych”. Piętra od drugiego do czwartego zajmują pracowne skrybów, iluminatorów oraz introligatorów, gabinety poświęcone każdej niemal dziedzinie nauki (magii, historii, alchemii, zoologii czy geografii) oraz biura, w których można się skonsultować z mędrkami. To ostatnie jest możliwe jednakże po uprzednim umówieniu spotkania i wniesieniu dość wysokich opłat: 50 sz za godzinę konsultacji ogólnych (porady dotyczące tego, z jakich książek skorzystać i z którymi ekspertami się spotkać, plus zdefiniowanie i wyjaśnienie rzeczy najprostszych) plus 500 sz za każdą szczegółową i pełną odpowiedź na trudne pytanie.

Aktualnie stanowisko strażnika skarbcza piastuje Haliver Muorin (PN człowiek mężczyzna Czar9/Miw7) – osoba imponująca, a przy tym miła. Cały czas pomaga mu szcziemu duchownym Deneira (PD człowiek Kpn3-7) oraz dwóch gwardzistów skarbcza (PN człowiek Wjk7). W razie potrzeby łatwo wezwać kolejnych dwóch gwardzistów oraz 2k12 niższych rangą kapłanów Deneira.

SKLEPY I ARTYŚCI

W pięknych i interesująco wyglądających sklepach znajdujących się na niemal każdej ulicy Silverymoon sprzedaje się fascynujące towary. Oto opis tych wyjątkowo zachwycających lub przydatnych miejsc tego typu.



Xara Tantlor

Błyszczący Zwój: Do okrągłych, drewnianych, pomalowanych na królewski błękit drzwi ozdobionych wieloma srebrnymi (i nic nieznaczącymi) runami prowadzą rozpadające się kamienne schody, zaczynające się przy alei Jasnego Puklerza. Za drzwiami znajduje się długi, wąski sklep, w którym stoi stołek dla gości. Mogą oni również stać lub przechadzać się wzdłuż lady z eliksirami i zwojami. Zawsze kupić tu można 1k6+10 losowych mikstur oraz 2k6+10 losowych zwojów wtajemniczeń (poziomu 1k6-1).

Za ladą zwykle przesiaduje sympatyczna właścicielka przybytku, Xara Tantlor. Czasem udaje się ona z klientami do pokajnej

piwnicy, gdzie za opłatą (patrz Tabela 7-9 w *Podręczniku Gracza*) rzuca zaklęcia – wówczas zamyka sklep. Xara ma chowańca, kruka Villynka, który siada w dziwnych miejscach w Błyszczącym Zwoju i w jego pobliżu, uważnie obserwując wszystkich nabywców.

Tantlor oraz jej chowaniec nie są tymi, na kogo wyglądają. Kobieta wygląda na przedsiębiorczą czarodziejkę, która zarabia prowadząc magiczny sklep, lecz tak naprawdę jest doświadczoną włamywaczką, rabusem grobów oraz najemnikiem. Jakby tego było mało, Xara nie wybrzydza i przyjmuje każde zadanie. Villynk to z kolei imp, który może przybrać między innymi postać kruka. Sklep Xary jest również

xara tantlor

Człowiek kobieta **lotrzyk 4/czarodziej specjalista w odpychaniu 9:** SW 13; średni humanoid; KW 4k6 + 9k4; pw 39; Inic +3; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowany 15); Atak +12/+7 wręcz (1k4+3/19-20, *sztylet porażenia* +2) lub +11 dystansowy (1k8/19-20, *mistrzowska lekka kusza*); SA ukradkowy atak +2k6; SC uchylanie, korzyści z chowańca, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP); Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +10, Wola +8; S 13, Zr 17, Bd 11, Int 18, Rzt 12, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Alchemia +12, Błefowanie +7, Ciche poruszanie +21, Czarostwo +14, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +3, Odcyfrowywanie zapisów +11, Otwieranie zamków +10, Przeszukiwanie +11, Równowaga +9, Skakanie +7, Szacowanie +8, Ukrywanie +26, Unieszkodliwianie mechanizmów +11, Upadanie +7, Wiedza (lokalna – Srebrne Marchie) +12, Wiedza (tajemna) +11, Wspinaczka +6, Wycucie kierunku +3, Zauważanie +8; Finezja w broni (sztylet), Potężniejszy chowaniec, Rzucanie w walce, Stworzenie różdżki, Unieruchomienie czaru, Warzenie eliksirów, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju.

Uchylanie (zw): Jeżeli padnie ofiarą efektu, na który ma prawo wykonać rzut obronny na Refleks w celu zmniejszenia obrażeń o połowę, wówczas po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Korzyści z chowańca: Zapewnia właścicielowi atut Czujność (gdy znajduje się w odległości do 1,5 metra), wspólne czary z właścicielem, więź empatyczna z właścicielem. Patrz Chowańce w Rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*.

Wyposażenie: *nitrilowa koszulka kolcza skradania* +1, *sztylet porażenia* +2, *płaszcz elfów*, *różdżka rozproszania magii* (18 ładunków), *różdżka błyskawicy* (8. poziom czarującego, 22 ładunki), *skrzydlate buty*, *rękawiczka-schorzek*, *mistrzowska lekka kusza*, 20 bełtów, 3 mistrzowskie sztylety.

Przygotowane czary (5/6/6/5/4/2; bazowa ST = 14+ poziom czaru, szansa niepowodzenia czarów wtajemniczeń 10%). Xara zwykle każdego dnia rzuca *kocią gracją*, *wytrzymałość* i *wprowadzenie w błąd*.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, *dłoń maga*, *kuglarstwo*, *odporność*, *otwarcie/zamknięcie*, *promień mrozu*, *przeszkodzenie nieumarłemu*, *raca*, *światło*, *tajemny znak*, *tańczące światło*, *widmowy odgłos*, *wykrycie magii*, *wykrycie trucizny*; 1 – *alarm*, *identyfikacja*, *magiczny pocisk*, *oziębły dotyk*, *pajęcząca wspinaczka*, *plonące dłoń*, *skok*, *spadanie jak piórko*, *szybki odwrót*, *tarcza*, *wierzbiorowiec*, *wstrzymanie portalu*, *wykrycie sekretnych drzwi*, *wymazywanie*, *wytrzymałość żywiołowa*; 2 – *kocia gracja*, *kotkatka*, *lewitacja*, *nie-*

ustający płomień, *niewidzialność*, *odporność żywiołowa*, *plomie-nie Aganazzara*, *przekształcenie siebie*, *widzenie w ciemnościach*, *wprowadzenie w błąd*, *wykrycie myśli*, *wytrzymałość*, *zaciemnienie przedmiotu*, *zlokalizowanie przedmiotu*; 3 – *błyskawica*, *lot*, *niewykrywalność*, *przemieszczenie*, *przyspieszenie*, *rozproszenie magii*, *stan lotny*, *węzowa pieczęć mocy w sepju*, *większy obraz*, *wybuchowe runy*, *zatrzymanie nieumarłego*; 4 – *kamienna skóra*, *ognista pułapka*, *polimorfowanie siebie*, *ściana lodu*, *tajemne oko*, *wezwanie potwora IV*, *wymiarowe drzwi*, *zwiększona niewidzialność*; 5 – *faktywny obraz*, *odesłanie*, *przejście w ścianie*, *stożek zimna*, *teleportacja*, *wścibskie oczy*.

*Czary ze szkoły odpychania, w której Xara się specjalizuje. Zakazana szkoła: zaklinanie.

Villynk, imp chowaniec: KW 9; pw 19; Atak +12 wręcz; KP 20; SC może przenosić ataki dotykowe; potrafi rozmawiać z właścicielem, potrafi rozmawiać ze zwierzętami swojego rodzaju; Int 14; patrz *Księga Potworów*, Dodatek 1.

Xara – energiczny badacz grobowców i ruin Północy – łapczywie poszukuje nowej magii. Finansuje takie wyprawy, rzucając w zamian czary i sprzedając eliksiry. Lubi towarzystwo poszukiwaczy przygód i wydaje się szybko zaprzyjaźniać, ale te uczucia w jej przypadku są ulotne. Dla niej kumple to wygodni sojusznicy, których można wykorzystać, gdy okazują się przydatni, porzucić, gdy przestają pomagać, a zdradzić, gdy można coś w ten sposób zyskać.

Kobieta lubi zatrudniać poszukiwaczy przygód, by sprawdzali dla niej miejsca, które później planuje samodzielnie splądrować. Z zatrudnianymi osobami obchodzi się względnie uczciwie, ale czasami wysyła je w miejsca, o których wie, że są zabójczo niebezpieczne. Chce w ten sposób sprawdzić, jakie wyzwania stawia to konkretne miejsce, choćby obserwując próby ucieczki druzyny. Oczywiście, z ocalałymi z takich ekspedycji dzieli się załem i jest równie co oni przerażona – „naprawdę i w głębi serca”.

Xara ma błyszczące, zielone oczy oraz miodowo-rude włosy. Kiedy kontaktuje się z klientami lub poszukiwaczami przygód, których ma zamiar zatrudnić, zakłada proste fioletowe, zielone lub ciemnobrązowe suknie, kryjące czarny gorset. W czasie pracy lubi używać *przekształcenia siebie* lub *polimorfowania siebie*, które w połączeniu z *wprowadzeniem w błąd* czy *niewykrywalnością* pozwalają jej zupełnie zmienić wygląd i ukryć tożsamość.

lepiej chroniony niż się wydaje. W razie konieczności kobieta posługuje się czarami i wykorzystuje magiczne przedmioty, może jednakże także odsunąć fragment blatu lady, odsłaniając znajdujący się pod spodem *symbol rozpaczy*. Druga odsuwana część lady kryje *symbol smu*. Oba magiczne znaki Xara zdobyła w ramach zapłaty za dobrze wykonaną niebezpieczną misję. Kobieta ma również kilka zwojów *wybuchowych run* oraz *wężowej pieczęci mocy w sepii*, które znajdują się pośród przydatniejszych zwojów przeznaczonych na sprzedaż.

Garść Gwiazd: Sklep umiejscowiony na Północnym Brzegu, przy alei Cienistych Gwiazd. Zwykle wypełniają go kapłani oraz wyznawcy Selune. W rozjaśnionym delikatnym świetle i zagrany wewnątrz dominuje umieszczona na suficie błyszcząca mapa gwiazd. W sklepie można kupić wszelkiego rodzaju pomoce nawigacyjne – od sembijskich astrolabów przez świece o ustalonym czasie spalania, liny do pomiaru głębokości, łańcuchy miernicze, mapy naziemne i morskie, słoneczne precyki, *różdżki światła* i przeróżne latarnie. Mapy kosztują 40 sz, a sporządza się je na dobrym papierze welinowym.

W tym miejscu zawsze można spotkać poszukiwaczy rud i przygód, eksploratorów i marzycieli, którzy wymieniają z pracownikami plotki oraz opowieści z podróży.

Klinga Optyma: Wspaniały sklep z bronią położony na Północnym Brzegu, przy alei Wielu Kotów. Tu z łatwością da się zakupić przeróżne rodzaje mistrzowsko wykonanej broni, a zwłaszcza wszelkie topory. Przybytku po godzinach pracy pilnuje groza w pancerzu, która wykonuje rozkazy właściciela. Za dnia o porządek stara się sam gospodarz tego miejsca – Heliostrur Optym (ND człowiek mężczyzna Wjk4/Fach7), który jest mistrzem w rzucaniu nożami i sztyletami, a ma ich spory wybór. W różnych zakątkach sklepu wisi wiele celów, na których może ćwiczyć ten fach. Optym zachowuje niezwykle spokojny w obliczu niebezpieczeństwa i zawsze nad sobą panuje.

sundabar

Otoczone podwójnym murem warowne miasto zbudowane na planie koła. Słynie z górników, mistrzów kowalskich oraz snycerzy. Jest to miejsce surowe, w którym w ogóle brakuje drzew. Jedna z odwiedzających miasto osób opisała je takimi oto słowami: „Tylko kamienie i podejrzania”. Silnie strzeżona szczelina wulkanu położona pod Sundabar, tak zwany Wieczny Ogień, to źródło dużej liczby magicznego oręża.

Sundabar (duże miasto): Konwencjonalne; Char PN; Limit 40 000 sz; Zasoby 28 518 000 sz; Populacja 14 259; Zintegrowana (ludzie 54%, krasnoludy [wszystkich odmian] 33%, skalne gnomy 8%, lekkostope niziołki 3%, półelfy 1%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: Helm Przyjaciel Krasnoludów, ND człowiek mężczyzna Wjk10/Trp5 Mielikki (pan Sundabaru).

Ważne postacie: Guldrim Oszroniony Topór, PN mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk8/Kob6 (jasny topór Bacznego); wojenne ostrze Ilbrim Sarkro, PN człowiek mężczyzna Wjk9; strażnicze ostrze Brionn Haskur, PN człowiek mężczyzna Wjk8; naczelny lichwiarz Homilar Drace, NZ człowiek mężczyzna Łtr8 (sponsor i posiadacz wielu interesów); Ornar Myntuk Stary, PD człowiek mężczyzna Fach10 (właściciel „Łóżek i Stołów Ornara Staroego” oraz najlepszy z mistrzów ciesielskich Sundabaru); Gaurlar Darym, ND człowiek mężczyzna Wjk3 (właściciel gospody „Pod Trąbką”); Uldro Baldiver, ND człowiek mężczyzna Zbr4 (właściciel „Szynku Baldivera”).

Tarczowci: Wjk14, Wjk13, Trp12, Zbr12, Kpn11, Wjk11 (2), Pal11, Zbr11 (2), Bbr10, Wjk10, Zbr10, Kpn9, Wjk9, Pal9, Zbr9 (2), Bbr8, Kpn8 (2), Wjk8 (2), Zbr8 (2), Kpn7, Wjk7 (2), Pal7, Trp7, Zbr7 (4), Bbr6, Kpn6 (3), Wjk6 (2), Pal6, Zbr6 (7), Kpn5 (4), Wjk5 (5), Pal5 (2), Zbr5 (10), Bbr4 (2), Kpn4 (6), Wjk4 (6), Pal4, Trp4 (2), Zbr4 (22), Bbr3 (2), Kpn3 (5), Wjk3 (12), Zbr3 (81), Kpn2 (12), Wjk2 (24), Pal2 (2), Trp2, Zbr2 (288), Kpn1 (25), Wjk1 (49), Zbr1 (823).

Kamienne Tarcze: Wjk6, Kpn5, Zbr5, Kpn4, Zbr4 (3), Kpn3 (2), Zbr3 (9), Kpn2 (4), Zbr2 (14), Kpn1 (5), Zbr1 (42).

Czujni: Łtr9, Łtr8, Czar8, Brd7, Łtr7, Czar7, Fach6, Łtr6 (2), Fach5 (2), Łtr5 (2), Czar5, Brd4, Fach4 (2), Łtr4 (4), Czar4, Plb3 (2), Fach3 (4), Łtr3 (3), Plb2 (8).

Srebrzysty Legion: Wjk6, Wjk5, Zbr5 (2), Kpn4, Wjk4, Zbr4 (5), Wjk3 (3), Zbr3 (11), Wjk2 (4), Zbr2 (30), Kpn1 (2), Wjk1 (6), Zbr1 (133).

Pozostali obywatele Sundabar są zbyt liczni i zróżnicowani, by ich tu wymieniać.

Ważniejsze towary importowane: żywność (zwłaszcza ziarno, żywy inwentarz oraz owoce, wysoko tu cenione), drewno oraz tkaniny.

Ważniejsze towary eksportowane: pancerze, wyroby gliniane (głównie rury i dachówki), miedź, meble, złoto, drewno, skóry, srebro, narzędzia, broń.

Sundabar to jedno z najbogatszych i najbardziej wojowniczych miast Faerunu. Jest to dawna krasnoludzka cytadela, która przemieniła się w ponurą fortecę. Słynie z eksportowanego drewna oraz metalu. Znacznie ważniejsze jest jednak to, iż stanowi wojskowy bastion cywilizacji Północy. Szczyci się wieloma środkami obronnymi, chroniącymi przed plagą Północy – hordami orków. Sundabar złamało impet wielu straszliwych inwazji. Pierwszy środek obronny to dwa pierścienie murów, które uzupełnia znajdująca się pomiędzy nimi, wypełniona lodowatą wodą fosa. Jeśli wierzyć plotkom, pływają w niej mięsożerne węgorze. Kolejne zabezpieczenie stanowią zdolni i dobrze uzbrojeni obrońcy miasta, tzw. Tarczowci – stała armia licząca dwa tysiące żołnierzy. Są jeszcze liczni krasnoludscy sojusznicy miasta, krępi wojownicy z położonego poniżej Wiecznego Ognia Fardrimm. Wreszcie Sundabar często sięga do zasobnego skarbcza i w razie potrzeby zatrudnia najemników oraz poszukiwaczy przygód. Miasto jest też na tyle dobrze zaopatrzone, by przetrwać wielomiesięczne oblężenia. Ogromne spiżarnie znajdują się w jaskiniach położonych w okolicach Wiecznego Ognia. Czystą, świeżą wodę zaś czerpie się z głębokich miejskich studni sięgających podziemnego jeziora Anfara.

Mieszkańcy Sundabaru żyją, mając w świadomości jedno ważne hasło – „Czujość”. Obserwują bacznie przybyszów i podchodzą do nich z dużą podejrzliwością. Tych, którzy wydają się zbyt dociekliwi lub zbyt energicznie przemieszczają się po mieście, przesłuchują Kamienne Tarcze, czyli miejska straż. Jej dowódca nosi tytuł strażniczego ostrza, a jego podwładni pilnują porządku w mieście. Pod jego komendą znajdują się również dobrze się kryjący szpiedzy zwani Czujnymi. Strażnicy nie wahają się siłą doprowadzać podejrzane osoby do jednej z dwóch wielkich świątyń w mieście, gdzie kapłani Helma lub Tyra pomagają w przesłuchaniu, posługując się czarami w rodzaju *wykrycie kłamstwa* czy *sfera prawdy*.

Jeśli jakiś członek Kamiennych Tarcz lub Czujnych stanie się nieostrożny, nadgorliwy lub nazbyt zaprzysiężni się z mroczniejszymi obywatelami, to natychmiast otrzymuje przeniesienie do Tarczowych. Z kolei „sprawiający problemy” żołnierze trafiają do sił strażniczego ostrza. Stanowisko dowódcy Tarczowych zwane jest wojennym ostrzem. Do zdań piastującej je osoby należy zarządza-

nie obroną murów oraz patrolami w dolinie Sundabar. Wyruszający na patrol w dżicz żołnierze są dobrze opancerzeni i uzbrojeni w długie włócznie, miecze, sztylety, topory bitewne oraz krótkie luki. Dobrze znają teren, którego pilnują i przetrząsają każdą jaskinię, każdą kotłnię, każdą nieckę. Kapitanowie Tarczowych dbają o to, by oddziału nie schwytano w pułapkę lub nie zaatakowano z flanki – stąd zwyczaj rozsyłania podczas patrolu zwiadowców we wszystkie strony.

skrótowa historia

W czasach istnienia krasnoludzkiego królestwa Delzoun, Sundabar było potężną cytadelą tej rasy. Mieszkańcy tej krainy około –500 RD zbudowali wielkie podziemne miasto, chcąc wykorzystać Wieczny Ogień – wulkaniczną szczelinę sięgającą w Podmrok. Podobnie do położonej dalej na północy Cytadeli Adbarr, większość Sundabarru znajdowała się przede wszystkim pod ziemią, a jedynie nieliczne budowle stały na powierzchni. Serce warowni stanowiły olbrzymie kuźnie powstałe z ognistej szczeliny, źródła tak ogromnego gorąca, że łatwo tworzyło się tu nawet najtrudniej uzyskiwalne stopy, a ponadto można było działać na ogromną skalę.

Sundbarr przetrwało upadek wspańskiego podmrocznego Delzoun, który miał miejsce w Roku Czarnego Jednorożca. Miasto obroniono, wykorzystując ogromną potęgę Wiecznego Ognia. Mistrzowie kowalcy – bezpieczni za murami stopionego metalu – odizolowali się od okolicznych ziem. Z czasem siła Sundabarru zmalała,

w miarę jak ubywało jego mieszkańców i zapominano dawną wiedzę. Grasujący w okolicy orkowie oraz potwory raz po raz plądrowały naziemną część miasta na przestrzeni stuleci – pomiędzy 329 RD, kiedy upadł Hlondath, a 882 RD, gdy Ascalhorn, Ammarindar oraz Eaelann uległy armii demonów.

Wypędzone przez demony ze swych siedzib hordy orków ominęły Sundbarr, gdyż na powierzchni nie było już nic wartego zniszczenia, podziemnych kuźni zaś strzegł Wieczny Ogień, odporny na ich ataki. Po upadku Ascalhorn, książę Simberuel Astalme, jeden z dowódców miejskich armii, zebrał pod swą komendą nielicznych ocalałych i poprowadził ich w bezpieczne miejsce. Ponieważ uciekinierom nieustannie zagrażały demony plądrujące dolinę Delimbiyr, Astalme wybrał marsz na północ i poprowadził lud przez Przełęcz Odwróconego Kamienia. Śladem niedobitków podążało stado vrocków.

W pobliżu podziemnej krasnoludzkiej cytadeli czarty ścigające Astalme'a i jego podwładnych przycisnęły swe ofiary do muru. Zagłada wydawała się pewna, gdy pojawił się nieoczekiwany sojusznik – mistrz kuźni Sundabarru. Władca cytadeli w pierw nie chciał przerywać wieloletniej izolacji warowni, później jednak doszedł do

wniosku, iż nie może zignorować doli ludzi walczących na progu jego domu, otoczonych przez przeważające siły wroga. Krasnoludy oraz ludzie połączyli siły i przepędzili demony. W trakcie bitwy książę Astalme oddał życie, ratując mistrza kuźni. Wyrażając wdzięczność za ten akt poświęcenia, władca cytadeli zaproponował ludziom, by osiedlili się w opuszczonej, naziemnej części warowni.

Przez pięć stuleci od tego dnia ludzie i krasnoludy żyli obok siebie, współpracowali i rozwijali swe miasto. Pierwsi z wymienionych odbudowali naziemne umocnienia i wieże, po czym wzniesli wokół miasta potężne mury. Ich obecność obudziła wymianę handlową, dając krasnoludom dostęp do rynku zbytu przeróżnych dzieł wytwarzanych w podziemiach. W ten sposób wszyscy się wzbogacili. A z czasem Cytadela Sundbarr, zaściankowa krasnoludzka warownia, stała się Sundabarem – miastem handlowym, ale też obronnym bastionem Północy.

Populacja mieszkających w mieście ludzi nieustannie rosła, a wraz z nią wzrastało też znaczenie kupieckich mistrzów tej rasy, zmniejszając wpływy krasnoludzkich mistrzów kuźni. Wreszcie mistrzowie gildii

oraz kupcy dysponowali większą władzą niż mistrz kuźni. Dziś ten ostatni jest przywódcą krasnoludzkiej społeczności Sundabaru oraz ważnym doradcą panującego mistrza, który włada miastem na dobre i na złe. Stojące niżej w hierarchii można gildie rzemieślników, górników oraz kupców śpierają się ze sobą i kłócą, rywalizując o korzyści i bogactwa.

Szóstym panującym mistrzem w 1355 RD został

Helm Przyjaciół Krasnoludów. Jego poprzednik zginął, walcząc z orkami oblegającymi miasto. Helm zrobił wiele, by zakończyć spory pomiędzy mistrzami miejskich gildii oraz wykorzenieć korupcję pleniącą się podczas poprzednich rządów.

ważne miejsca

Ulice Sundabaru są brukowane. Nad nimi wyrastają trypoziomowe, kamienne domy o łupkowych dachówkach, wysokich i wąskich oknach zamkniętych okiennicami, grubych ścianach i okutych żelazem, wytrzymałych drzwiach, które można zaryglować i jeszcze dodatkowo zabarykadować. Wśród tych miniaturowych fortec kryją się nieliczne rezydencje oraz przynajmniej jedna gospoda („Szynk Baldivera”); które w razie najazdu i przełamania murów mogą służyć za twierdze. Drzew jest tu ledwie kilka, a rosną tu chyba tylko i wyłącznie zieleń w wiszących pod oknami doniczkach.

Zimą w sundabarskich domach jest chłodno i wilgotno. Zalegające na ulicach zasypy śniegu topią się w słońcu, a woda wsiąka pomiędzy kamienie, w znajdującej się pod spodem ziemię. W piwnicach więk-



Sundabar

szości domów rozwija się grzyb, na szczęście omijający stojące tu beczułki z żywnością, zabezpieczone przed gryzoniami – cóż, starsi mieszkańcy zbyt dobrze pamiętają zimowe głody...

Tartaki oraz zagrody i wybiegi dla zwierząt znajdują się poza murami. Jednakże karawany powstają i rozwiązują się pod ochroną, bo-wiem szerokie drogi prowadzą wprost od Bramy Rzeczej (zachód), Bramy Wschodniej (wschód) oraz Bramy Odwróconego Kamienia (południowy-wschód) do centralnego punktu miasta, zwanego po prostu Kręgiem. Wspomniany Krag to olbrzymia, otaczająca Hale Mistrza otwarta przestrzeń, na której nikt nie ma prawa otwierać straganów. Tu właśnie zbierają się karawany, a gdy grozi atak hordy orków, pasterze tu zapędzają swoje stada (dzięki temu miasto ma dość żywności, by przetrzymać oblężenie).

HALA MISTRZA

Hala Mistrza to zbudowane na niewielkiej przestrzeni zbiorowisko dużych, okrągłych kamiennych wież, których blanki jeżą się od ciężkich katapult oraz balist. W Sundabarze wszyscy zawsze spodziewają

się ataku i są na niego gotowi. Nieżyjący już mistrz Thulntarn powiedział nawet, że to miasto „jest niczym kamień, który miażdży zarówno czaszki orków, jak i szczęki smoków”.

Tego miejsca broni elitarny oddział dwustu Tarczowych, zwanych Gwardią Mistrza. W budynku mieszczą się biura wielu różnych organizacji, gildii oraz ciał doradczych. Helm starał się – i wciąż się stara – uprościć złożony sundabarski system ceł, regulacji oraz obowiązków, niemniej wciąż musi sobie radzić z setkami intryganckich członków cechów, mających nadzieję uchwalić w biurach panującego mistrza jakieś małe korzyści dla swego rzemiosła lub zawodu.

WIECZNY OGIEŃ ORAZ PODMIASTO

Strome, kręte przejścia prowadzą daleko w dół do Wiecznego Ognia – wulkanicznej szczeliny pod miastem. Niegdyś otaczały ją wspinańskie kuźnie, ale dziś płomienie są nieokiełznane. Wiele ogromnych warsztatów wykorzystujących potęgę szczeliny spłonęła ponad sto lat temu w nagłym wybuchu ognia. Do tej pory ich nie odbudowano.

helm przyjaciel krasnoludów

Człowiek mężczyzna tropiciel 5 Mielikki/wojownik 10: SW 15; średni humanoid; KW 5k10+25 plus 10k10+50; pw 177; Inic +5; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 14, nieprzygotowany 23); Atak +20/+15/+10 wręcz (1k8+8/19-20/×3, *młot bojowy grzmotu* +3) oraz +19/+14 wręcz (1k4+4/×4, *lekki nadziak obrony* +3); SC ulubiony wróg – orkowie +2, ulubiony wróg – giganci +1; Char ND; MRO Wytrw +19, Ref +7, Wola +9; S 17, Zr 12, Bd 20, Int 14, Rzt 13, Cha 12. Wzrost 193 cm.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +5, Jeździectwo +14, Język obcy (chondatski, gnomi, illuskański, krasnoludzki, orkowy, wspólny), Koncentracja +9, Leczenie +5, Nasłuchiwanie +8, Pływanie –3, Postępowanie ze zwierzętami +7, Profesja (przewodnik) +6, Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (zbrojmistrzostwo) +10, Skakanie +5, Tajniki dziczy +14, Wspinaczka +10, Wyczucie kierunku +7, Zauważanie +8; Atak w przelocie, Konna walka, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (*młot bojowy*), Potężny atak, Rozszczepienie, Specjalizacja w broni (*młot bojowy*), Sztuka przetrwania, Tropienie, Walka na ślepo, Żelazna wola, Zogniskowanie broni (*młot bojowy*).

Ulubiony wróg: premia +2 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem orków; premia +1 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem gigantów.

Wyposażenie: *mithrilowy napierśnik odporności na czary* +5 (OC 15), *piersienny obrony* +3, *młot bojowy grzmotu* +3, *lekki nadziak obrony* +3, *karwasze zdrowia* +4 (uwzględnione w wartości Bd), *plaszcz odporności* +2, *piersienny spadających gwiazd*, mistrzowski sztylet (w prawym bucie).

Przygotowane czary tropiciela (1; bazowa ST = 11 + poziom czaru): 1 – *opóźnienie trucizny*.

Szósty panujący mistrz Sundabar to były wojenny kapitan Najemniczej Kompanii Krwawy Topór. Wspomniane przywództwo zy-

skął przez aklamację – wszyscy towarzysze uznali go za godnego stanowiska po tym, jak wielu jego lekkomyślnych poprzedników zginęło w bitwach lub karczemnych bójkach. Śmiała obrona miasta sprawiła, że podobną popularność zyskał wśród sundabarczyków. Gdy mistrz Embaeris zmarł w wyniku ran, lud zażądał, by jego następcą został bohater miasta – Helm.

Tym razem okazało się, że lud wybrał dobrze. Helm wykorzenił korupcję, która toczyła urzędy. Zniósł też niejasno sformułowane prawa oraz podatki, które narosły pod rządami poprzednich mistrzów (zwłaszcza Mantrela Mrocznego Sztyletu). W ich miejsce ustanowił tak zwany udział mistrza – liniowy, pięcioprocentowy podatek od sprzedaży. Kupcy chętnie płacą tę stawkę, ponieważ Helm każdego miedziaka wydaje na obronę Sundabaru, patrole oraz przedsięwzięcia przyczyniające się do wspólnego dobra. Twarde rządy i dążenie do rozwiązywania pojawiających się problemów sprawiły, że ten panujący mistrz zyskał reputację niezłomnego, acz mądrego władcy.

Helm to pobożny wyznawca Mielikki, który wierzy, iż na miejsce każdego ściętego drzewa należy posadzić trzy nowe (w przeciwnym wypadku drwale całkowicie pochłoną lasy, dzięki którym żyją). Uważa również, że polować powinno się nie dla zabawy, ale by zyskać żywność, i że nawet wówczas należy zachować ostrożność, pielęgnując krainę. Orków uznaje zaś za robactwo, którego należy się pozbyć, przywracając równowagę naturalną. Sądzi także, że jeżeli ludzie gdziekolwiek zamieszkują w dużej liczbie, wówczas *sami* w nieunikniony sposób stają się największymi drapieżnikami i powinni wyeliminować innych („potwory”) – dzięki temu słabsze istoty nie ucierpią.

Szósty panujący mistrz to stanowczy, szczerzy i ambitny wódz. Zna się na wojowaniu i wie, że aby przetrwać, należy mieć silną obronę. Zdaje sobie jednak również sprawę, że ludzie – chcąc doprowadzić do rozkwitu Północy – muszą zbudować kraj równoważąc siłę wojskową, ekonomiczną i duchową. Helm najwyraźniej jest osobą, która może unieść miecz, dążąc do tego celu. Nawet powinien to zrobić – i zrobi to.

Krasnoludy z Sundabaru obecnie zapewniają Wiecznemu Ogniewi dużo miejsca i nie tworzą blisko niego żadnych trwałych pracowni czy kuźni.

Dostęp do Wiecznego Ognia nieustannie strzegą Baczni – grupa elitarnych krasnoludzkich wojowników – którym pomagają pułapki wykorzystujące część potęgi szczeliny (tę, której da się bezpiecznie użyć). Mieszkające w wytrzymałych salach pod miastem klany mistrzów hutnictwa, kuźnictwa, kowalstwa oraz zbrojmistrzostwa to większość krasnoludzkiej populacji Sundabaru. W przeszłości relacje ludzko-krasnoludzkie były napięte, ale teraz krasnoludy całkowicie ufają Helmowi.

WAŻNIEJSZE PRZEDSIĘBIORSTWA

W okolicy Kręgu goście mogą znaleźć kilkanaście doskonałych zakładów ciesielskich i stolarskich. Sundabar chlubi się dziesiątkami szyncerzy oraz podobną liczbą kowali potrafiących stworzyć wspaniałe dzieła. Z kolei tutejsze tawerny należy uznać w najlepszym wypadku za prymitywne, a w najgorszym – za straszliwie zaniedbane. Warunki w gospodach są zwykle spartańskie – wyjątek stanowi tak zwany „Szynk Baldivera” (wbrew nazwie jest to duży rozmiarów zamek, w którym mile widziani są starzy wojownicy oraz spokojna klientela), „Rydwan Ognistych Gwiazd” (miejsce conocnych głośnych hulank), „Dom Malshyma” (ciche, czyste miejsce, popularne wśród przyjezdnych kupców) oraz „Pod Trąbką” (luksusowy lokal, gdzie pragnący prywatności goście mogą znaleźć spokój – ulubiony przez poszukiwaczy przygód).

NAJWAŻNIEJSZE ŚWIĄTYNIE

Jak można się tego spodziewać, w Sundabarze znajduje się przede wszystkim bóstwa wojny oraz te, których dziedziny obejmują prawo, siłę oraz obowiązki. W ukrytych komnatach podmiasta znajdują się zaś świątynie większości bóstw krasnoludzkiego panteonu, w szczególności Moradina.

Hala Czujności: Sundabarski dom boga Helma jest surowy i imponujący zarazem. Zarządza nim zimowy pan stalwooki starszy Mraskin Thoelaunth (PN człowiek mężczyzna Kpn10). On również – podobnie jak Morlund – niedawno zajął miejsce poprzednika. Również z analogicznych powodów co kapłanka Tyra zyskał przydomek „Ponura Pięść”. Mraskin Thoelaunth żywi wyjątkową nienawiść do orków i zrobi wszystko, co w jego mocy, by wspomóc poszukiwaczy przygód gotowych szukać siedzib tych istot.

Hala Wiecznej Sprawiedliwości: Świątynia Tyra i Torma w Sundabarze to przypominający fortecę budynek znajdujący się przy Kręgu, po drugiej stronie Hali Mistrza. Tu poza kapłanami spotkać można Tarczowych. Ci pierwsi zapewniają żołnierzom miasta magię uzdrawiająca oraz bojową. Świątyni przewodzi obrońca sprawiedliwości Lathkiera Morlund (PD człowiek kobieta Kpn9 Tyra). Zajęła ona miejsce Triandiala Młota Prawdy, który zaginął podczas niebezpiecznej wyprawy. Modlund nosi w okolicy przydomek „Kamiennej Pani”, a to z racji zimnej i ponurej natury.

cytadela felbarr

Tę górską fortecę wyrwano z brudnych łap rywalizujących ze sobą szczepów orków. Teraz jej mieszkańcy walczą z czasem, starając się odbudować potęgę obronną zanim powrócą wrogowie.

Symbol cytadeli to połączenie herbu króla oraz symbolu używanego przez jego bóstwo opiekuńcze, Clangeddina Srebrnobrodego. Ma on postać złotej korony udekorowanej trzema szafirami, spoczywającej na ostrzach dwóch skrzyżowanych krasnoludzkich toporów bojowych.



Helm Przyjaciół
Krasnoludów

Cytadela Felbarr (małe miasto): Konwencjonalne; Char PD; Limit 15 000 sz; Zasoby 5 240 250 sz; Populacja 6987; Mieszana (tarczowe krasnoludy 81%, złote krasnoludy 6%, urduinniowie [krasnoludy] 5%, ludzie 5%, podziemne gnomy 2%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: król Emerus Wajenna Korona, PD mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk16.

Ważne postacie: Unnal Dmaça w Róg, PD kobieta tarczowy krasnolud Kpn5/Rtw8 Berronara Czyste Srebro (królewski doradca); Durnen Wydrążony Głaz, PD mężczyzna tarczowy krasnolud Pal10 Moradina (królewski doradca); Khunad Ciemny Głaz, ND mężczyzna złoty krasnolud Fach14 (mistrz inżynier i królewski doradca); Jandar Gwiazdne Ostrze, CD półelf Pal6 (dowódca stacjonującej obecnie w Felbarr drużyny Srebrzystego Legionu).

Gwardia cytadeli: Zbr15, Wjk13, Zbr11, Pal10, Wjk9, Mch9, Zbr9, Bbr8, Trp8, Kpn7, Zbr7, Bbr6, Wjk6, Mch6, Pal6, Kpn5, Pal5 (2), Trp5, Zbr5 (3), Bbr4 (2), Wjk4 (2), Pal4 (3), Zbr4 (9), Bbr3 (3), Kpn3 (2), Wjk3 (4), Mch3 (4), Pal3 (4), Trp3 (2), Zbr3 (24), Bbr2 (4), Kpn2 (3), Wjk2 (5), Mch2 (4), Pal2 (7), Trp2 (3), Zbr2 (104), Bbr1 (3), Kpn1 (5), Wjk1 (15), Mch1 (4), Pal1 (11), Trp1 (7), Zbr1 (527).

Drużyna Srebrzystego Legionu (niewliczona w populację cytadeli): Kpn5, Wjk5, Kpn4, Wjk4 (3), Zbr4 (4), Wjk3 (5), Zbr3 (11), Kpn2 (2), Zbr2 (7), Zbr2 (34), Wjk1 (9), Zbr1 (122).

Pozostali: Bbr13, Bbr12, Bbr8, Bbr6, Bbr5, Bbr3 (3), Bbr2 (3), Bbr1 (5), Brd12, Brd10, Brd6 (2), Brd5 (2), Brd4 (2), Brd3 (3), Brd2 (5), Brd1 (6), Kpn13, Kpn10, Kpn7, Kpn6 (3), Kpn5 (2), Kpn4 (4), Kpn3 (7), Kpn2 (10), Kpn1 (16), Drd7, Drd4, Wjk13, Wjk5, Wjk4, Wjk3 (2), Wjk1 (6), Mch12, Mch8, Mch5, Mch3 (2), Mch2 (3), Mch1 (5), Trp10, Trp7, Trp6, Trp5, Trp4 (2), Trp3 (3), Trp2 (2), Trp1 (5), Łtr13, Łtr12, Łtr10, Łtr6 (3), Łtr5 (2), Łtr4 (3), Łtr3 (6), Łtr2 (4), Łtr1 (9), Zak11, Zak10, Zak8 (2), Zak7, Zak6, Zak5 (2), Zak4 (4), Zak3 (3), Zak2 (6), Zak1 (9), Czar12, Czar10, Czar9, Czar8, Czar6, Czar5 (2), Czar4 (2), Czar3 (3), Czar2 (7), Czar1 (11), Adp13, Adp11, Adp9, Adp6 (2), Adp5, Adp4 (3), Adp3 (4), Adp2 (5), Adp1 (29), Ary13, Ary11, Ary8, Ary7, Ary5 (2), Ary4 (2), Ary3 (5), Ary2 (8), Ary1 (26), Fach11, Fach8 (2), Fach7, Fach6, Fach5 (2), Fach4 (6), Fach3 (7), Fach2 (14), Fach1 (183), Zbr8, Zbr6, Zbr5, Zbr4 (3), Zbr3 (9), Zbr2 (21), Zbr1 (64), Plb18, Plb13, Plb11, Plb9, Plb6 (2), Plb5 (5), Plb4 (17), Plb3 (81), Plb2 (212), Plb1 (5251).

Cytadelę Felbarr widać przez większość czasu wędrowki długą wąską drogą, wijącą się w górę ku południowemu skrajowi pełnych orków gór Rauvin. Z tej perspektywy widać tylko i wyłącznie duże drzwi wycięte w zboczu góry. Oczywiście trzeba mieć świadomość, że droga wiodąca do wrót jest dobrze strzeżona, a pokryte runami kamienne ściany chronią niegdyś oblężone krasnoludzkie miasto, które dziś sprawnie się odbudowuje i powoli odzyskuje pełnię dawnej chwały.

skrótowa historia

Niedawną historię Cytadeli Felbarr przedstawiono w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAJÓW*. Poddani króla Wojennej Korony, odbiwszy twierdzę ze szponów orków, poświęcili się odbudowaniu jej wcześniejszej świetności. Wspaniale radzą sobie z tym wyzwaniem, naprawiając szkody poczynione przez poprzednich mieszkańców, jednocześnie wzmacniając obronę i bezpieczeństwo swej siedziby. Przedsiębiorczość poddanych króla jest tak wielka, że udało się ponownie otworzyć niektóre z kopalń na Polach Felbarr. A od chwili, gdy cytadela weszła w skład przymierza Srebrnych Marchii, wspierają ją dodatkowo ludzcy rzemieślnicy oraz żołnierze. Z ich pomocą król ma nadzieję wkrótce ponownie otworzyć również pozostała kopalnie. Póki co żaden z wielu szczepów orków i goblinów, od których roją się góry Rauvin, nie wypróbował odbudowanej defensywy cytadeli. Mimo to każdy mieszkaniec fortecy wie, że jest tylko kwestią czasu, kiedy odwieczni przeciwnicy znów rzucą się na warownię.

Oprócz krasnoludów króla Wojennej Korony, stacjonuje tu również oddział dwustu żołnierzy ze Srebrzystego Legionu. Połowa tych sił to mężna krasnoludzka piechota z Cytadeli Adbar, reszta zaś to Rycerze w Srebrze. Drużyna Srebrzystego Legionu, pod dowództwem paladyna Jandara Gwiazdznego Ostrza, z werwą patroluje pobliskie Ziemie Księżycowe oraz pogórze Rauvin.

ważne miejsca

Poszukiwacze przygód najprawdopodobniej ujrzą takie oto części Cytadeli Felbarr.

1. MŁOT

Jedno z pierwszych zadań, do jakiego zabrały się krasnoludy, polegało na odbudowie dwóch wysokich na 12 metrów kamiennych wież stojących po obu stronach bramy, przy drodze wiodącej do cytadeli. Wstawiono nową bramę oraz wzmocniono mury, po czym niemal ukończono Młot – kiedy prace dobiegną końca, będzie on znów stanowił pierwszą linię obrony fortecy.

Tuż za Młotem krasnoludy z Felbarr konstruują dwie wysokie na 9 metrów wieże, które nazwali Kowadłem. Mają one być mniejszymi kopiami frontowych baszt. Wschodnia wieża krasnoludzi już ukończyli. Wschodnią wieżę krasnoludy planują ukończyć latem przyszłego roku. Zachodnią już jest w użyciu.

2. CZUJKI

Króla Wojenną Koronę nie zadowolili obronne wieże oraz bramy. Dążąc do zwiększenia możliwości obronnych cytadeli, nakazał budowę platform, umiejscowionych wysoko na wschodnim zboczu, ponad wiodącą do fortecy drogą. Obie wyposażono w niskie, kamienne mury obronne, koszary dla żołnierzy oraz broń dystansową. Południową Czujkę ukończono. Znajdują się tu ciężkie katapulty i balisty. Prace nad północną powinny



Bitwa o cytadelę

dobiec końca zanim spadnie pierwszy tego roku (1372 RD) śnieg. Obecnie jest ona wyposażona tylko w jedną balistę. Czujki połączone podziemnym przejściem. Z północnej wiedzy do głównej cytadeli kamienny most, wzniesiony nad strumieniem Felbarr.

3. RUNICZNA BRAMA

Największym osiągnięciem krasnoludów po odbiciu cytadeli jest odbudowa masywnych kamiennych wrót Felbarru. Te dwuskrzydłowe drzwi (są kwadratowe, mają bok długości 6 metrów, a grubość 90 centymetrów) zawieszono na zawiasach umieszczonych we framugach. Wrota oraz framugi zdobią runy wyrzeźbione przez samego króla Wojenną Koronę, które Unnal Dmąca w Róg wzmocniła potęgą zaklęć. Symboli jest w sumie 32: cztery *bariery z ostrzy*, cztery *sentencje*, sześć *wstrzymań potwora*, sześć *świętych porażek*, sześć *świętych słów* oraz sześć *gniewów porządku*. Wszystkie runy działają ciągle aż do rozproszenia, a uruchamia je przejście złych goblinoidów lub orków (*sentencje i święte słowo* uaktywnia również obecność złych smoków i przybyszów).

POLA FELBARR

Obszar dziczy wokół cytadeli nosi miano Pól Felbarr. Na całym ich obszarze rozrzucone są kopalnie złota i mithrilu, zbudowane i eksploatowane po raz pierwszy całe krasnoludzkie pokolenia temu. W czasie wielu lat orkowej okupacji nie wykorzystywano ich, a pamięć o dużej ich liczbie zaginęła. Jednak poddani króla Wojennej Korony ponownie otworzyli niektóre z łatwiejszych do znalezienia kopalni i cenne rudy znów napływają do bram cytadeli, a potem dalej karawanami aż do Adbar, gdzie dokonuje się ich rafinacji.

DROGA W DOLE

Arkamiści z Netherilu całe stulecia wycinali w twardej skale tę podziemną drogę, która biegnie na wschód, z wnętrza Cytadeli Felbarr, do Ascore i dalej – do Zasypanych Królestw pod Anauroch. Odnogi prowadzą na północ, do Cytadeli Adbar oraz na południe, do czeluści pod Sundabarem. Zachodnią, skrajną częścią Drogi w Dole wciąż wędrują krasnoludzkie karawany.

cytadela Adbar

Potężna reduta będąca wysuniętym najbardziej na północ sygnariuszem przymierza Srebrnych Marchii. Cytadela jest położona dość daleko od innych cywilizowanych miejsc, ale mimo to stała się miastem aktywnego handlu. Jej herb to symbol władcy, króla Harbromma: otoczony kołem płomieni czerwony ręczny topór o jednym ostrzu na srebrnym tle.

Armia miasta, legendarna Żelazna Gwardia, to jedna z najpotężniejszych jednostek bojowych północnego Faerunu. Patrole na bojowych kucach strzegą wiodących do cytadeli naziemnych traktów w promieniu dnia drogi, a czasami zapuszczają się też dalej, zabezpieczając szlak dla karawan zmierzających do lub z Cytadeli Adbar.

Cytadela Adbar (duże miasto): Konwencjonalne; Char PD; Limit 40 000 sz; Zasoby 39 924 000 sz; Populacja 19 962; Mieszana (tarczowe krasnoludy 84%, złote krasnoludy 6%, ludzie 5%, urdunnirowie [krasnoludy] 3%, podziemne gnomy 1%, ziemni genasi 1%).

Przedstawiciel władzy: król Harbromm, PD mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk17.

Ważne postacie: Rorann Kamienny Młot, ND mężczyzna tarczowy krasnolud Kpn17 Moradina (dowódca Młotów Moradina) oraz najwyższy rangą duchowny w Hali Młota Moradina); Throm Rozdwojona Broda, PD mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk6/Kpn5/Ryw 5 Gorma Gulthyna (dowódca Gwardii Króla); kapitan Druggath Miażdzący Tarcze, CD mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk8/Kob6 (dowódca Żelaznej Gwardii); Helva Czujająca w Mroku, CD kobieta krasnolud urdunnir Łtr4/Trp7 (przywódczyni Zwiadowców Podziemi); Dama Kująca Klingi, N kobieta złoty krasnolud Fach3/Czar12 (twórczyni wielu magicznych broni oraz najbardziej utalentowany zbrojmistrz warowni).

Żelazna Gwardia: Kpn7/Wjk6, Pal13, Zbr13, Bbr12, Wjk12, Zbr12, Kpn11, Wjk11, Zbr11 (3), Bbr10, Kpn10, Wjk10 (2), Zbr10 (2), Bbr9, Kpn9 (2), Wjk9 (2), Zbr9 (3), Bbr8 (2), Kpn8 (3), Wjk8 (2), Pal8 (2), Zbr8 (3), Bbr7, Kpn7 (2), Wjk7 (2), Zbr7 (6), Bbr6 (2), Kpn6 (4), Wjk6 (4), Pal6 (2), Zbr6 (8), Bbr5, Kpn5 (5), Wjk5 (5), Pal5, Zbr5 (12), Bbr4 (2), Kpn4 (7), Wjk4 (8), Pal4 (3), Zbr4 (28), Bbr3 (3), Kpn3 (11), Wjk3 (11), Pal3 (5), Zbr3 (110), Bbr2 (5), Kpn2 (18), Wjk2 (25), Pal2 (4), Zbr2 (344), Kpn1 (26), Wjk1 (39), Zbr1 (1715).

Zwiadowcy Podziemi: Trp9, Łtr7, Trp6 (2), Trp5 (3), Łtr5 (2), Trp4 (4), Łtr4 (5).

Młoty Moradina: Kpn9, Kpn8 (2), Mch8, Pal8 (2), Kpn7 (4), Mch7 (2), Pal7 (2), Kpn6 (6), Mch6 (4), Pal6 (3).

Pozostali obywatele Cytadeli Adbar są zbyt liczni i różnicowani, by ich tu wymieniać.

Tę część potężnej fortecy, która znajduje się ponad powierzchnią ziemi, widać z odległości wielu kilometrów, a to z racji chmur cuchnącego dymu i płomieni wypuszczanych przez kominy głównej kuźni cytadeli. Ze szczytów wpaśowanych w grań granitowych murów i wież warowni rozciąga się imponujący widok, przez co wrogom trudno jest zbliżyć się do Adbar po kryjomu.

Z najwyższych wież wystają ogromne, zakręcone kolce, odstraszające smoki oraz innych latających przeciwników. Naziemnej części cytadeli bronią koncentryczne pierścienie głębokich jam oraz wysokich murów, których można bronić jednego po drugim. Wzdłuż murów znajdują się dziesiątki platform, których obrońcy używają specjalnych maszyn defensywnych oraz kusz, a także rzucają w dół zaklęcia – wprost na głowy niedoszłych napastników. A wszystko wypełnia woń roztopionego metalu. Ujmując rzecz w skrócie: nawet niedoświadczony obserwator zrozumie, że Cytadela Adbar jest gotowa do wojny i że jej mieszkańcy nie witają mile gości.

Podziemne obszary fortecy są równie dobrze chronione, ale defensywa na pewno ma większą skalę. W twardej skale wyrzyto niezliczone kilometry wijących się korytarzy, liczne pomieszczenia, komnaty i kopalnie (w wielu z nich ustawiono pułapki, mające za zadanie chwytać lub zabijać intruzów), które wspólnie tworzą fortecę.

W podziemnych komnatkach jest dość miejsca, by wiele tysięcy krasnoludów mogło przed długi czas wygodnie mieszkać. Jednakże pomieszczenia te zbudowali przedstawiciele tej rasy z myślą o sobie. Inne istoty zapewne uznają, że podziemne części miasta są niewygodne i ciasne, co będzie szczególnie deprymujące dla elfów.

skrótowa historia

Cytadela nazwana imieniem jej założyciela, króla Adbara. Zbudował on tę warownię ponad tysiąc lat temu, w okresie ostatniego wstępu Delzoun, starożytnego krasnoludzkiego Północnego Królestwa. Od tego czasu twierdzę niemal stukrotnie oblegały hordy orków, niektóre podobno liczące nawet sto tysięcy wojowników. Jednakże nigdy żadnym wrogiem siłom nie udało się zdobyć fortecy. Lud króla Adbara zbudował ją tak, by przetrwała nawet najdłuższe oblężenia, a kolejne pokolenia krasnoludów jedynie poprawiły i zmodyfikowały środki obronne pierwotnych architektów.

Dziś w warowni powstają wspaniałe dzieła z metalu, którymi mieszkańcy Adbar handlują z całą Północą. Produkowane tu broń, pancerze, narzędzia oraz materiały budowlane uważa się za najlepsze dostępne. Posiadanie stworzonego w Adbar uzbrojenia w niektórych społecznościach uznaje się za oznakę statusu. Niemniej cytadela znajduje się z dala od cywilizacji, a jej społeczność jest zamknięta w sobie. Tutejsze krasnoludy rzadko wędrują i trafiają w inne okolice Srebrnych Marchii – wyjątek stanowią posłańcy króla oraz patrole obserwujące górskie zbocza otaczające warownię.

Król Harbromm wprawdzie był przeciwny włączeniu Cytadeli Adbar do konfederacji Srebrnych Marchii. Nie widział z tego

żadnych korzyści dla swej dziedziny i wierzył, że lepiej obroni swój lud stosując politykę odizolowania. Zmienił jednak zdanie po rozmowach z delegacją, na czele której stali Emerus Wojenna Korona oraz Bruenor Battlehammer. Tych dwóch znacznych krasnoludów przedstawiło korzyści z przystąpienia do przymierza. Harbromm wciąż ma wątpliwości, lecz mimo to Cytadela Adbar stała się głównym źródłem uzbrojenia całych Srebrnych Marchii oraz normalnym (choć nieco niechętnym) członkiem rządu ligi.

ważne miejsca

Cytadela Adbar zaprojektowano tak, by chronić mieszkańców przed każdym atakiem, jaki mógłby przypuścić wróg. Większość najważniejszych jej części to oczywiście stanowiska obronne, wykorzystywane w przypadku oblężenia lub bitwy.

1. DRZWI KARAWAN

Te dwuskrzydłowe żelazne wrota – znajdujące się głęboko pod ziemią – otwierają się na niekończące się korytarze i pieczary Fardrimm, zaspane serce upadłego Delzoun. Podziemny szlak dla karawan ciągnie się w mroku przez kilometry, prowadzące z cytadeli aż do Mithrilowej Hali (a stamtąd dalej, do Miraba-

król Harbromm

Męczyzna tarczowy krasnolud wojownik 10/krasnoludzki obrońca 7: SW 17; średni humanoid; KW 10k10+40 plus 7k12+28 plus 3; pw 171; Inic +1; Szyb 6 m; KP 28 (dotyk 14, nieprzygotowany 28); Atak +27/+22/+17/+12 wręcz (1k10+11/19-20)×3, *plamienny krasnoludzki topór bojowy +3*; OC 15; SC krasnoludzkie cechy rasowe, postawa obronna 4/dzień, świadomość obronna, redukcja obrażeń 3/-; Char PD; MRO Wytrw +16, Ref +6, Wola +11; S 22, Zr 13, Bd 19, Int 12, Rzt 10, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +4, Nasłuchiwanie +2, Pływanie -2, Rzemiosło (kamieniarstwo) +15, Rzemiosło (metalurgia) +15, Wspinaczka +9, Wycucie pobudek +5, Zastraszanie +4, Zauważanie +6; Biegłość w broni egzotycznej (krasnoludzki topór bojowy), Krzepkość, Poprawione trafienie krytyczne (krasnoludzki topór bojowy), Potężny atak, Rozszczepienie, Specjalizacja w broni (krasnoludzki topór bojowy), Twardość, Uniki, Uparty, Zdolności przywódcze, Żelazna wola, Zogniskowanie broni (krasnoludzki topór bojowy).

Krasnoludzkie cechy rasowe: Premia rasowa +1 do testów ataku wymierzonych w orków i goblinoidy; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko zaklęciom oraz zdolnościom czaropodobnym; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko truciznom; premia unikowa +4 względem gigantów; widzenie w ciemnościach (18 metrów); skalny zmysł; premia rasowa +2 do testów Szacowania oraz testów Profesji i Rzemiosła związanych z kamieniem lub metalem (premie uwzględnione w powyższych statystykach).

Postawa obronna: Dodaj +2 do S, +4 do Bd, premię za odporność +2 do wszystkich rzutów obronnych oraz premię unikową +4 do KP; czas trwania do 9 rund.

Świadomość obronna: Nawet nieprzygotowany zachowuje premię ze Zręczności do KP; flankować może go tylko łotrzyk na co najmniej 11. poziomie.

Wyposażenie: *plamienny krasnoludzki topór bojowy +3, pełna zbroja płytowa skutecznej ostony +3, duża stalowa tarcza odporności na zimno +1, pas siły giganta (+4), proszak ujawniania, pierścien wyżywienia, skarabeusz obrony.*

Harbromm – stając na najwyższych piętrach Cytadeli Adbar i lustrując otaczające ją góry – nie cieszy się jedynie świeżym powietrzem i nie podziwia zapierającego dech w piersiach widoku. Król czeka na dzikie hordy z gór, które zapewne lada chwila popędzą pod mury jego domu. Wie, że urodził się tylko po to, by doczekać tego dnia, tej bitwy. Do tego czasu zamierza robić wszystko, co w jego mocy, by Cytadela Adbar była gotowa do walki. Tę filozofię już wpa-ja swym dwóm bliźniaczym synom – Brommowi i Harnothowi, którzy przyszli na świat na początku Błogosławieństwa Grzmotu.

To właśnie przekonanie i ta determinacja zachęciły krasnoludzkiego króla do przyjęcia zaproszenia włączenia kraju do przymierza Srebrnych Marchii. Zamierza zyskać dzięki konfederacji możliwie dużo, jednocześnie ryzykując jak najmniej. W zamian za sprzedaż sygnatariuszom przymierza broni i pancerzy po preferencyjnych cenach, zdobywa cenne wywiadowcze informacje o wydarzeniach w okolicy. Póki co układ wydaje się być dość wygodny, zwłaszcza że dzięki temu pewnego dnia Cytadela Adbar może mieć przewagę pozwalającą pokonać armię Oboulda.

ru). Drugi tunel wiedzie do Drogi w Dole, biegnącej z Felbarr do ruin Ascorę. Olbrzymie wejście pozostaje otwarte i niezaryglowane jedynie wówczas, gdy zbliżają się karawany. Jednak nawet wtedy wrota pozostają otwarte tylko na tyle, by wozy, zwierzęta i podróżni dostali się do środka. Na straży stoi tu zawsze przynajmniej trzydziestu krasnoludzkich żołnierzy, wliczając w to doświadczonych weteranów oraz gotowych do walki kapłanów Clangeddina Srebrnobrodego oraz Gorma Gulthyna.

Strażnicy mile witają legalne karawany oraz znanych przyjaciół, ale wszystkich innych traktują ostrożnie, niemal podejrzliwie. Karawany z kupcami, którzy nigdy wcześniej nie byli w cytadeli, poddane są gruntownej rewizji i mogą nawet zostać zmuszone do natychmiastowego wyjazdu, od razu po zakończeniu interesów. Wielu przybywających pierwszy raz gości widzi bardzo niewielką część cytadeli – pomieszczenia oraz przejścia w bezpośrednim otoczeniu Drzwi Karawan.

Podróżni, którzy nie potrafią w satysfakcjonujący sposób potwierdzić swej tożsamości i konieczności przekroczenia bramy, są zawracani. Mogą też odpocząć w jednej z niżej położonych „poczekalni”, aż przedstawiciele władz zdecydują o pozwoleniu na wejście, odesłaniu z powrotem lub zawróceniu egzekucji (taka kara czeka wrogów i szpiegów). Zdarzało się, że nieposiadające wystarczających referencji drużyny poszukiwaczy przygód nawet przez dekadzień czekały zamknięte pod kluczem zanim ktoś zdecydował o ich losie.

Strażnicy są w stanie bez problemu ostrzec fortecę o niebezpieczeństwie, a to za sprawą pomysłowej tuby głosowej, która przenosi ich krzyki do wielu innych pomieszczeń na tym samym poziomie. Krasnoludy, które usłyszą ostrzeżenie, powtarzają je używając kolejnych tub, położonych na innych poziomach. Wystarczy tylko 10 rund, by cała cytadela wiedziała o niebezpieczeństwie.

W podłodze olbrzymiej komnaty, do której kierowane są karawany, umieszczono pułapkę – po uruchomieniu wszystko, co stoi na podłodze pomieszczenia, spada od głębokiej na 12 metrów jamy, wypełniającej się wodą w tempie 2,4 metra na rundę. Nic zatem dziwnego, że wrogowie czasem zdołają wkroczyć do cytadeli podszywając się pod karawanę. Czeka ich jednakże śmierć na dnie tej pułapki...

Z tej bramy wyruszają legendarni Zwiadowcy Podziemi, badający pobliskie obszary Podmroku. Te świetnie wyszkolone jednostki (ich członkowie znają podziemia, umieją się doskonale kryć i tropić) składające się z tropicieli i łotrzyków służą jako wywiadowcy, informujący warownię o podziemnych zagrożeniach.

2. KOPALNIE RUDY

Krasnoludzy górnicy z Cytadeli Adbar poszukują rudy w istnym labiryncie kopalni położonym głęboko pod najniższymi zamieszkałymi częściami fortecy. Wydobytą rudę transportuje się do góry, do hut i odlewni, gdzie podlega rafinacji. Gościom oraz osobom, które nie są stałymi mieszkańcami (nawet tym uznanym przez tutejszych krasnoludów za zaufanych towarzyszy), nigdy nie pokazuje się wejść do kopalni, chyba że w przypadku największej potrzeby. Kopalnie i chodniki są tak rozległe, że ktoś nieprzygotowany i nieuważny zupełnie się w nich zgubi. Krasnoludy zbudowały na ich obszarze sekretne pomieszczenia,

przejścia i komnaty (oczywiście wypełnione zapasami) na wypadek, gdyby pewnego dnia musiały wykorzystać miejsce pracy jako schronienie.

3. HUTY I ODLEWNI

Na górnych poziomach cytadeli znajdują się ogromne huty i odlewnie metalu, gdzie krasnoludy tworzą przedmioty na sprzedaż, z których słusznie słyną na Północy. W tej części Adbar rzadko panuje cisza – jedynie w czasie modlitw lub podczas ważnych świąt.

Wielki Kołowrót: Położony w głębinach cytadeli, ogromny, poruszany siłą wody kołowrót kręci się bez przerwy, napędzając maszynę, którą krasnoludy wykorzystują do kopania, hutnictwa oraz obrony. Nieustannie strzeże go oddział przynajmniej dziesięciu żołnierzy, którym przewodzi kapłan oraz doświadczony kapitan.

Hala Kuźni Moradina:

W pobliżu Wielkiego Kołowrotu położona jest Hala Kuźni Moradina – największa i najważniejsza świątynia w mieście, forteca w warowni. Strzegą jej

masywna brama oraz niezwykle twarde ściany. Świątyni broni elitarny zakon kapłanów, paladynów i mnichów, zwanych Młotami Moradina. Często, gdy jest niebezpiecznie, pomagają oni Żelaznej Gwardii. Halą zarządza Rorann Kamienny Młot (ND mężczyzna tarczowy krasnolud Kpn17 Moradina), jeden z najbardziej doświadczonych doradców i towarzyszy Harbromma.

4. SMOCZE KOLCE

Wieże cytadeli oraz komin kuźni wyposażono w olbrzymie, żelazne, dobrze naostrzone kolce, które mają za zadanie zniechęcać smoki i inne latające stworzenia do lądowania na tych sztucznych iglicach. Kolce (należy je traktować jak olbrzymie długie włócznie przygotowane przeciwko szarzy) „atakują” każde stworzenie rozmiaru co najmniej dużego, które na nie wleci.



Harbromm, władca Adbar

Smoczy kolec: SW 6; test ataku niepotrzebny (2k8+5 obrażeń, ×2, jeżeli stworzenie szarżuje lub pikuje); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć obrażeń.

5. WIEŻA ŻELAZNEGO BUTA

Nawet w czasie najbardziej desperackich i czarnych dni cytadeli jej władcy nigdy nie uznali, że potrzeba jest tak wielka, by należało uruchomić tę olbrzymią pułapkę. Otóż całą Wieżę Żelaznego Buta przyczepiono do głównej części cytadeli olbrzymimi żelaznymi nitami – można ją odczepić, a wówczas odpadnie od warowni, grzebiąc wrogów (i nie tylko) pod niezliczonymi tonami kamienia i metalu.

Pułapkę uruchamia 24 krasnoludów, którzy jednocześnie muszą obsługiwać maszyny usuwające nity. Po pięciu minutach od uruchomienia maszynierii nity przestają trzymać, a wówczas wieża odpada od cytadeli.

Król Adbar był już gotów użyć tej pułapki przynajmniej raz na przestrzeni długich rządów – wówczas, gdy fortecę obległa armia ponad trzydziestu tysięcy orków, którym pomagali giganci, trolle oraz kilka błękitnych smoków. Sierżant Gulfwyr Żelazny But oraz jego oddział ochotników pozostał w wieży, by szyc z kusz do kłębiących się pod nią wrogów, by ci nie zaczęli czegoś podejrzewać (co miałoby zapewne miejsce w przypadku całkowitej ewakuacji wieży w czasie przygotowań do uruchomienia pułapki). Zanim Gulfwyr i jego podwładni złożyli swe życia w ofierze, przybyli sojusznicy – oblężenie przełamała armia, którą dowodził Sigrid Skalny Dom, mający przydomek „Druzgocący Giganty”. Krasnoludy, chcąc upamiętnić Gulfwyrę, poświęcenie i odwagę kapitana, nadali wieży jego imię.

Spadająca wieża: SW 20; traktuj jako osunięcie ziemi lub lawinę (patrz Rozdział 3 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Wszystkie stworzenia w promieniu 48 metrów od podstawy wieży należy traktować tak, jakby znalazły się w strefie osuwiskowej, a te w odległości od 48 do 66 metrów od podstawy wieży uznaje się za przebywające w strefie zwału.

Martwe śniegi

Martwe Śniegi to duża osada zbudowana w górskiej dolinie, na stromym pogórzu wysuniętej najbardziej na północ części gór Nether. Prowadzi do niej wąski szlak przystosowany dla wozów, który wije się od Rozwidłonej Drogi, w górę, przez dzikie, surowe pogórze. Obfite opady śniegu czasami utrudniają pokonanie przełęczy zimą. Niemniej nawet jeśli szlaku nie blokują zasy, bywa on zdradziecki – przez cały rok roi się tu od złowieszczych niedźwiedzi, bandytów i jeszcze gorszych stworzeń.

Herb miasta to samotne zielone iglaste drzewo na białym tle.

Martwe Śniegi (osada): Konwencjonalne; Char ND; Limit 1000 sz; Zasoby 18 500 sz; Populacja 830; Mieszana (ludzie 54%, tarczowe krasnoludy 23%, księżycowe elfy 10%, półorkowie 8%, lekkostope niziołki 4%, inni 1%). Z powodu niedawnego odkrycia złóż złota, Martwe Śniegi są bogatsze, niż wskazywałyby na to ich rozmiar.

Przedstawiciel władzy: pani Arletha Lodoreżna, ND człowiek kobieta Ary5.

Ważne postacie: obserwator Kerilla Gwiezdny Klejnot, PN kobieta tarczowy krasnolud Kpn8 Marthammora (przełożona

Hospicjum Marthammora); Ashnar Pokorny, PD człowiek mężczyzna Kpn4/Pal3.Lathandera (przełożony Strażnicy Poranka); Feldys Dębocięń, ND mężczyzna niziołek Drd5; kapitan straży Mannock, CD człowiek mężczyzna Wjk4.

Gwardia Pani: Wjk3, Zbr2 (2), Zbr1 (6).

Straż miejska: Wjk3, Zbr1 (5).

Milicja: Zbr3, Zbr2 (4), Zbr1 (11).

Strażnica Poranka: Kpn5, Pal4, Kpn3, Wjk3, Kpn2, Pal2 (2), Kpn1 (2), Wjk1 (3).

Hospicjum Marthammora: Mch7, Kpn6, Wjk6, Kpn4, Mch4, Kpn3 (2), Wjk3, Plb3, Mch2, Kpn2 (2), Zbr2 (3), Plb2 (2), Kpn1 (4), Mch1 (4), Zbr1 (5), Plb1 (7).

Pozostali: Bbr5, Bbr4, Bbr2, Bbr1 (2), -Brd5, Brd4, Brd2, Brd1 (2), Czar5, Czar3, Czar2, Czar1 (2), Drd7, Drd4, Drd3, Łtr6, Łtr4, Łtr3, Łtr2 (2), Łtr1 (2), Trp3, Trp2, Trp1, Wjk4, Wjk3 (2), Wjk2, Wjk1 (2), Zak4, Zak3, Zak2, Zak1 (2), Adp7, Adp6, Adp3, Adp2 (2), Adp1 (2), Ary4, Ary2, Ary1 (4), Fach12, Fach9, Fach6, Fach5, Fach3 (3), Fach2 (5), Fach1 (17), Zbr6, Zbr4, Zbr2 (3), Zbr1 (6), Plb13, Plb7, Plb6, Plb5, Plb4 (2), Plb3 (5), Plb2 (18), Plb1 (624).

Szczegółowiej Martwe Śniegi opisano w Rozdziale 8, gdyż tę osadę wykorzystano w przygodzie „Krew i złoto”.

Na miasteczko składa się około dwustu drewnianych budynków otoczonych wymagającym napraw kamiennym murem. Poza nim rozciąga się zbiorowisko improwizowanych namiotów i innych prowizorycznych schronień, które wyrosło w ostatnich miesiącach – zaraz po wybuchu gorączki złota (patrz dalej). Niezbyt daleko od murów miasta zbocza doliny gwałtownie się wznoszą, ustępując miejsca wzgórzom, na których w miejscach wolnych od skał rosną drzewa iglaste, pośród głazów zaś wiją się bystre strumienie.

Zbocza doliny położone bliżej osady oczyszczono z kamieni, tworząc hale do wypasania owiec i bydła. Za wzgórzami rozciąga się masyw gór Nether – pokryte śniegiem szczyty wznoszą się ostro ku niebu, kryjąc we mgle. Widać je jedynie w te rzadkie dni, gdy w tej zimnej krainie pojawia się słońce.

skrótowa historia

Wśród górskich grani, leż złowieszczych wilków i siedlisch smoków stoi sadyba, w której mieszka mniej więcej pięciuset trzydziestu ludzi i krasnoludów. Martwe Śniegi były wpięć twierdzą ludzkiego lorda, który marzył o stworzeniu królestwa. Jego wizję rozwiąły w brutalny sposób niezliczone napady orków. Osadę zaś nazwano ku czci bitwy, w której zginął jej założyciel. Po tej zimowej potyczce śniegi okolicznych pól były czerwone od krwi – tak napastników, jak i obrońców.

Mieszkające tu krasnoludy czczą Marthammora Duina, boga poszukiwaczy' przygód, ludzie zaś wyznają Lathandera. Wyznawcy tego drugiego zbudowali strażnicę oraz świątynię. Krasnoludy z kolei postawiły ufortyfikowane opactwo, zapewniające schronienie wędrowcom. Wyznawcy obu bóstw wspólnie pełnią straż przy pobliskich jaskiniach prowadzących do Podmroku. Większość mieszkańców, niezaangażowanych bezpośrednio w służbę któremuś z tych bogów, utrzymuje się, prowadząc wyręb nielicznych drzew, dzięki myślistwu oraz sprzedając skóry złapanych zwierząt, Mogą oni jednak zarabiać na życie tylko wówczas, gdy pozwala na to pogoda.

W 1372 RD – jak każdej wiosny – nastąpiła odwilż. Stopniały śniegi, zmieniły się w wodę, a ta zasilila górskie strumienie. Jednak tym razem bystre potoki odkryły złoża złota. Gdy myśliwi – wróciwszy do domu z pogórza po kolejnym nieudanym dniu – opróżnił manierkę do miednicy, ujrzał opadające na dno złote drobinki. Nie tracąc czasu, odtworzył drogę do strumienia, w którym napęlił bukłak.

Tam, niecałe pięć kilometrów od Martwych Śniegów, zaczął szukać złota i otrzymał nagrodę za swe wysiłki. Wieści szybko rozeszły się po osadzie. Obecnie miasteczko rozwija się i prawdopodobnie tak będzie do czasu, aż złoża cennego kruszcu się nie wyczerpią.

Populację osady wzmocniło około 300 pełnych nadziei ludzi, krasnoludów, elfów oraz niziołków. Ambitniejsi nowoprzybyli liczą na to, że uda im się znaleźć złoto. Pozostali chcą po prostu zarobić, dostarczając poszukiwaczom kruszcu dóbr i rozrywek (zarówno tych legalnych, jak i nie). Oczywiście, nagły wzrost populacji i napływ bogactwa przyczynił się do powstania różnorodnych wyzwań i problemów. Nic dziwnego, że przywódcy społeczności nie zawsze radzą sobie z tak niezwykłymi nowymi okolicznościami.

W przeciwieństwie do potężnych krasnoludzkich cytańdel oraz wielkich ludzkich miast Północy, małe wioski takie jak Martwe Śniegi nie są sygnatariuszami przymierza Srebrnych Marchii – wyjątek stanowią wasale większych społeczności. Ród Lodoreźnych z Martwych Śniegów zawsze był niezależny, chociaż jego członków należy uznać za pomniejszych władców. Arletha Lodoreźna złożyła na ręce jasnie pani Alustriel prośbę o włączenie jej osady do przymierza. Władczyni Martwych Śniegów chce w ten sposób zyskać obrońców. Alustriel wyraziła zgodę. Tak oto Martwe Śniegi mogą cieszyć się z ochrony silnych okolicznych miast, choć nie mają miejsca w radzie przymierza.

ważne miejsca

Wszystkie ważne lokacje Martwych Śniegów opisano w przygodzie „Krew i złoto”, w Rozdziale 8 tego podręcznika.

Everlund

Miasto kupców i karawan, a przy tym jeden z najzacieklejszych zwolenników ligi Srebrnych Marchii. Nic w tym zadziwiającego, biorąc pod uwagę wiszące w powietrzu niebezpieczeństwa, zagrażające Everlund ze wszystkich stron.

Everlund (duże miasto): Konwencjonalne; Char PD; Limit 40 000 sz; Zasoby 42 776 000 sz; Populacja 21 388; Zintegrowa-

na (ludzie 48%, elfy [wszystkich odmian] 21%, półelfy 14%, lekkostope niziołki 9%, tarczowe krasnoludy 7%, inni 1%).

Przedstawiciel władzy: nadkapitan Kayl Wrzosowy, PD człowiek mężczyzna Wjk4/Ary8 (obecny pierwszy w Radzie Starszych oraz dowódca armii Everlund).

Ważne postacie: Yeshelne Amrallatha, CD kobieta, leśny elf Kpn10 Corellona Larethiana (członek Rady Starszych oraz lokalny arcykapitan Corellona Larethiana), Malvin Draga, PZ człowiek mężczyzna Łtr8/Wjk3 (strażnik mostów, członek Rady Starszych); Vaeril Rhuidhen, ND mężczyzna słoneczny elf Czar13 (członek

Rady Starszych, wielki zaklinacz); Borun Fendelben, PN mężczyzna lekkostopy niziołek Łtr4 (członek Rady Starszych, mistrz gildii); Sindyl Omoghael, CD kobieta półelf Brd4/Fach5 (członek Rady Starszych, rzecznik miasta).

Armia Doliny: Wjk11, Trp10, Wjk9, Zbr9 (2), Kpn8, Wjk8 (2), Trp8, Zbr8 (3), Kpn7, Wjk7 (2), Trp7 (2), Zbr7 (3), Wjk6, Kpn6 (2), Zbr6 (7), Wjk5 (2), Kpn5 (3), Trp5 (2), Zbr5 (9), Wjk4 (3), Kpn4 (5), Trp4 (3), Zbr4 (15), Wjk3 (7), Kpn3 (7), Trp3 (4), Zbr3 (36), Wjk2 (10), Kpn2 (8), Trp2 (5), Zbr2 (112), Kpn1 (12), Wjk1 (18), Trp1 (8), Zbr1 (1055).

Straż miejska: Wjk4/Łtr4, Łtr8, Zbr7, Wjk6, Łtr6 (2), Zbr6 (3), Łtr5, Zbr5 (3), Wjk4 (2), Zbr4 (5), Wjk3 (2), Łtr3 (3), Zbr3 (14), Łtr2 (4), Zbr2 (19), Zbr1 (125).

Pozostali obywatele Everlund są zbyt liczni i zróżnicowani, by ich tu wymienić.

Ważniejsze towary importowane: ciemne piwo, pancerze, sery, ubrania, owoce, ziarno, cukier, broń, wino.

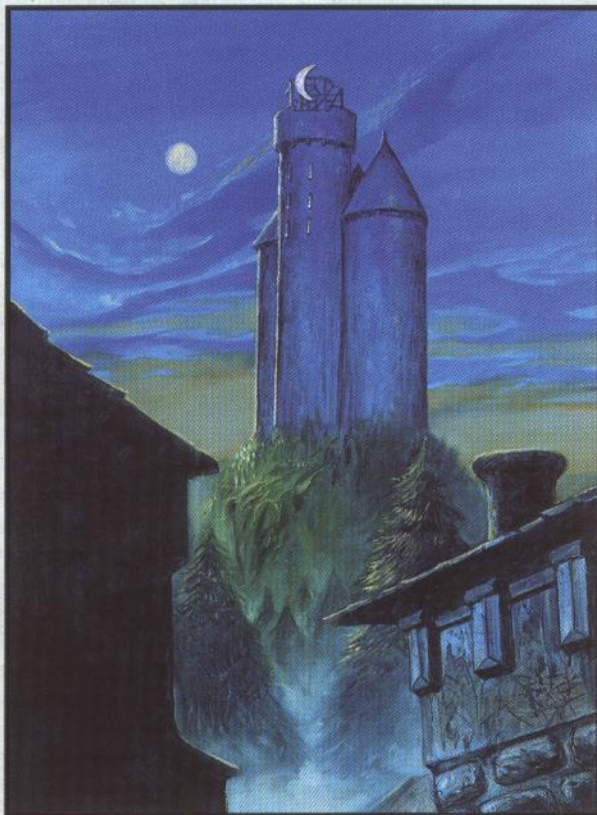
Ważniejsze towary eksportowane: bursztyn, węgiel drzewny, meble, skóry, kamień, syrop, drewno, cenne rudy.

Everlund to drugie co do wielkości miasto Srebrnych Marchii. Zbudowano je na brzegach rzeki Rauvin, na południowy-wschód od Silverymoon. Jest to jedna z najaktywniejszych społeczności handlowych regionu.

Miasto otacza pierścień grubych kamiennych murów o ledwie pięciu bramach. Od każdej z nich wiodą do Targu Dzwonu (centrum Everlund) proste aleje, przypominające szprychy koła. Owe ulice oraz wiele innych punktów w mieście – takich jak bazyry, gospody czy magazyny – umiejscowiono z myślą o częstych wizytach karawan i kupców.

W Everlund stacjonuje armia, której żołnierze paradują po murach w pełni opancerzeni. Ich obecność nie tylko zniechęca potencjalnych napastników, ale także wlewa spokój w serca mieszkańców i gości.

Podobnie do wielu innych społeczności Srebrnych Marchii, przeszłość Everlundu sięga do czasów sprzed upadku dawnych



Wieża Księżycowej Poświaty

cywilizacji, a jego fundamentem też są zakłęcia. Na początku dzisiejsze miasto było ledwie ufortyfikowaną placówką handlową zbudowaną przy moście nad Rauvin. Jednakże populacja i znaczenie osady z roku na rok wzrastały. Wreszcie stała się ona pełnoprawnym miastem handlowym, i to jednym z najważniejszych nie tylko Srebrnych Marchii, ale i całej Północy. Dziś niemal każda karawana wyruszająca z dowolnego miejsca tego regionu do różnych jego punktów prędzej czy później zawsze trafia do Everlund. Dzięki temu miasto ma duże znaczenie ekonomiczne, a cieszy się też prestiżem w społeczeństwie Srebrnych Marchii. Głos Everlund ma większą wartość niż teoretycznie równych mu osad, gdyż niemal wszyscy są w pewnym stopniu zależni od roli tego centrum handlu w regionie.

Everlund zawdzięcza przetrwanie grubym murom (przywódcy miasta zawsze się starają, by pierwsza linia ich obrony była w dobrym stanie i gdy tylko to możliwe, umacniają fortyfikacje), kilku strategicznym sojuszom oraz umiejętności utrzymania Drogi Wiecznych Wrzosowisk otwartej dla ruchu karawan. Jest to również jeden z tradycyjnych sojuszników Silverymoon. Na przestrzeni lat Everlund wielokrotnie popierało społeczeństwo wspomnianego miasta i jego jaśnie pania niemal w każdej sprawie. Nie zmieniło się to również do dziś – w czasach, gdy konfederacja jako całość rozwiązuje problemy ważne dla wszystkich sygnatariuszy przymierza. A Everlund, za sprawą Rady Starszych, już dawno temu przystąpiło do Sojuszu Lordów i podpisało różne pakt ligi Srebrnych Marchii w nadziei zwiększenia bezpieczeństwa najważniejszego szlaku handlowego, który doń prowadzi.

skrótowa historia

Everlund – podobnie do położonego nieco ponad 75 kilometrów na północ Silverymoon – pierw był ledwie miejscem przeprawy przez Rauvin. W czasie ostatnich stuleci istnienia krasnoludzkiego królestwa Delzoun tędy właśnie biegł handel z elfiego państwa Illefarn, zwłaszcza wówczas, gdy potwory lub kiepska pogoda utrudniały bądź w ogóle zamykały rzeczny szlak w górę Surbrin do Rauvin.

Ten bród na Rauvin był jedyną przeprawą w promieniu kilku dni drogi w obu kierunkach, nic zatem dziwnego, że przyciągał uwagę orków, barbarzyńców i innych łupieżców. Bandyci często się kryli, organizując zasadzki na karawany. W efekcie około –334 RD krasnoludy z Delzoun postanowiły zbudować w tym miejscu niewielką warownię, która bardzo szybko zaczęła strzec przeprawy. Pod ochroną obsadzonego czujnymi strażnikami posterunku powstała mała osada świadcząca usługi podróżnym szukającym miejsca na bezpieczny odpoczynek i odzyskanie sił.

Krasnoludzka twierdza opustoszała w –104 RD, gdy osaczone przez wrogów Delzoun osłabło na tyle, by nie być w stanie wysłać żołnierzy do ochrony odległej przeprawy przez rzekę. Pierwsze powstałe w miejscu dzisiejszego Everlund miasto opuszczono w spokoju na przestrzeni kilku lat, podczas których handel zamierał. Jedynie leśne elfy urodzone pod liśćmi Eaelrann czasami tu przybywały, obozując w lasach na południowym brzegu rzeki. Poza tym miejsce pozostało opuszczone.

Everlund odrodziło się w 515 RD, gdy lud Ascalhornu zdecydował się odbudować krasnoludzką twierdzę i obsadzić ją na stałe. Rozwój miasta spowodował w dolinie Rauvin nową falę osadnictwa. A książęta Ascalhorn szybko odkryli, że mieszkańcy okolicy, w której Rauvin zakręcała, potrzebują ochrony przed trollami z Wiecznych Wrzosowisk oraz goblinoidami z gór Ne-

ther. Władcy Eaelrann zgodzili się wspomóc ich w tej misji i tak elfy z Leśnego Królestwa dołączyły do ludzkich rycerzy z Ascalhornu, by wspólnie strzec tego zakątka Wysokiego Lasu. I tak po jakimś czasie wokół twierdzy wyrosło małe miasteczko, tym razem ludzkich handlarzy oraz elfich kupców chcących znaleźć w rozkwitających miastach Wybrzeża Mieczy rynki zbytu dla dóbr z Eaelrann.

Gdy Ascalhorn rozpadł się w 882 RD i gdy jego los nieco później podzieliło Eaelrann, Everlund było małym osiedlem niezwiązanym z żadnym państwem. Tylko szczęściu zawdzięcza ono, że ominęły je bitwy i starcia straszliwych walk mających miejsce w Roku Kłatwy. Everlund przetrwało niemal bez szkód, chociaż wielu jego ludzkich rycerzy oraz elfich łuczników zginęło w bataliach toczących się daleko stąd. Niemniej w te właśnie okolice napłynęły setki uchodźców z Ascalhornu. Wpierw znaleźli oni tylko schronienie w coraz większej sadybie, ale wreszcie się w niej osiedlili i tu odzyskali siły.

Pod nieobecność władcy miasteczka (był nim poległy książę Ascalhornu), lud wybrał radę złożoną z sześciu mądrych dowódców wojskowych i cywilnych przywódców. Mieli oni zarządzać sprawami osady do czasu obmyślenia lepszego systemu sprawowania władzy. Niemniej z czasem Rada Starszych stała się prawdziwym rządcą miasta.

Jak już wspomniano, Everlund zawsze pozostawało bliskie Silverymoon, swemu północnemu sąsiadowi. Oba miasta rozwijały się w miarę kolejnego napływu osadników do doliny Rauvin i Starego Delzoun. Tutaj, podobnie jak w Silverymoon, ludzie, elfy i inne ludy żyją w mniejszym lub większym pokoju. Dla Rady Starszych Everlund wstąpienie w szeregi założonej przez Alustriel ligi było zwykłą formalnością – już wcześniej zawsze stawali w gotowości u boku naczelnego maga Silverymoon i wspólnie stawiali czoło wszelkim zagrożeniom pokoju na Północy.

ważne miejsca

Everlund to miasto znacznych rozmiarów, które żyje niemal cały czas. Jego charakter odzwierciedla tak dawnych założycieli, jak i obecnych przywódców. Everlund jest zatem miejscem pięknym i nie przypomina gotowej na oblężenie twierdzy, ale mimo to zawsze pozostaje gotowe odeprzeć atak. Tutejsze budynki są w głównej mierze z kamienia i drewna. W architekturze widać wyraźne wpływy elfie i krasnoludzkie. Większe skupiska budynków oddziela od siebie zieleń – drzewa, żywopłoty, altanki, ogrody i klomby nie są niczym niezwykłym w żadnej części miasta. W efekcie Everlund wydaje się niezwykle spokojne, jakby zadając kłam wielu niebezpieczeństwom czyhającym tuż poza jego murami.

Przez środek miasta przepływa Rauvin, nad którą przerzucono dwa mosty – Most Rycerzy i Most Krasnoludów.

PIĘĆ BRAM

Pięć miejskich bram pozwala wkroczyć do Everlund z różnych kierunków. Do każdej z nich wiodą szerokie, proste i równe trakty, którymi nadciągają karawany. Oto jakie nazwy noszą te bramy, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od północy: Brama Silverymoon, Brama Gór, Brama Górnej Rzeki, Brama Mostu oraz Brama Dolnej Rzeki. Wszystkie są otwarte tylko od świtu do zmierzchu. Przewodnicy karawan wiedzą, iż dostanie się do miasta po zamknięciu bram to zadanie trudne, wymagające poddania się szczegółowym i nużącym rewizjom towarów, czym zajmują się miejscy strażnicy. Większość unika tej

przyjemności i dlatego kupcy, którzy przybyli pod Everlund po zachodzie słońca, woła skorzystać z gościnności jednej z gospod i karczmi, powstałych poza murami. Przedsiębiorczy handlarze nie omieszkają oczywiście wykorzystać i tej sytuacji do prowadzenia interesów pod miastem.

DROGA WIECZNYCH WRZOSOWISK

Droga Wiecznych Wrzosowisk zaczyna się przy Bramie Mostu, wije przez setki kilometrów idąc na południowy-zachód pomiędzy Wiecznymi Wrzosowiskami a Wysokim Lasem i mija od północy wzgórze Dessarin. Jest to najbardziej bezpośredni szlak łączący Everlund z Waterdeep i miastami Wybrzeża Mieczy. Nic zatem dziwnego, że jego mieszkańcy i przywódcy wiele uwagi przywiązują (i przywiązują) do bezpieczeństwa tego traktu. Dlatego też siły Everlund dbają o karawany na szlaku od murów miasta aż po Zew Rogów. W tym celu zatrudnia się wielu najemników oraz poszukiwaczy przygód, którzy mają za zadanie oczyścić okolice traktu z potworów i innych niebezpieczeństw.

Wspomniana praca nigdy do prostych się nie zaliczała. Wielu najemników i liczne drużyny śmiazków padły ofiarą trolli, orków oraz innych stworzeń polujących w okolicy drogi. Na przestrzeni ostatnich miesięcy Everlund położyło większy niż kiedykolwiek wcześniej nacisk na bezpieczeństwo na szlaku. Powodem tego działania są coraz liczniejsi w okolicy orkowie skorzy do łupienia – być może zachęcani narastającymi pogłoskami o wojnie między królem Obouldem i miastami Północy – oraz żyjący na Wiecznych Wrzosowiskach (które opuściły trolle, ich dawni mieszkańcy) giganci również niestroniący od rabunków. Mimo wysiłków Everlund, karawany podróżujące do niego i z niego ostatnio zatrudniają dodatkowych strażników. Wielu ich przewodników oferuje dodatkową opłatę konwojentom posługującym się czarami, licząc na to, że dodatkowa siła magiczna pomoże przetransportować do celu towary (oraz przeżyć). Nastąpiły dla karawan ciężkie czasy – ciężkie, acz zyskowne dla ambitnych poszukiwaczy przygód.

WIEŻA KSIĘŻYCOWEJ POŚWIATY

Wieża z czarnego, twardego kamienia, zbudowana przez krasnoludzkiego mistrza inżyniera niemal dwieście lat temu. Dziś jest to jedna z najwspanialszych na Północy warowni Harfiarzy. Wznosi się z jednego z wyższych pagórków w pobliżu centrum Everlund, a widać ją z niemal każdego zakątka miasta. W skład budowli wchodzi cztery wąskie, połączone ze sobą wieże w kształcie walca. Otacza je głęboki rów – sucha fosa, którą można szybko wypełnić wodą, a to dzięki sprytnemu systemowi zbiorników i pomp. Budowlę wieńczy pozbawiona dachu wieżyczka wyposażona w lustro sygnalizacyjne w kształcie półksiężyca.

Wieża Księżycowej Poświaty nie zdoła powstrzymać wielkiej liczby żołnierzy, ale jest na tyle wytrzymała, by przetrwać atak ciężkich machin oblężniczych i potężnej magii ognia. Niemal cały czas w budowlu przebywa od pięciu do piętnastu Harfiarzy, którym towarzyszą lojalni służby oraz garnizon dwudziestu elitarnych gwardzistów. Panem wieży jest księżycowy władca Eaelraun Cienilin (CD mężczyzna półelf Trp16). W sekrecie sympatyzuje on z Księżycowymi Gwiazdami Khelbena Czarnokija, ale utrzymuje pozory lojalności względem zwierzchników z Ratusza Brzasku. Jeżeli Harfiarze wysokiej rangi odkryliby, jak się sprawy mają i zainteresowaliby się na poważnie Eaelraunem, ten prawdopodobnie wystąpiłby z organizacji, przejmując pełną kontrolę nad Wieżą Księżycowej Poświaty.

KOMNATY STARSZYCH

Ten niski, okrągły kamienny budynek stojący po wschodniej stronie Targu Dzwonu to siedziba rządu Everlund. Tutaj regularnie spotykają się członkowie Rady Starszych. Budynek bronią strażnicy z Armii Doliny – zwykle czterech żołnierzy stoi na zewnątrz i czujnie strzeże głównego wejścia. Jeśli zaś Komnata Starszych jest otwarta, to przynajmniej sześciu kolejnych wojaków patroluje wewnętrzne korytarze budowli.

Żołnierze wpuszczają każdego, kto ma jakąś sprawę do Rady Starszych i jest w stanie to udowodnić. Wpierw jednak wszystkim gościom odbierają broń. Do budynku nie można wnieść żadnego oręża. Nie należy się obawiać utraty broni – strażnicy pilnują, by nikt im jej nie ukradł ani nie uszkodził. Broń trafia do zamkniętych drewnianych, wzmacnianych żelaznymi okuciami kufrów chronionych przez *glify strzeżenia*, które zadziałają, jeśli ktoś otworzy wieko, nie wypowiadając hasła.

Po obu stronach głównej komnaty rozciągają się dwa długie, pełne zakamarków skrzydła budynku. Tu pracują przeróżni urzędnicy i przedstawiciele miasta, wchodzący w skład szeroko pojętego rządu Everlund. Kolejnych dziesięciu żołnierzy pilnuje wejść do Komnat Zapisków oraz Komnat Zadośćuczynień (gdzie obradują miejscy sędziowie).

starsi everlund

Przez niemal pięćset lat Everlund rządzi Rada Starszych. W jej skład zawsze wchodzi osoby mające największe znaczenie w mieście, choć oczywiście od czasu do czasu wybuchają debaty, kto jest wystarczająco ważny, by ubiegać się o zaszczytne miejsce w tym gronie.

Wszyscy członkowie wybierają spośród siebie pierwszego w Radzie Starszych. Zachowuje on ów urząd dopóki inny radny nie podważy jego kompetencji. Wiele osób pozostawało na tym stanowisku przez całe lata, inni ledwie kilka dni. Obecny pierwszym w Radzie Starszych jest nadkapitan Kayl Wrzosowy.

Członkiem rady jest też arcykapłan Corellona Larethiana, uważany za przywódcę everlundzkich elfów. Obecnie to stanowisko piastuje Yeshelne Amrallatha (CD kobieta leśny elf Kpn10 Corellona) – emerytowana poszukiwaczka przygód, która zajęwszy miejsce w zaszczytnym gronie starszych miasta stała się niezwykle ostrożna i powściągliwa. Całe dziesięciolecie się obawiała, że ludzie wchłoną elfią część miasta, lecz mający miejsce w ostatnich miesiącach nieoczekiwany powrót jej pobratymców z Evermeet wzmocnił społeczność tej rasy. Dzięki temu w Yeshelne Amrallatha wstąpił nowy duch i z determinacją dąży do tego, by jej lud raz jeszcze wzrósł i rozkwitł.

Urzędnik, który odpowiada za nadzorowanie straży miejskiej oraz miejski handel, nosi tytuł strażnika mostów. Aktualnie to stanowisko piastuje Malvin Draga (PZ człowiek mężczyzna Ltr8/Wjk3). Ten intrygant wykorzystuje pozycję do wzbogacenia się, kontroluje bowiem zbieranie ceł, a nadto zajmuje się rosnącą korupcją wśród straży miejskiej. Pozostali członkowie Rady Starszych nie przepadają za Dragą. Niemniej już dawno temu przyjął się zwyczaj, że należący do tego grona nie komentują wyboru innych radnych i nie ingerują w ten proces. W ten sposób udało się uniknąć wielu konfliktów w mieście. Niestety, w efekcie ktoś musi schwytać Dragę na gorącym uczynku, aby Rady Starszych usunęła go ze swych szeregów i aby wybrano na jego miejsce nowego strażnika mostów.

Nadkapitanem i dowódcą armii Everlund jest Kayl Wrzosowy (PD człówek mężczyzna Wjk4/Ary8) – wyniosły szlachcic, posiadający niezwykły zmysł taktyczno-strategiczny. Kiedy wydaje rozkazy oddziałom kawalerii i piechoty wykazuje się niezwykłą inteligencją i biegłością godną szermierza, który mistrzowsko opanował sztukę władania rapierem. Kayl faworyzuje posiadającą ziemie szlachtę, przedkładając jej interesy nad interesami gildii i kupców. To uczyniło z niego niespodziewanego sojusznika elfich członków rady, którzy podzielają jego szacunek dla tradycji.

Stanowisko wielkiego zaklinacza zawsze zajmuje najpotężniejszy elfi mag skłonny sprawować funkcję radnego, i nie ma tu znaczenia, czy będzie on czarodziejem, czy zaklinaczem – choć nazwa urzędu sugeruje co innego. Obecnie piastuje go Vaeril Rhuidhen (ND mężczyzna słoneczny elf Czar13), będący cichym głosem rozsądku i pojednania, starającym się dążyć do utrzymania pokoju pomiędzy bardziej kłótliwymi członkami rady.

Mistrzem gildii – czyli urzędnikiem reprezentującym miejskich kupców – jest niewiarygodnie korpulentny niziołek, Borun Fendelben (PN mężczyzna lekkostopy niziołek Łtr4). Odnosił on spore sukcesy jako kupiec i wciąż skupia się na pogoni za bogactwem. Nalega też na agresywną ekspansję i dąży do nowych przedsięwzięć w okolicznej głuszy, przekrzykując Yeshelne oraz Vaerila, którzy ostrzegają przed taką nieostrożnością. Fendelben nie ma prawdziwych przyjaciół, gdyż strażnik mostów to jego naturalny przeciwnik (zbiera wszak

podatki, niechętnie płacone przez kupców, kolegów po fachu mistrza gildii).

Ostatni członek Rady Starszych to rzecznik miasta – wybiórany co siedem lat obywatel będący reprezentantem zwykłych mieszkańców Everlund. Obecnie to stanowisko piastuje Sindyl Omoghael (CD kobieta półelf Brd4/Fach5), minstrel i twórczyni magicznych instrumentów. Niegdyś była ona poszukiwaczem przygód i podróżowała bardzo daleko. W przeszłości często się zdarzało, że rzecznicy zyskiwali taką popularność, iż służyli obywatelom miasta wiele kadencji – Sindyl nie jest tu wyjątkiem i właśnie znajduje się w połowie drugiej. Jeśli chodzi o jej wrogów, to należy wymienić Malvina Draga. Sindyl sprzeciwia się mu na każdym kroku, czego strażnik mostu nie toleruje.

TARG DZWONU

Targ Dzwonu to ekonomiczne oraz rozrywkowe centrum Everlund. To miejsce swą nazwę zawdzięcza olbrzymiemu dzwonowi ostrzegawczemu, który zawieszono w ramie na otwartej przestrzeni, pomiędzy Komnatami Starszych a Koszarami. Jego dźwięk rozbrzmiewa w przypadku ataku na miasto. Na środku targu stoi pewna liczba odkrytych przenośnych straganów sprzedających świeże towary, drób, wyroby piekarskie i żywy inwentarz. Wokół tak zapewnionej przestrzeni stoją budki, w których można zakupić różne produkty rzemieślnicze. Cały rynek otacza wreszcie pierścień sklepów oferujących najróżniejsze dobra i usługi.

KRÓL BRUENOR BATTLEHAMMER

Mężczyzna tarczowy krasnolud wojownik 13: SW 13; średni humanoid; KW 13k10+78; pw 163; Inic+0; Szyb 6 m; KP 13 (dotyk 10, nieprzygotowany 13); Atak +21/+16/+11 wręcz (1k12+11/17-20/×3, *wielki topór ostrości* +3); SC krasnoludzkie cechy rasowe; Char ND; MRO Wytrw +14, Ref +4, Wola +8; S 18, Zr 10, Bd 22, Int 15; Rzt 13, Cha 13. Wzrost 137 cm.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +7, Jeździectwo (koń) +10, Postępowanie ze zwierzętami +3, Rzemiosło (zbrojmistrzostwo) +15, Skakanie +6, Wiedza (historia Północy) +4, Wiedza (lokalna – Północ) +4, Wspinaczka +5, Zastraszanie +5, Zauważanie +3; Poprawiona bycza szarża, Poprawione trafienie krytyczne (wielki topór), Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Specjalizacja w broni (wielki topór), Uparty, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Zdolności przywódcze, Żelazna wola, Zogniskowanie broni (wielki topór).

Krasnoludzkie cechy rasowe: Premia rasowa +1 do testów ataku wymierzonych w orków i goblinoidy; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko zaklęciom oraz zdolności czaropodobnym; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko truciznom; premia unikowa +4 względem gigantów; widzenie w ciemnościach (18 metrów); skalny zmysł; premia rasowa +2 do testów Szacowania oraz testów Profesji i Rzemiosła związanych z kamieniem lub metalem (premie uwzględnione w powyższych statystykach).

Wyposażenie: zbroja płytowa +3, *wielki topór ostrości* +3, *amulet naturalnego pancerza* +2, *rękawice ogrowej siły*, *wisiorek gojenia ran*, *eliksir leczenia poważnych ran*, *eliksir heroizmu*.

Bruenor był jeszcze młodzieńcem, gdy cienisty smok Shimmergloom zabił niemal wszystkich członków niegdyś liczego klanu Battlehammer. Ocalało ledwie kilka setek krasnoludów, których gad wygnał z domu. Uciekinierzy osiedli w regionie Dziesięciu Miast w Dolinie Lodowego Wichru. Młody Bruenor nigdy jednak nie zapomniał o rodzinnym domu i poświęcił się sprawie odbicia Mithrilowej Hali ze szponów zła. Wreszcie w 1356 RD dowiódł prawdziwości tych intencji i wraz z towarzyszami – Drizztem Do'Urdenem, Wulfgarem i innymi – poprowadził zastępy krasnoludów, barbarzyńców, czarodziejów i łuczników (wielu z Silverymoon) przeciwko Shimmergloomowi. W wyniku tej wyprawy siedziba krasnoludów została oczyszczona z mieszkających w niej duergarów; pozbyto się też cienistego smoka. Po tym zwycięstwie Bruenor przyjął tytuł ósmego króla Mithrilowej Hali.

Nieco później król Bruenor rzekł się korony na rzecz swego przodka Gandaluga, pierwszego, a zarazem dziewiątego króla Mithrilowej Hali. Przyjął ją jednak ponownie, zostając dziesiątym królem Mithrilowej Hali, gdy protektor klanu Battlehammer zachorował. Bruenor nie tylko odzyskał rodzinny dom, ale również odparł dwa ataki drowów z Menzoberranzan (w pierwszej walce z niedoszłymi najeźdźcami stracił oko), na nowo otworzył kopalnie mithrilu, a także oczyścił niższe korytarze z potworów. Jest ideałem krasnoludzkiego monarchy – szorstkim herosem o złotym sercu. Jego serce rozgrzewają czyny odważnych poszukiwaczy przygód.

Rynek zostaje otwarty godzinę po świcie, a kończy swą działalność na godzinę przed zmierzchem. Dzięki temu wiadomo, że wieczorów i nocy mieszkańców nie zakłóci hałas powodowany przez zatoczony obszar handlowy.

KOSZARY I ZBROJOWNIA

Niedaleko Komnat Starszych znajduje się zbrojownia – mały donżon zbudowany na planie kwadratu z obrobionych wapiennych bloków. Jest to niewątpliwie jedna z najstarszych budowli w Everlund, którą – przynajmniej w części – ostatnio naprawiono i wzmocniono. Uzupełniono ją między innymi o niski kamienny mur, za sprawą którego do donżonu nie można się zbliżyć na więcej niż 9 metrów. Żołnierze patrolują dziedziniec rozciągający się za nowym murem i nie pozwalają wejść na teren zbrojowni żadnemu cywilowi. Wyjątek stanowią osoby potrafiące udowodnić, że sprowadza je tu ważna rządowa sprawa.

W pobliżu zbrojowni stoi sześć okazałych drewnianych budynków również otoczonych niskim murem. Kręci się tu wielu żołnierzy, którzy wchodzą i wychodzą z nich, a także ćwiczą musztrę na dziedzińcu. Łatwo się zatem zorientować, że są to główne koszary miasta (poza nimi w Everlund znajduje się pięć mniejszych koszar – po jednym przy każdej z bram miasta). W pobliżu głównego wejścia na dziedziniec znajduje się specjalne miejsce, w którym najemnicy oraz poszukiwacze przygód mogą otrzymać pracę przy patrolowaniu Drogi Wiecznych Wrzoso-wisk i oczyszczaniu jej z potworów oraz innych niebezpieczeństw.

NAJWAŻNIEJSZE ŚWIĄTYNIE

Najważniejszymi miejscami modlitwy w Everlund są Twierdza Czujności (Helm), Aula Wiecznej Zieleni (Mielikki), Gwiezdna Łąka (Corellon Larethian) oraz Grotta (Shallia). Mieszkańcy miasta są pobożni i w pierwszy dzień każdego dekadnia tłoczą się w świątyniach i oddają bóstwom cześć. Poza wymienionymi wcześniej ważnymi przybytkami w Everlund znajdują się jeszcze kaplice Oghmy, Shaundakula (popularnego wśród przewodników karawan) oraz Waukeen.

Mithrilowa Hala

Najstawniejsza krasnoludzka warownia Północy, a być może całych Zachodnich Ziem Centralnych. To miejsce swą sławę zawdzięcza rządzącemu u władcy. Król Bruenor przyjął za herb królestwa symbol klanu Battlehammer – spieniony kufel piwa. Krasnoludy z Mithrilowej Hali dumnie obnoszą się z tym znakiem, ozdabiając nim swoje pancerze oraz sztandary.

Mithrilowa Hala (duże miasteczko): Konwencjonalne; Char ND; Limit 3000 sz; Zasoby 748 650 sz; Populacja 4991; Mieszana (tarczowe krasnoludy 81%, podziemne gnomy 7%, złote krasnoludy 5%, ludzie 4%, urdunnirowie [krasnoludy] 3%).

Przedstawiciel władzy: Bruenor Battlehammer, ND mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk13.

Ważne postacie: Raurinn Stojący Kamień „Miażdźciel Cza-szek”, ND mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk7 (kapitan Królewskiej Gwardii); Ulgar Skrzyżowany Topór, PD mężczyzna tarczowy krasnolud Kpn9 Clangeddina Srebrnobrodego (lokalny kapłan najwyższej rangi); nadzorca kopaczy Belwar-Dissengulp, ND mężczyzna podziemny gnom Trp4/Wjk7 (były bohater Blingdenstone, a obecnie przywódca mieszkających w Mithrilowej Hali svirfneblinów).

Zastępy Hali: Wjk11, Zbr11, Wjk10, Kpn8, Mch8, Pal7, Trp7, Bbr6, Wjk6, Kpn5, Wjk5 (2), Zbr5 (3), Wjk4 (2), Zbr4 (9), Bbr3, Wjk3 (3), Mch3 (2), Pal3, Zbr3 (28) Bbr2, Kpn2 (3), Wjk2 (9), Mch2 (2), Pal2 (2), Zbr2 (89), Bbr1 (3), Kpn1 (7), Wjk1 (18), Mch1 (2), Pal1 (3), Zbr1 (360).

Królewska Gwardia: Bbr7, Zbr7, Wjk6, Zbr6, Wjk5, Zbr5 (2), Wjk4 (4), Zbr4 (10).

Pozostali: Brd8, Brd7, Brd4 (2), Brd2 (3), Brd1 (4), Czar10, Czar8, Czar5, Czar4, Czar3 (2), Czar2 (4), Czar1 (5), Kpn5, Kpn4, Kpn3, Kpn2 (2), Kpn1 (3), Łtr13, Łtr11, Łtr6, Łtr5, Łtr4, Łtr3 (2), Łtr1 (5), Trp6, Trp3, Trp2 (2), Trp1 (2), Wjk7, Wjk4, Wjk3 (2), Zak8, Zak6, Zak4, Zak3 (2), Zak2 (4), Zak1 (3), Adp8, Adp5, Adp4, Adp3 (2), Adp2 (4), Adp1 (18), Ary7, Ary5 (2), Ary4 (2), Ary3 (2), Ary2 (5), Ary1 (15), Fach14, Fach11, Fach7, Fach6, Fach5 (2), Fach4 (3), Fach3 (7), Fach2 (24), Fach1 (112), Zbr6, Zbr3 (3), Zbr2 (7), Zbr1 (23), Plb13, Plb9, Plb7, Plb6, Plb5 (3), Plb4 (9), Plb3 (30), Plb2 (161), Plb1 (3887).



Bruenor Battlehammer

Podziemna Mithrilowa Hala leży w rejonie Mroźnych Wzgórz, głęboko pod Czterozszytym. Główne wejście do królestwa znajduje się w górskiej kotlinie zwanej Doliną Strażnika, położonej na północny-zachód od

rzeki Surbrin. Okolice wejścia oznaczono starożytnymi kamiennymi monolitami. Odbiwszy warownię szesnaście lat temu, Bruenor Battlehammer dokonał pewnych istotnych zmian w oryginalnym rozkładzie miasta.

W miejscu sekretnych drzwi, niegdyś stanowiących główną bramę, powstały dwuskrzydłowe masywne i silnie strzeżone granitowe wrota. Górne poziomy hali pozostały ciągiem labiryntowych korytarzy i tuneli, zaprojektowanych z myślą o skierowaniu ewentualnych intruzów z dala od zamieszkałych niżej sal, ku licznym pułapkom. Krasnoludy na nowo uruchomiły wiele starych pułapek, które uzupełniły o nowe mechanizmy, dzięki czemu wyżej położone kondygnacje stały się jeszcze bardziej niebezpieczne dla niedoszłych najeźdźców. Środkowe poziomy to kopalnie mithrilu, z których słynie warownia. Poniżej znajduje się Podmiasto, czyli mieszkalne komnaty, w których mogłoby się zmieścić dwa razy więcej krasnoludów niż obecnie tu żyje. Otwierające się na pierścieniu koncentrycznych półek domy oczywiście wykuto w kamieniu korzenia góry.

Krasnoludy zapieczętowały tunele prowadzące do jaskiń, z których niegdyś cienisty smok Shimmergloom uczynił swe leże. Starają się też nie prowadzić w pobliżu prac wydobywczych. Poddani Bruenora – chcąc zapobiec powrotowi duergarów – stworzyli i obśadzili liczne posterunki strażnicze. To z nich zwykli wyruszać woje, którzy mają za zadanie oczyszczać okoliczny Podmrok z potencjalnych wrogów.

skrótowa historia

Ostatnie wydarzenia w historii Mithrilowej Hali przedstawiono w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAJIN*. Warto wspomnieć, że w mieście Bruenora zamieszkały podziemne gnomy (przewodził im nadzorca kopaczy Belwara Dissengulpa) ze zniszczonego przez drowy z Menzoberranza Blingdenstone. Krasnoludzki król i jego lud mają wielki dług względem svirfneblinów. Nic więc dziwnego, że Bruenor zaferował schronienie wszystkim podziemnym gnomom, które przeżyły upadek Blingdenstone. Póki co w Mithrilowej Hali zebrano się około trzystu pięćdziesięciu ocalałych.

ważne miejsca

Mithrilowa Hala jest sygnatariuszem przymierza Srebrnych Marchii. Mimo to mieszkańcy tej krasnoludzkiej warowni nie zawsze z otwartymi rękami witają każdego gościa z zewnątrz. Bruenor i jego lud są ostrożni w kontaktach z obcymi, zwłaszcza z wędrownymi poszukiwaczami przygód – wszak mogą oni być tymi, za których się podają, ale nie muszą...

SETTLESTONE

Główne wrota do Mithrilowej Hali leżą pół dnia wspinaczki na północny-wschód od wioski Settlestone. Co nietypowe dla architektury krasnoludów, powstała ona całkowicie ponad powierzchnią ziemi. Jej budowle zaś wykonano tylko i wyłącznie z dużych kamiennych bloków. Niegdyś była to ruina rojąca się od potworów, lecz poddani Bruenora oczyścili to miejsce z wszelkiego plugastwa, po czym je odbudowali. Tak powstała „wizytówka” ich domu. Zmierający do Mithrilowej Hali podróżni muszą wpiery przejechać przez Settlestone, gdzie zdobywają zezwolenie u odpowiednich urzędników – dopiero później mają prawo udać się do hali wąską drogą dla karawan.

Stacjonuje tu garnizon dwustu zbrojnych krasnoludów, którzy mają za zadanie oczyszczać okolice z potworów i bronić przed wrogami głównej drogi wiodącej do Mithrilowej Hali. Wspomniany szlak poddani króla zabezpieczyli też w inny sposób – na dużych jego fragmentach umieszczono pułapki, dzięki którym przeciwników można pogrzebać pod lawinami, zrzucić w głąb ciągnących się wiele metrów szczelin lub zalać wodą z pobliskich strumieni (te środki obronne nie zadziałają automatycznie – obrońcy muszą je uruchomić).

Quaervarr

To odizolowane miasteczko drwali w przeszłości cieszyło się reputacją spokojnego zakątka. Jednak w ostatnich miesiącach spójności zaczęły zagrażać złe stworzenia, które uważają się za właścicieli Księżycowego Lasu.

Quaervarr nie ma oficjalnego herbu, a jego mieszkańcy nigdy nie widzieli potrzeby posiadania jakiegos – przynajmniej zanim

weszli w skład konfederacji Srebrnych Marchii. W tym bowiem czasie zdecydowali się przyjąć znak tego, z czego osada zasłynęła – symbol gospody „Pod Gwiżdżącym Rogaczem”. Dziś na murach miasta dumnie powiewa flaga Quaervarr – stojący na tylnych nogach rogacz na zielonym polu.

Quaervarr (małe miasteczko): Niestandardowe; Char CD; Limit 800 sz; Zasoby 38 080 sz; Populacja 952; Mieszana (ludzie 68%, półelfy 25%, tarczowe krasnoludy 7%).

Przedstawiciel władzy: rzecznik Geth Stonar, ND człowiek mężczyzna Fach3. W razie niebezpieczeństwa miasto zwraca się po poradę do lokalnych druidów, wśród których najważniejszą osobą jest Amra Czysta Woda, ND kobieta półelf Drd7 Silvanusa.

Ważne postacie: sierżant straży Unddredh, PN mężczyzna ziemny genasi Wjk6 (najważniejszy przedstawiciel prawa w miasteczku); łowczy Saernnus Szybki Liść, ND mężczyzna półelf Trp5 (przewodnik z gospody „Pod Gwiżdżącym Rogaczem”).

Straż miasteczka: Zbr6, Zbr3 (2), Zbr2 (5), Zbr1 (9).

Milicja: Zbr3 (2), Zbr2 (4), Zbr1 (18).

Pozostali: Bbr5, Bbr2, Bbr1, Brd7, Brd4, Brd3, Czar5, Czar4, Czar3, Czar2, Czar1, Drd5, Drd3, Drd2, Drd1 (2), Kpn5, Kpn4, Kpn2 (2), Kpn1 (2), Łtr7, Łtr3, Łtr2 (2), Łtr1 (2), Mch4, Pal4, Trp8, Trp6, Trp5, Trp4, Trp2 (2), Trp1 (3), Wjk4, Wjk3, Wjk2 (2), Wjk1 (5), Zak4, Zak1 (2), Adp6, Adp3, Adp2, Adp1 (2), Ary3, Ary2, Ary1 (3), Fach10, Fach8, Fach5, Fach4, Fach3, Fach2 (5), Fach1 (23), Zbr5, Zbr3 (2), Zbr2 (3), Zbr1 (6), Plb11, Plb6, Plb5, Plb4 (2), Plb3 (7), Plb2 (34), Plb1 (755).

Quaervarr to mała wiejska osada położona na południowym skraju Księżycowego Lasu. Odwiedzają ją przede wszystkim kupcy, myśliwi lub podróżni zmierzający do Uchwytu Herolda. Quaervarr leży jakieś pięćdziesiąt kilometrów na północ od Silverymoon, w środku sieci krzyżujących się szlaków drwali oraz ścieżek zwierzyny. Miasteczko jako takie nie jest imponujące – to ledwie zbiorowisko drewnianych budynków chroniących się za wysoką drewnianą palisadą z jedną bramą z dużych dębowych pni wzmacnionych żelaznymi sztabami.

Odwiedzający to miejsce szybko odkrywają, że stacjonująca przy jedynej bramie milicja jest nadzwyczaj podejrzliwa. Przedstawiciele władz – zanim wpuszczą nowoprzybyłych – przepytują ich żądając imion, miejsc pochodzenia oraz wyjawienia zamiarów. Ci obcy, którzy nie potrafią się wiarygodnie przedstawić lub udowodnić swej tożsamości, nie mają prawa wejść do Quaervarr dopóki nie porozmawia z nimi ktoś ważniejszy. Jakby tego było mało, mające ostatnio miejsce ataki wyznawców Malara z Kotliny Szponu wzbudziły w mieście niepokój. Teraz każdy strażnik na służbie ma przy sobie dziesięć posrebrzanych bełtów do kuszy oraz półwłócznię ze srebrnym ostrzem.

skrótowa historia

Pierwsi osadnicy przybyli do miasteczka niecałe dwieście lat temu, zamierzając ścigać rosnące w pobliżu gęste zagajniki cieniocubów. Miejsce stopniowo przyciągało coraz większą liczbę drwali, a także stolarzy, myśliwych, handlarzy drewnem oraz innych osób. Wreszcie powstała skromna wiejska osada, która istnieje do dziś. Rządy w osadzie sprawuje rzecznik, którego mieszkańcy wybierają spośród siebie na trwającą rok kadencję.

Quarvarr nigdy nie zagrażały goblinoidy – plaga całej Północy. Niemniej Księżycowy Las kryje inne niebezpieczeństwa, a jedno z nich zagraża społeczności właśnie teraz.

Jarthon z Księżycowego Lasu (NZ mężczyzna borsukołak Trp5) niegdyś był półtelfem polującym na likantropy i chroniącym lud Silverymoon. Zaraziwszy się tą niezwykłą chorobą (i kławą zarazem), wykorzystał swe umiejętności myśliwskie, by zostać przywódcą szczepu Ludu Czarnej Krwi. Tak właśnie Jarthon stał się cierniem w boku mieszkańców Srebrnych Marchii. W kythornie tego roku – z pomocą szczepu – porwał z Quarvarr drwala, który stał się ofiarą jednego z niesławnych rytuałów Dzikich Łowów. Poszukujący zaginionego odnaleźli ciało nieszczęśnika. Do tego, co ocalało z jego koszuli, ktoś przyczepił podpisaną przez Jarthona notatkę. Jej treść była dość przerażająca – borsukołak nakazuje mieszkańcom zaprzestać „ekspansji na terytorium Ludu Czarnej Krwi”. W ciągu minionego miesiąca straszliwa śmierć spotkała trzech kolejnych mieszkańców Quaervarru, których ciała pozostawiono jako ostrzeżenie. Obywatele miasteczka wzmocnili środki obronne i wezwali na pomoc sygnatariuszy przymierza Srebrnych Marchii. Napięcie narasta z każdym kolejnym mordem. Mieszkańcy są zaś coraz bardziej nieufni wobec obcych – wszak każdy nowoprzybyły może być szpiegiem Jarthona, a nawet zabójcą...

ważne miejsca

Poszukiwacze przygód często wyruszają z Quarvarr, by badać mateczki Księżycowego Lasu. To właśnie ich powinny zainteresować te dwa godne uwagi miejsca.

DĘBOWY DOM

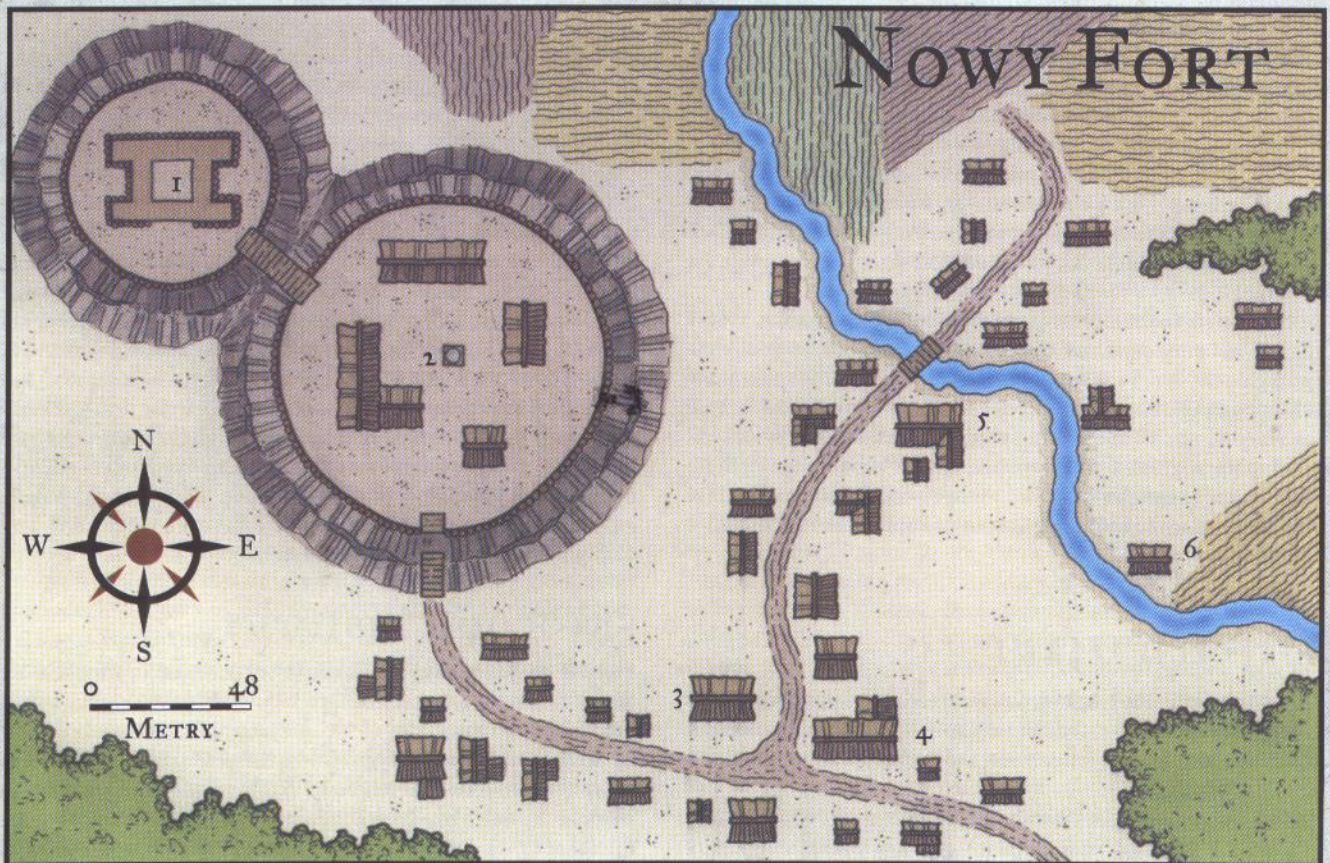
Nieopodal miasteczka znajduje się zagajnik, gdzie rosną wiekowe drzewa, których nigdy nie dotknęła siekiera i które nigdy nie runęły na ziemię. Tu stoi też Dębowy Dom – świątynia poświęcona Silvanusowi. Budowla, czy raczej chatka, to pozbawiona ścian altana z nieobrobionych bali. Do postawienia świątyni posłużyły pnie pochodzą z drzew, które umarły w sposób naturalny, nietknięte ostrzami ludzi ni ogniem. Wiernych przed deszczem chronią konary jodeł, ściśle wplecione pomiędzy bale. W otaczającym chatkę lesie stoi kilka małych domków, będących mieszkaniami duchowieństwa Silvanusa, opiekującego się tym miejscem.

Dębowym Domem zarządza Amra Czysta Woda (ND kobieta półtelf Drd7 Silvanusa). Ona i jej stronnicy nadzorują drwali z Quarvarr i doradzają im, które drzewa można ścinać i kiedy. Drwale z miasteczka mają ogromny szacunek (oraz niebagatelny strach) do Dębowego Ojca i uważnie słuchają rad druidów, nie chcąc rozgniewać bóstwa lasu.

Oprócz Amry, miejscem opiekuje się również trzech niższych rangą druidów, kapłan oraz dwóch tropicieli wyznających Silvanusa. Podróżują oni po lesie, docierając daleko i często znajdując się z dala od świątyni.

„POD GWIŹDZĄCYM ROGACZEM”

Niewielu poszukiwaczy przygód potrafi odmówić sobie wizyty w najbardziej znanej i ukochanej budowli miasteczka – w przybytku zwanym „Pod Gwiżdżącym Rogaczem”. Ta gospoda i chatka myśliwska obsługuje klientów od niepamiętnych czasów. Zasłynęła też jako jedna z najwspanialszych oberży Srebrnych Marchii. Komnaty gospody zdobią liczne poroża (w tym perytonów) oraz



leżące na ziemi niedźwiedzie skóry, a także inne trofea myśliwskie. W jadalni wisi wspaniały gobelin przedstawiający polowanie na złowieszczego dzika.

Tu z całej Północy przybywają zapaleni myśliwi, chcący oświadczyć skorzystać z fachowych usług łowczego Szybkiego Liścia, tutejszego przewodnika. Saernnus (pobiera opłatę 10 sz za dzień) prowadzi ich w głąb, gdzie mają okazję polować na drapieżniki takie jak złowieszcze niedźwiedzie, złowieszcze wilki, sowonie-dźwiedzie, perytony, a czasami i na niebezpieczniejsze bestie. Szybki Liść oferuje usługi również osobom niezainteresowanym łowami, które chcą zbadać doskonale mu znany Księżycowy Las lub po prostu po nim wędrować (w tym przypadku pobiera opłatę 25 sz za dzień).

Nazwa gospody wywodzi się z lokalnej legendy. Starsze osoby, które lubią przesiadywać wokół masywnego kamiennego paleniska wspólnej sali gospody, nigdy nie przepuszczają okazji do opowiedzenia nowoprzybyłym historii rogacza potrafiącego wymknąć się najlepszym myśliwym miasteczka, polującym nań cały dzień. Jeśli wierzyć legendzie, o poranku następnego dnia zwierzę przedelfowało przez środek miasteczka, gwizdząc radośnie i rzucając rozbawione spojrzenia gapiącym się myśliwym, którzy ustawili się wzdłuż ulicy, patrząc na ten niezwykle przemarsz. Obecnie pomiędzy trzema najstarszymi bazarzami rozgorzała gorąca debata dotycząca tego, czy jeleni mrugał do pewnego myśliwego w czasie przechadzki. Tego problemu prawdopodobnie nie zdołają oni szybko rozstrzygnąć.

NOWY FORT

Nowy Fort to osada, której sąsiedzi przyglądają się podejrzliwie, a której mieszkańcy próbują przetrwać mimo niebezpieczeństw życia na pograniczu. Od dawna walczy ona zarówno o bezpieczeństwo, jak i akceptację.

Nowy Fort (wieś): Niestandardowe; Char PN; Limit 100 sz; Zasoby 690 sz; Populacja 138; Mieszkańca (ludzie 94%, półelfy 2%, półorkowie 4%).

Przedstawiciel władzy: Trevis Uhl, N człowiek mężczyzna Wjk9 (właściciel „Nagrody Bohatera” i faktyczny burmistrz miasteczka).

Ważne postacie: konstabl Gyreth Ilgarn, N człowiek mężczyzna Wjk5 (bliski przyjaciel Uhla i samozwańczy konstabl miasteczka); strażnik Nargroth, CN mężczyzna półork Kpn6 Tempusa (cierń w boku Trevisa Uhla, podburzający osadników do podniesienia broni i agresywnego wyrwania dla siebie kolejnych skrawków ziemi); Deliyra Narm, NZ kobieta półork Wjk2/Łtr5 (agentka Zhentari-mów, udająca właścicielkę sklepu).

Milicja: Zbr5, Wjk4, Wjk3, Zbr3 (2), Wjk2, Zbr2 (2), Wjk1 (4), Zbr1 (8).

Pozostali: Brd3, Czar4, Drd4, Drd2, Drd1, Kpn4, Kpn3, Kpn1, Trp3, Trp1 (3), Zak3, Adp5, Adp2, Adp1, Fach5, Fach3 (2), Fach2 (2), Fach1 (5), Plb5, Plb3, Plb2 (9), Plb1 (77).

Nowy Fort leży prawie 25 kilometrów na wschód od Sundabaru i jakieś 5 kilometrów na południe od traktu prowadzącego z Doliny Sundabaru ku Rozwidleniu. Wioska to około czterdziestu drewnianych budowli, które stoją w pobliżu płytkiego, bystrego górskiego strumienia, będącego podstawowym źródłem wody mieszkańców. W Nowym Fortcie żyje ponad stu osadników z okolic Morza Księ-

zycowego, wliczając w to trzydziestu zdemobilizowanych żołnierzy Zhentów oraz ich rodziny.

Charakterystycznym elementem sadyby jest podwójna palisada, wznosząca się wysoko ponad wioskę. To tutaj chronią się mieszkańcy, gdy zagraża im niebezpieczeństwo. Tę konstrukcję łatwo zbudować i naprawić, korzystając z łatwo tu dostępnych materiałów. Niestety, jest ona dość podatna na ogień. Dlatego też mieszkańcy planują zastąpić drewniane fortyfikacje kamiennymi, gdy tylko znajdą sensowne źródło zakupu lub wydobycia tego surowca.

skrótowa historia

Pierwsi tutejsi osadnicy przybyli do Srebrnych Marchii ostatniej zimy, zaraz po ustąpieniu śniegów (mirtul 1371 RD). Grupę do nowego domu przywiedli dwaj emerytowani oficerowie Zhentów, Gyreth Ilgarn oraz Trevis Uhl. Założyli Nowy Fort w pobliżu strumienia, wzniesli schronienia oraz prymitywną palisadę broniącą przed wrogami i przyrodą, po czym stawili czoło pierwszej zimie w nowym miejscu. Czują dumę z powodu tego, co osiągnęli w kilka miesięcy od przybycia w to miejsce. Mają też nadzieję, że ich wieś będzie się dalej rozwijać.

Trevisa Uhla nikt oficjalnie nie wybrał na przywódcę osady, lecz stał się on jej faktycznym liderem i rzecznikiem jej mieszkańców. Nieustannie wspiera i pomaga swym współobywatelom. Dzieli czas na prowadzenie jedynej gospody w osadzie oraz reprezentowanie Nowego Fortu pośród Wolnych Miast i reszty Srebrnych Marchii. Jedyńy mieszkaniec noszący oficjalny tytuł to Gyreth Ilgarn, konstabl, który odpowiada za obronę sadyby, choć w większości kwestii zdaje się on na osąd Uhla.

ważne miejsca

Poszukiwacze przygód najprawdopodobniej odwiedzą opisane tu miejsca (skorzystaj z pobliskiej mapy).

1. FORT

Nad wioską góruje mały barak z grubych, wytrzymałych bali. Fort zbudowano na okazałym kopcu ziemi, wznoszącym się na wysokość niemal 6 metrów, a wieńczy go drewniana palisada. Na jego dachu straż trzymają uzbrojeni wojownicy, wpatrujący się w okoliczne lasy i wzgórza w poszukiwaniu najmniejszych oznak niebezpieczeństwa. Fort otacza wysoka na 3 metry drewniana palisada, kopca zaś, na którym go zbudowano, chroni głęboki na 2,5 metra rów najeżony zaostrozonymi i utwardzonymi w ogniu kółkami. Z tego miejsca konstabl Gyretha dowodzi niezbyt liczną, acz doświadczoną ochotniczą milicją.

Fort i otaczające go umocnienia z niższą palisadą łączy przerzucony nad rowem drewniany most.

2. NIŻSZA PALISADA

Fort z drugim, większym dziedzińcem połączono drewnianym mostem. Kopiec ziemi pod niższą palisadą ma wysokość około 3 metrów. Jeśli zaś chodzi o jej wysokość i broniący tej części osady rów, to są one takie same jak podano wcześniej. Te umocnienia chronią natomiast kilka drewnianych budowli: spichlerz, kuźnię, koszary oraz stajnie i stodoły w jednym.

Dostępu do dziedzińca strzeże drewniany most zwodzony przerzucony nad rowem otaczającym umocnienia. W razie zagrożenia jeden lub dwóch przedstawicieli milicji czeka tu, by podnieść

most zanim atakujący zaczną szturm. Fort oraz budynki niższej palisady są własnością społeczności, wkładem każdego z osadników we wspólną obronę. Tutejsi rolnicy oddają część swych zbiorów oraz inwentarza żywego do spichlerza oraz stodoły, koszary przeznaczone są dla osób służących w milicji, z kuźni zaś może skorzystać każdy, kto tego potrzebuje.

3. SKLEP NARM

Ten sklepik prowadzi półorczyca Deliyrą Narm (NZ kobieta półork Wjk2/Ltr5). Jest to najważniejsze w Nowym Forcie miejsce wymiany towarów. Deliyrą Narm kupuje w pobliskim Sundabarze narzędzia, ubrania i inne rzeczy, po czym sprowadza je do miasteczka i sprzedaje sąsiadom. Skupuje również towary wytworzone w osadzie – drewno, kój, mydło, warzywa, wełnę, a także inne artykuły żywnościowe oraz proste dobra – które z kolei zabiera na sprzedaż do Sundabaru. Sklepik to jednak tak naprawdę doskonała przykrywa, bowiem Deliyrą jest agentką Zhentarimów, która ma za zadanie ustalić potęgę Sundabaru oraz okolicznych ziem.

Deliyrą zrećnie nakłania Uhla do przejmowania coraz większej władzy. Planuje po prostu, że w przyszłości Trevisa spotka „wypadek”, a jego miejsce zajmie – oczywiście „wybrana” – osoba naprawdę lojalna Zhentom. Ma nadzieję wykorzystać Nowy Fort jako bazę nowej korporacji kupieckiej, która wkręci się do Sundabaru, po czym zacznie kontrolować przepływ dóbr przez Dolinę Sundabar, w ten sposób choć odrobinę zwiększając wpływy Czarnej Sieci.

4. „NAGRODA BOHATERA”

Tych kilku mieszkańców Srebrnych Marchii, którzy odwiedzili Nowy Fort po jego założeniu, wspomniało, iż „Nagroda Bohatera” to przytulna mała knajpka z dobrym piwem (w większości kupionym w innych miast Srebrnych Marchii) oraz smacznym, sycącym jedzeniem. Wypowiadali się oni dobrze także o jej właścicielu, Trevisie Uhu. Żaden z gości nie zrozumiał oczywiście, że nazwa oberży to dowcip mieszkańców Nowego Fortu. Jedynie oni wiedzą, że Trevis był w Twierdzy Zhentil właścicielem tawerny i że nazwa nadana nowemu przybytkowi to tak naprawdę ukłon w stronę innych emerytowanych Zhentów, którzy aż zbyt dobrze zdają sobie sprawę z sposobu, w jaki ich pracodawca często „nagradzał” swych pracowników. Trevisowi pomagają Deirdre, Talisan i Emmi – trzy barmanki, które pracowały dla niego w Twierdzy Zhentil i które podążyły za nim na zachód, by rozpocząć nowe życie.

5. KAPLICA TEMPUSA

Wielu mieszkańców Nowego Fortu to byli żołnierze Zhentów, którzy żywią znaczny szacunek dla Pana Bitew. Kaplicą zarządza strażnik Nargroth (CN mężczyzna półork Kpn6 Tempusa), wyniszczony i stary półork. Kapłan walczył pod sztandarem Zhentów przez wiele lat, zanim rosnący wpływ Zhentarimów oraz fanatyczna wiara najpierw w Bane’a, potem Cyrica, a następnie w Xvima popchnęła Twierdżę Zhentil przeciw innym bóstwom. Był niezmiernie rad, że może opuścić Morze Księżycowe i wyruszyć tam, gdzie część oddaje się jego bogu.

Nargroth sprawia nieco kłopotów, gdyż uważa, że mieszkańcy Nowego Fortu mają prawo oraz potrzebę zając i bronić ziemię siłą swych rąk. Stale stara się nakłonić przywódców społeczności, by podjęli kroki prowadzące do ściągnięcia do osady większej liczby doświadczonych w boju wojowników (byłych żołnierzy oraz najemników). Dzięki nim mieszkańcy Nowego Fortu mogliby z większą agresywnością zabrać się za poskramianie tego zakątku Doliny Sundabar. Jednakże Trevis Uhl uważa, że sąsiedzi osady źle przyjmą zatrudnienie więcej niż kilkudziesięciu zbrojnych, a co dopiero próbę zastąpienia patroli z Sundabaru czy Srebrzystego Legionu siłami Nowego Fortu. Nargroth patrzy na te sprawy z innej perspektywy i uważa je za prostsze, a nadto nie obawia się mówić tego, co myśli.

6. MŁYN STAUVINA

W Nowym Forcie mieszka niewiele osób, które w przeszłości nie były Zhentami. Jedną z nich jest Stauvin Kamiennoreki (ND człowiek mężczyzna Plb3) – wraz z rodziną żył tu od lat, hodując kozy i owce w małym obejściu otoczonym kilometrami rzadko zasiedlonej lub opuszczonej krainy. Stauvin był „właścicielem” ziemi, na której wzniesiono Nowy Fort. Bez wahania sprzedał ją, gdy przybyli nowi osadnicy. Nie dostał zbyt wiele za nią – w końcu w Srebrnych Marchiach mnóstwo jest ziemi niczyjej, czekającej na osadników – ale zyskał w ten sposób dużą liczbę sąsiadów, którzy mogą pomóc mu bronić okolicy. W zamian Trevis i jego zwolennicy zdobyli istotną dla nich podstawę prawną, dzięki której mogli zamieszkać na tej ziemi.

Stauvin wciąż posiada spore połacie ziemi na wschodnim brzegu strumienia płynącego przez Nowy Fort. Rozbudował on i odnowił stary młyn, który służy teraz nowej społeczności. Jest najbogatszą osobą w miasteczku, a wielu mieszkańców narzekało, że stara się jeszcze dodatkowo napełnić swą sakwę, pozbawiając ich pieniędzy. Nikt jednak nie wie, że rozgrywa on bardzo niebezpieczną grę – potajemnie składa raporty o Nowym Forcie zwiadowcom i szpiegom Harfiarzy, którzy od czasu do czasu zatrzymują się u niego.



LUD SREBRNYCH MARCHII

Z

ywot większości mieszkańców Srebrnych Marchii składa się ze zwykłych codziennych spraw, splecionych rozmyślaniami, kiedy tę rutynę zakłóci kolejna horda orków, wściekły biały smok lub banda żarłocznych trolli. Wszyscy są świadomi tego jak niebezpieczne i czasami krótkie potrafi być życie na pograniczu, a ta wiedza pomaga im zbudować silne poczucie współpracy. Gdy lud Srebrnych Marchii przeciwstawia się orkom, gigantom, smokom i jeszcze gorszym rzeczom, wówczas różnice między krasnoludem i elfem czy człowiekiem i planokrwestym nie są już tak istotne jak w innych krainach.

Mieszkańcy Srebrnych Marchii są w dużej mierze pełni nadziei, ale – świadomi straszliwych bestii oraz zapiekłych wrogów czających się rzut kamieniem od nich – nie spoglądają zbyt daleko w przyszłość. W efekcie w tym regionie zrodził się dziwny rodzaj optymistycznego pragmatyzmu, trudnego do zrozumienia dla osób z innych krain.

życie i społeczeństwo

Mieszkańców Srebrnych Marchii można łatwo podzielić na dwie grupy: tych, którzy mieszkają we względnie bezpiecznym wielkich miast, oraz pozostałych. Te dwie populacje – splecione za sprawą historii, handlu oraz wspólnych ideałów – czasami wydają się być odrębnymi, acz współistniejącymi krainami, niewidocznymi dla siebie nawzajem.

Jedna ze wspomnianych krain rozciąga się na ziemiach pogranicza, należących do myśliwych, drwali oraz górników żyjących pośród budzącej grozę dziczy; ziemiach wolnych rolników dumnych ze swych wysiłków poskromienia głuszy, chcących ułożyć sobie życie z dala od królów, lordów, podatków i cywilizacji. Wszyscy oni wiodą ciężkie wiejskie życie. Ci osadnicy przyzwyczaili się do samodzielności. Mieszkają we własnoręcznie wybudowanych chatach, sami uprawiają pola, które wykarczowali w trakcie

wyczerpującej harówki, noszą ubrania wykonane z ręcznie utkanej wełny oraz palą własnoręcznie wykonane świece i myją się mydłem wytworzonym w swoim domu.

Druga kraina składa się z szeregu wysp-miast wznoszących się z morza ciemności. W ich murach istnieje i rozwija się przemysł oraz rzemiosło, nauka oraz handel. Przed zewnętrznymi zagrożeniami chronią je czujność, męstwo oraz wojskowe umiejętności. Tym, czym dla pogranicza jest ziemia, tym dla miast jest złoto. Ich mieszkańcy specjalizują się w przemyśle i handlu. Miejsce determinacji samodzielnych osadników zajmują mistrzowskie umiejętności rzemieślnicze, biegłość w wydobywaniu surowców oraz tworzeniu użytecznych rzeczy. Z tego wszystkiego mieszkańcy miast czerpią swe bogactwa.

Oczywiście mieszkańcy miasta oraz żyjący w dziczy osadnicy są świadomi obecności tych drugich. Nawet najbardziej niezależny rolnik potrzebuje wyrobów cywilizacji – narzędzi, broni, ubrań, mebli czy dóbr luksusowych, których nie jest w stanie wytworzyć sam. Mieszkańcy miast potrzebują zaś żywności, drewna, skór, rudy i innych zasobów dziczy, z których wytwarzają przedmioty na handel, w efekcie czego się bogacą.

Ekonomia

Handel to dominujący temat większości dyskusji przywódców konfederacji. Srebrne Marchie to region ekonomicznych szans i bogaty w surowce naturalne. Jednakże ci, którzy chcą z tego skorzystać, muszą mieć świadomość, iż tuż obok wielkich możliwości czają się straszliwe niebezpieczeństwa. Silvermoon oraz Everlund są handlowymi bramami do Srebrnych Marchii, chociaż niektórzy krasnoludcy rzemieślnicy nalegają, by pragnący ich towarów kupcy (szczególnie panczerzy i broni) przybywali wprost do ich miast.

Pani Alustriel oraz jej sojusznicy robią wszystko, by handel toczył się uczciwie i by nowoprzybyli mieli szanse wejść na istniejące rynki. Niektórzy kupcy sprzeciwiają się tym staraniom i próbują chronić swe interesy. Stanowią grupę osób, które z największym prawdopodobieństwem wywierają presję na przywódców społeczności Srebrnych Marchii. Królowie oraz rady regionu nie mogą sobie pozwolić na ignorowanie żądań i sugestii kupców. A tych ostatnich od pewnego czasu zajmują przede wszystkim nowoprzybyli do Srebrnych Marchii zhenityjscy osadnicy. Wielu kupców wolałoby, by nie zezwalano im zajmować się handlem. Obawiają się po prostu, że w ten sposób Czarna Sieć uzyska ekonomiczny przyrósł w Srebrnych Marchiach. Zdarzyło się nawet, że nowych osadników nękały bandy zamaskowanych jeźdźców najętych przez pozbawionych skrupułów (lub przestraszonych) kupców. W ten sposób chciano ich zastraszyć i zachęcić do powrotu nad Morze Księżycowe.

To, czy Zhentarimowie naprawdę ruszyli na podbój Północy, czy też nie, ma mniejsze znaczenie od faktu, iż każdy może tu zbić majątek – wystarczy determinacja oraz szczęście. Ekonomia Srebrnych Marchii opiera się na czterech podstawowych filarach: rolnictwie, skórach, górnictwie oraz drewnie. Niektóre społeczności zajmują się bardziej wyspecjalizowanymi dobrami, ale to zasoby lasów oraz gór Dzikiego Pogranicza są magnesami przyciągającymi do tych krain złoto z Wybrzeża Mieczy.

BOGACTWA MINERALNE

Góry Srebrnych Marchii (pasma Nether, Rauvin oraz Lodowe) skrywają bogate złoża minerałów i klejnotów. Samotni eksploratorzy poszukują tych skarbów z determinacją graniczącą

z fanatyzmem. Niemniej na poważnie górnictwem zajmują się przede wszystkim krasnoludy. Cytadela Adbar i Felbart oraz Mithrilowa Hala prowadzą poważne przedsięwzięcia wydobywcze, dzięki którym należą do najlepiej prosperujących na Zachodnich Ziemiach Centralnych warowni tej rasy. Krasnoludy i ich rzemiosło w innych częściach Faerunu występują rzadziej niż w Srebrnych Marchiach – co ściąga tu kupców ze wszystkich krain.

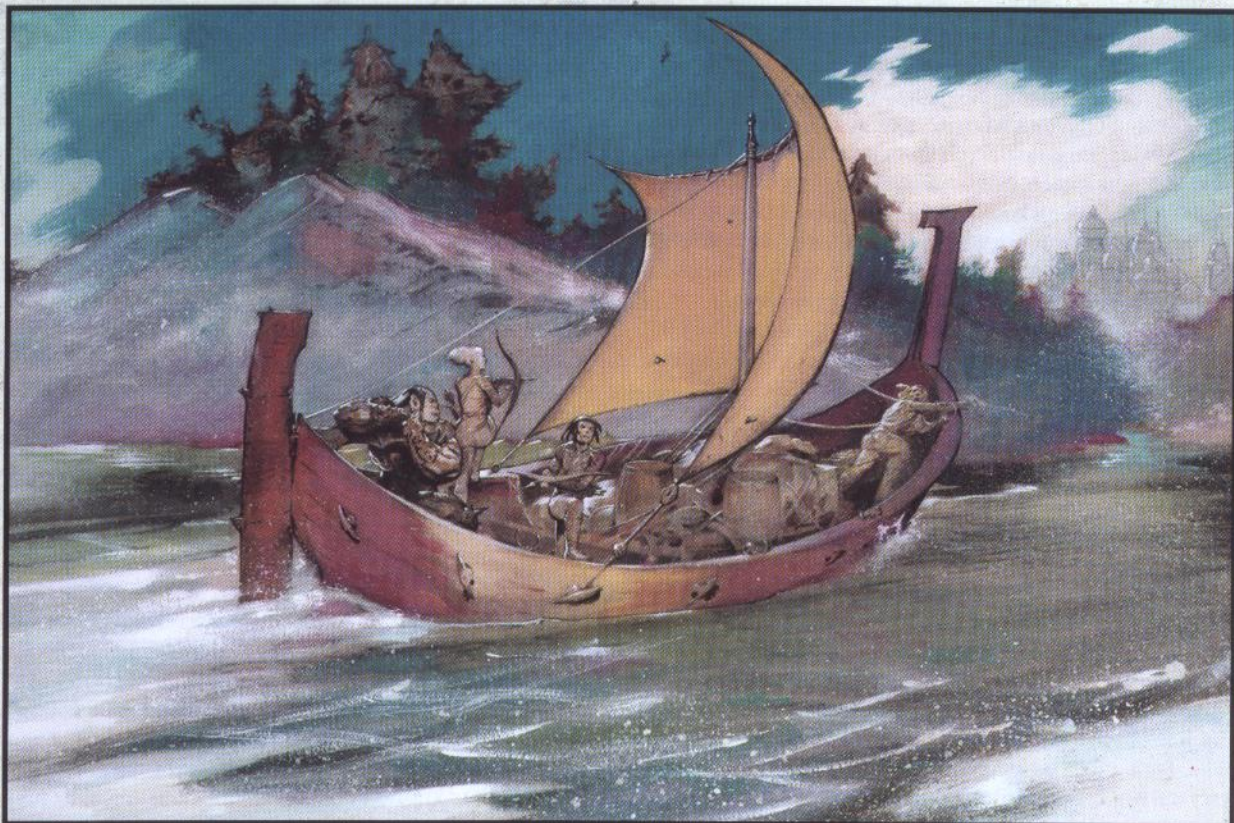
Najobficiej występują tu rudy złota, srebra, żelaza i miedzi. Handel wydobytymi surowcami jest naprawdę bardzo ożywiony. Być może samo żelazo nie jest na tyle cenne, by je gdziekolwiek transportować, lecz wykonane zeń (lub ze stali) narzędzia oraz broń i inne dobra – już tak.

BRŌŃ I PANCERZE

Najlepsze dostępne na Północy uzbrojenie powstaje w Cytadeli Adbar oraz w Sundabarze. Produkty tych kuźni są znane i szanowane w całych Zachodnich Ziemiach Centralnych, a nawet jeszcze dalej. Wielce szanowani płatnerze i zbrojmistrze obu wymienionych miast tworzą mistrzowską broń, przede wszystkim wypełniając zlecenia klientów.

DREWNO

Srebrne Marchie wydają się być niewyczerpalnym źródłem drewna. Wciąż jeszcze można wykarczować rozległe zalesione obszary, ale do wielu trudno się dostać, dostępu bronią bowiem niebezpieczne stworzenia. Niemniej niektóre większe miasta regionu, szczególnie Sundabar oraz Everlund, już zebrały lwią część dostępnego w pobliżu drewna. Wyręb na dużą skalę nie



Rzeczny bandel na Rauvin

jest tak powszechny, jak grupowa praca nielicznych drwali. Ci, którzy zapuszczają się w głąb dżicy w poszukiwaniu nowych zasobów drewna, często zatrudniają strażników do ochrony przed wilkami, złowieszczymi niedźwiedziami, humanoidami i innymi niebezpieczeństwami. Jedyne Wysoki Las pozostał jeszcze nietknięty przez żadnych drewna osadników – po prostu wyrąb tej kniei bez zgody strzegących jej drzewców jest co najmniej ryzykowny.

FUTRA

Wspaniałe futra ze Srebrnych Marchii transportuje się z Wybrzeża Mieczy do wszystkich zakątków Faerunu. Skóry to dobra stosunkowo cenne oraz łatwe do transportu, dzięki temu są atrakcyjnym towarem handlowym. Najcenniejsze są futra niedźwiedzi, bobrów, kun, norek oraz soboli – osiągają cenę od 2 do 8 sz za sztukę w placówkach handlowych Everlundu i Silverymoon. Na rynkach Waterdeep, Neverwinter czy Luskan sprzedaje się już za dwa razy wyższą cenę. Skóry jeleni, wilków oraz rothów są trudniejsze do wyprawiania, a przez to mniej cenne – osiągają wartość od 1 do 4 sz za sztukę.

Zachodnie zbocza i doliny gór Nether obfitują w zwierzęta futerkowe, na które polują samotni traperzy. Transportują oni złapaną zwierzynę do obozowisk traperskich – małych, samowystarczalnych społeczności. Większość tych osad to ledwie kilka prymitywnych schronień z bali otoczonych długimi, niskimi szopami do oprawiania skór. W nich właśnie rozciąga się futra na drewnianych stojakach i przygotowuje do transportu.

HANDEL I PODRÓŻE

Populacja Srebrnych Marchii jest rozrzucona po dużym obszarze głuszy mierzącej setki tysięcy kilometrów kwadratowych. Dlatego też zwykli mieszkańcy regionu wyruszają w podróż jedynie wówczas, gdy jest to absolutnie konieczne. Po nielicznych traktach Srebrnych Marchii poruszają się zatem przede wszystkim karawany i siły wojskowe. Niemniej nikt, kto wyrusza w podróż, wędruje po zmroku (przynajmniej nie z własnej woli). Lasy i wzgórza roją się wszak od wrogo usposobionych orków, trolli, głodnych wilków czy jeszcze gorszych zagrożeń dla zdrowia i życia. Większość osób nie opuszcza bezpiecznych murów miejskich, gdy nad krainą zalegą ciemności.

Poniżej podsumowano niektóre z najczęściej wykorzystywanych szlaków handlowych Srebrnych Marchii.

Z *Silverymoon do Everlundu*: 80 kilometrów.

Z *Silverymoon do Nesme (łodzia)*: 265 kilometrów. Łodzie płynące z nurtem mogą osiągnąć prędkość 3,2 kilometra na godzinę (dwa razy szybciej niż normalnie).

Z *Silverymoon do Sundabaru*: 265 kilometrów.

Z *Silverymoon do Waterdeep Droga Wiecznych Wrzosowisk, a następnie Długa Droga*: 960 kilometrów.

Z *Silverymoon do Tartaru (łodzia)*: 600 kilometrów. Łodzie płynące z nurtem mogą osiągnąć prędkość 3,2 kilometra na godzinę (dwa razy szybciej niż normalnie).

Z *Silverymoon do Tartaru Droga Wiecznych Wrzosowisk*: 510 kilometrów.

Z *Sundabaru do Cytadeli Adbar*: 300 kilometrów.

Z *Sundabaru do Everlundu (łodzia)*: 255 kilometrów.

ROLNICTWO

Żyzne pola w dolinach Rauvin i Sundabar pozwalają wykarmić miasta Północy. Srebrne Marchie niemal nie eksportują żywności do innych krain. Niemniej na obszarze regionu jest to ogromny

interes. Wielkie krasnoludzkie cytadele zgłaszają niedający się zaspokoić popyt na wszelkiego rodzaju żywność, od zwykłego zboża i warzyw po piwo, sery, solone mięsa i podobne produkty. Większość warowni tej rasy potrafi przetrwać nawet kilka lat oblężenia (mieszkańcy żywią się wówczas grzybami z podziemnych pól oraz bydłem z wysokogórskich zagród). Jeżeli jednak nie jest to konieczne, krasnoludy wolą kupować jedzenie od chłopów.

Z wyjątkiem niektórych krasnoludzkich warowni, większość osad otacza dość ziemi uprawnej, by zaspokoić potrzeby żywnościowe. Tutejsza gleba jest żyzna, ale często kamienista i czasami ograniczona tylko do nizin. Górskie społeczności czasami sprowadzają żywność, której nie mogą wytworzyć sami. Większe społeczności, a zwłaszcza Silverymoon, Sundabar oraz Everlund otacza pas gospodarstw rolnych, produkujących wystarczająco dużo żywności, by nadwyżki sprzedawać.

RYBOŁÓWSTWO

Rzeki, strumienie oraz górskie jeziora regionu obfitują w ryby, chociaż ich złowienie często bywa zadaniem trudnym. Większość połowów odbywa się na Rauvin. To złowione na niej ryby trafiają na rynki Silverymoon oraz Everlundu. Najczęściej na stół trafiają pstrągi, okonie, zbieracze, gamoniaki oraz węgorze. Mieszkańcy Jalandharu lubią słodkowodne raki, zwane przez nich niebiesko-grzbietami, które obficie występują w prostym fragmencie Rauvin, położonym zaraz za miejscem, w którym rzeka opuszcza Księżycową Przełęcz.

SYSTEM MONETARNY

W Everlundzie, Silverymoon, Sundabarze oraz krasnoludzkich warowniach akceptowane są wszelkie powszechne i niektóre rzadsze monety oraz sztabki kupieckie. W mniejszych miasteczkach można płacić jedynie typowymi pieniędzmi, a w najmniejszych społecznościach Srebrnych Marchii handel wymienny jest na porządku dziennym. Silverymoon bije własne monety akceptowane w całym regionie – mają one postać błyszczących, złotych półksiężyców, które zwane są po prostu księżycami (wartość 2 sz). W skarbcach potworów i w plądrowanych grobowcach wciąż znaleźć można stare monety z Delzoun, Ascalhornu i innych upadłych krain. Wielu kupców i mieszkańców miast uznaje te pieniądze za pechowe i odmawia przyjmowania takiej zapłaty – choć czasem zgadzają się na to, obniżając nominalną wartość.

ŻYWE INWENTARZ

Na obszarze Srebrnych Marchii jest mnóstwo otwartych przestrzeni – trawiastych hal, polan i łąk, na których można wypasać stada. Najczęściej hoduje się tu krowy, kozy, świnie i owce. Większość stad jest dość mała i należy do jednego pasterza, lub też grup dwóch czy trzech współpracujących osób chcących razem stworzyć rozsądny interes. Nie ma jednak dość pastwisk, by pozwolić sobie na utrzymanie dużych trzód. W Srebrnych Marchiach nie rozkwitła zatem produkcja wełny czy skór. Te towary trzeba sprowadzać z innych stron świata. Większość tu wytworzonej, uprzedzonej i ufarbowanej wełny jest dostępna jedynie w ograniczonym zakresie, w postaci gotowych ubrań i koców.

prawo i porządek

Artykuły konfederacji Srebrnych Marchii głoszą, iż każdy signatariusz paktu odpowiada za utrzymywanie porządku oraz pilnowanie przestrzegania praw we własnej społeczności. Niemal

każda osada regionu, nawet maleńki Jalandhar, posiada coś na kształt zorganizowanej straży. W mniejszych osadach takie obowiązki często pełni ochotnicza milicja. Dowódcami tych oddziałów są często osoby, dla których jest to zadanie dodatkowe, poza „cywilnymi” obowiązkami. Od czasu do czasu muszą oni oderwać się od sączenia piwa czy podkuwania konia i zająć się sprawami milicji.

W większym miastach i miasteczkach zazwyczaj istnieje coś takiego jak stała straż lub gwardia miejska, która ma za zadanie pilnowanie porządku na ulicach. Zależnie od rozmiaru społeczności i jej zamożności może ona również utrzymywać stałą armię, która obsadza mury, oczyszcza okolice z wrogów i niebezpiecznych stworzeń oraz walczy z najeźdźcami.

Srebrne Marchie to jedna z najbardziej oświeconych społeczności Faerunu. Mieszkańcy tego regionu w większości skłaniają się do poglądu, iż każdy ma prawo do równości i życia jak mu się żywnie podoba, pod warunkiem, że nie uciska innych. Jednakże czasami te szlachetne ideały trudno wprowadzać, gdyż niewielu interpretuje je dokładnie w ten sam sposób. Nie istnieje jeszcze żaden wspólny sąd lub rada wydająca wyroki, skazująca lub karczająca osoby, popełniające przeciwko konfederacji przestępstwa takie jak zdrada. Alustriel zaproponowała stworzenie takiego trybunału, ale cała sprawa utknęła w martwym punkcie z powodu poważnego sporu. Naczelnym mag Taern Ostroróg oczywiście popiera ten pomysł, ale dwaj krasnoludzcy monarchowie, król Harbromm oraz król Wojenna Korona sprzeciwiają się mu, twierdząc, iż władza sądownicza powinna spoczywać wyłącznie w rękach rządów poszczególnych sygnatariuszy. Król Battlehammer z Mithrilowej Hali, Helm Przyjaciel Krasnoludów z Sundabaru oraz Rada Starszych Everlund jeszcze nie podjęli decyzji.

Harbromm oraz Wojenna Korona starają się przekonać Battlehammera, by stanął po ich stronie i zgłosił sprzeciw wobec sądu konfederacji. Odwołują się do jego poczucia obowiązku rasowego i wytykają mu, że jako suweren ma obowiązki wobec poddanych, które należy przedłożyć nad jego dobrze znaną przyjaźń z jaśnie panią.

Rada Starszych wciąż nie podjęła decyzji, gdyż jej członkowie podzielili się po równo pomiędzy sprzeciwiających się pomysłowi i popierających go. Mistrz gildii, wielki zaklinacz oraz arcykapłan wierzą, że trybunał posiadający proponowane przez Alustriel kompetencje wzmocniłby federację. Ponadto uniemożliwiłby on popełnienie przestępstw w jednym mieście i uniknięcie sprawiedliwości, uciekając do innego. Strażnik mostów, rzecznik miasta oraz pierwszy wśród Rady Starszych Kayl Wrzosowy obawiają się, że rezygnacja z części praw sądowniczych na dłuższą metę osłabi ich miasto i być może otworzy drzwi ingerencji ligi w handel sygnatariuszy paktu.

poszukiwacze przygód

W Srebrnych Marchiach często spotyka się poszukiwaczy przygód – tak w miastach, jak i na drogach czy w głuszy. Ten region oferuje zadziwiający wachlarz szans dla grup śmiałków. Wystarczy sama liczba wrogów pragnących nieszczęścia konfederacji, by istniał stały popyt na osoby gotowe oddać zdrowie i życie w zamian za pieniądze. Poszukiwacze przygód odegrali ważną rolę w historii Srebrnych Marchii i udaremniili wiele zagrożeń. Pomagali w tropieniu szpiegujących w miastach agentów, ratowali karawany i zagubionych w dziczy

podróżnych, dostarczali ważkich informacji dotyczących ruchów hord orków oraz powstrzymywali bandytów i potwory od grabieży.

MIASTA A POSZUKIWACZE PRYGOÓD

W wielu społecznościach Srebrnych Marchii zastosowano specjalne zasady i prawa dotyczące poszukiwaczy przygód.

Cytadela Adbar: Ta warownia jest równie mało przyjaźnie nastawiona do poszukiwaczy przygód, co do innych gości. Grupy eskortujące karawany są tolerowane, ale większość innych odsyła się tak szybko, jak to tylko możliwe. Darmozjady oraz najemnicy szukający zatrudnienia z pewnością się zawiodą. Wyjątek stanowią sytuacje, gdy król Harbromm musi rozwiązać problem, który uważa za zbyt błahy – lub przeciwnie: zbyt niebezpieczny – dla swych sił. Wówczas może on zatrudnić poszukiwaczy przygód.

Cytadela Felbarr: Król Wojenna Korona potrzebuje informacji o siłach i położeniu goblinoidów oraz o orkowych jaskiniach w pobliskich górach Rauvin. Krasnoludzcy żołnierze pod jego dowództwem, choć odważni i chętni do walki, nie są ani dobrymi zwiadowcami, ani szpiegami. Z tego właśnie powodu król Wojenna Korona został zmuszony do finansowania niezbyt licznych drużyn poszukiwaczy przygód, którym powierza się takie właśnie zadania.

Everlund: Prawo tego miasta nakazuje wszystkim poszukiwaczom przygód ujawnienie swej profesji w chwili przekraczania bram miejskich i zapłacenie podatku w wysokości 2 sz od osoby. Pobierający opłatę urzędnicy wręczają śmiałkom mosiężny żeton, będący dowodem jej wniesienia. Uzbrojeni goście, których nie zatrudnia znany kupiec czy przewodnik karawany, muszą na żądanie pokazywać owe żetony. W przeciwnym razie grozi im grzywna 20 sz, uwięzienie lub wypędzenie.

Pomimo tej obowiązkowej opłaty w Everlund nie brakuje poszukiwaczy przygód. To ważne centrum handlowe cieszy się popularnością wśród wielu z nich, oferuje bowiem wiele udogodnień, rozrywek oraz możliwości zatrudnienia. Rzadko się zdarza, by karawana kupiecka nie potrzebowała dodatkowych strażników przydatnych w podróży drogami Srebrnych Marchii. Niemal każdy poszukiwacz przygód może zarobić trochę grosza oferując swe usługi w jednym z miejsc (znajdują się one tak w mieście, jak i poza jego murami), gdzie organizują się karawany.

Martwe Śniegi: Aktualnie w Martwych Śniegach zapotrzebowanie na poszukiwaczy przygód jest znacznie większe niż w innych miastach Srebrnych Marchii. Więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 8, w przygodzie „Krew i złoto”.

Quaervarr: W tej wsi poszukiwacze przygód są mile widziani – pod warunkiem jednak, że stosują się do dwóch ważnych lokalnych praw. Po pierwsze, nie wolno im konkurować z gospodą „Pod Gwizdzącym Rogaczem”, jeśli chodzi o opiekę nad myślęcymi. Oberża ma wyłączność w mieście do zapewniania przewodników osobom, które traktują miasteczka jako bazy do polowań. Po drugie, w Quaervarr zabronione są publiczne zgromadzenia liczące ponad cztery dobrze uzbrojone osoby naraz, chyba że rzecznik wyraził na to zgodę. Osada zbyt często miała okazję na własnej skórze odczuć, co się dzieje, gdy grupa dobrze wyposażonych śmiałków wypije zbyt wiele najlepszych trunków w „Rogaczu” i włóczy się po ulicach. Mieszkańcy postanowili po prostu uniknąć takich incydentów w przyszłości.

Quaervarr obecnie znajduje się na krawędzi paniki, którego przyczyną są likantropy żyjące w Księżycowym Lesie. Mieszkańcy nie ufają nieznajomym, obawiają się bowiem, iż każdy obcy może być szpiegiem lub agentem Ludu Czarnej Krwi. Jednakże drużyna poszukiwaczy przygód, która przekona władze o dobrych intencjach, ma szansę otrzymania zlecenia ochrony osady przed czyhającymi w gęstwinie lasu likantropami.

Silverymoon: W Klejnocie Północy mile witani są wszyscy z wyjątkiem drowów. Poszukiwacze przygód zaś nie muszą wносить żadnych specjalnych opłat za wejście do miasta. Potężna ochronna magia pomaga ograniczyć zagrożenie ze strony złych szpiegów. Podobnie do Everlundu, również Silverymoon jest dobrym miejscem dla śmiałków, którzy chcą zatrudnić się w karawanach wyruszających w dalszą i bliższą drogę. Nie można też zapominać, że do tego miasta ściągają z najdalszych zakątków Faerunu liczni poszukiwacze przygód pragnący zaoferować swe usługi jaśnie pani Alustriel – tak daleko docierają bowiem opowieści o jej urodzie, mądrości oraz łasce. Doświadczeni bohaterowie o dobrych intencjach nie powinni mieć problemów z wstąpieniem w szeregi Rycerzy w Srebrze, Strażników Czarów (przynajmniej na próbę) czy Srebrzystego Legionu Ligi. Oczekuje się od nich jednakże, że przez przynajmniej połowę swojego czasu będą poświęcać się obowiązkowi związanemu z uzyskanym stanowiskiem. Znalazienie się w Naczelnej Gwardii jest nieco trudniejsze, gdyż warunkiem przystąpienia do straży pałacowej są lata lojalnej służby w szeregach Rycerzy w Srebrze.

Sundabar: Poszukiwacze Przygód są w Sundabarze mile widziani, ale mają tu obowiązek zgłaszać się i rejestrować w biurze urzędnika rządu, który wydaje zgodę lub zakazuje pozostania w mieście. W tym samym biurze wywieszona jest lista zajęć i zadań oferowanych drużynom śmiałków. Najpopularniejsze polegają na oczyszczeniu pewnego konkretnego obszaru z wrogich stworzeń, patrolowanie terenu uczęszczanego przez górników oraz poszukiwaczy minerałów, tudzież eskortowanie karawan wyjeżdżających z miasta ku Księżycowej Przełęczy. Zatrudnieni poszukiwacze przygód otrzymują od miasta dokument określający zlecone zadania oraz ustalający granice ich władzy. Na żądanie drużyna musi ów papier pokazywać każdemu przedstawicielowi władz i armii miasta.

Poszukiwacze przygód otrzymują zapłatę zależną od natury zleconego zadania. Wysokość nagród zależy od pory roku (zimą płaci się więcej, gdyż wówczas mniej jest chętnych do podejmowania ryzyka walki zarówno z wrogami, jak i pogodą) oraz obecnego poziomu zagrożenia miasta (w okresie działalności hordy orków zwiady oraz szpiegostwo bywają bardzo intratne). Ponadto w każdym dokumencie, jaki otrzymują zatrudnieni poszukiwacze przygód, zaznaczono, iż muszą przekazać miastu 10% wartości łupu, który przy okazji wypełniania zlecenia zdobędą. Jest to niejako dopłata za „pozwolenie na pracę”.

RUINY, GROBOWCE I PODZIEMIA

Wiele najślawniejszych podziemi Faerunu leży w pobliżu Srebrnych Marchii lub wręcz na ich terenie. Badanie tych ruin i krypt bywa bardzo intratne... i śmiertelnie niebezpieczne. Niektóre z owych interesujących miejsc opisano w Rozdziale 1 i Rozdziale 8 niniejszego podręcznika. Uzupełniają one oczywiście listę zaprezentowaną w Rozdziale 8 *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAJIN*.

W większości przypadków poszukiwacze przygód mają prawo badać wszelkie miejsca, do których dotrą, i zatrzymać wszystko,

co znajdą. Istnieją jednak wyjątki od tej reguły. W większości ludzkich miast Srebrnych Marchii uchwalono prawa zakazujące płądrowania uthgardtskich kurhanów oraz handlu dobrami pochodzącymi z cmentarzy tej kultury. Samych Uthgardtczyków ustalanie takich zasad mało interesuje – po prostu robią wszystko, co w ich mocy, by ukarać każdego głupca, który przekopuje miejsca pochówku ich przodków.

Tarczowe krasnoludy ze Srebrnych Marchii na ogół uznają, że wszystko, co znajduje się w dawnej budowlu tej rasy, prawnie należy do spadkobierców jej niegdysiejszych mieszkańców. W niektórych sytuacjach – żeby wspomnieć choćby o ponoć istniejących pod Wysokim Lasem kopalniach – nie ma już znanych sukcesorów. Z drugiej zaś strony podziemia pod Złą Przełęczą są podobno prawowitym dziedzictwem klanu Stalowej Tarczy, obecnie zajmującego Cytadelę Adbar. Klan liczy ledwie kilkudziesięciu członków, a większość z nich jest rzemieślnikami (ściśle rzecz biorąc – płatnerzami), a nie wojownikami. Nie przeszkadza im to twierdzić, że wywodzą się od Auvorshala Stalowej Tarczy, dawnego bohatera ze Złej Przełęczy, który niegdyś był władcą tamtejszych jaskiń. Jeżeli do żyjących dziś członków tego klanu dotrze wiadomość, że ktoś płąduje tamtejsze podziemia, wówczas zażądają zwrotu należącego się im prawnie skarbu – a Harbromm i Cytadela Adbar prawdopodobnie będą musieli poprzec te żądania, bądź też przynajmniej postarać się o jakąś rekompensatę dla Stalowych Tarcz.

obronność i wojskowość

Lud Srebrnych Marchii zna się na wojaczce. Choć sam nie szuka wojen, te go często spotykają. Na Północy pierwszym i podstawowym środkiem obrony jest społeczność jako taka. Wszak nawet jeżeli brakuje murów obronnych, to łatwiej bronić osady skupionych chat niż kroci stojących z dala od siebie, pojedynczych budynków. Większość mieszkańców Srebrnych Marchii woli jednak kryć się za murami, gdy jest to tylko możliwe. Wszyscy zaś członkowie danej społeczności za jeden z priorytetów uznają, by owe mury – nieważne drewniane, kamienne czy ziemne – zawsze były patrolowane i w dobrym stanie. Zazwyczaj miasto posiada również jakieś sposoby wzbudzania alarmu: rogi, gongi lub bębny. Dzięki nim mieszkańcy ostrzegają się nawzajem o nadchodzącym zagrożeniu.

Kolejne ogniwo defensywy to lokalna straż miejska lub milicja, w skład których czasem wchodzi zawodowi, etatowi żołnierze, czasami zaś ochotnicy pracujący na pół etatu. Członkowie tych jednostek prawie zawsze przechodzą szkolenie w posługiwaniu się prostą bronią żołnierską, która stanowi też ich wyposażenie – zazwyczaj jest to jakiś miecz. Większość z nich posługuje się biegle również prostym orężem dystansowym. Większość osad w Srebrnych Marchiach patroluje mury dniem i nocą, a do niektórych po zapadnięciu zmroku nie wpuszcza się obcych.

strategie i taktyki

Nawet zebrane razem armie Srebrnych Marchii nie przewyższają liczebnie łącznych sił wielu wrogów. Gdyby orkowie, gnolle, giganci, trolle oraz inne złe bestie połączyły się, to z łatwością

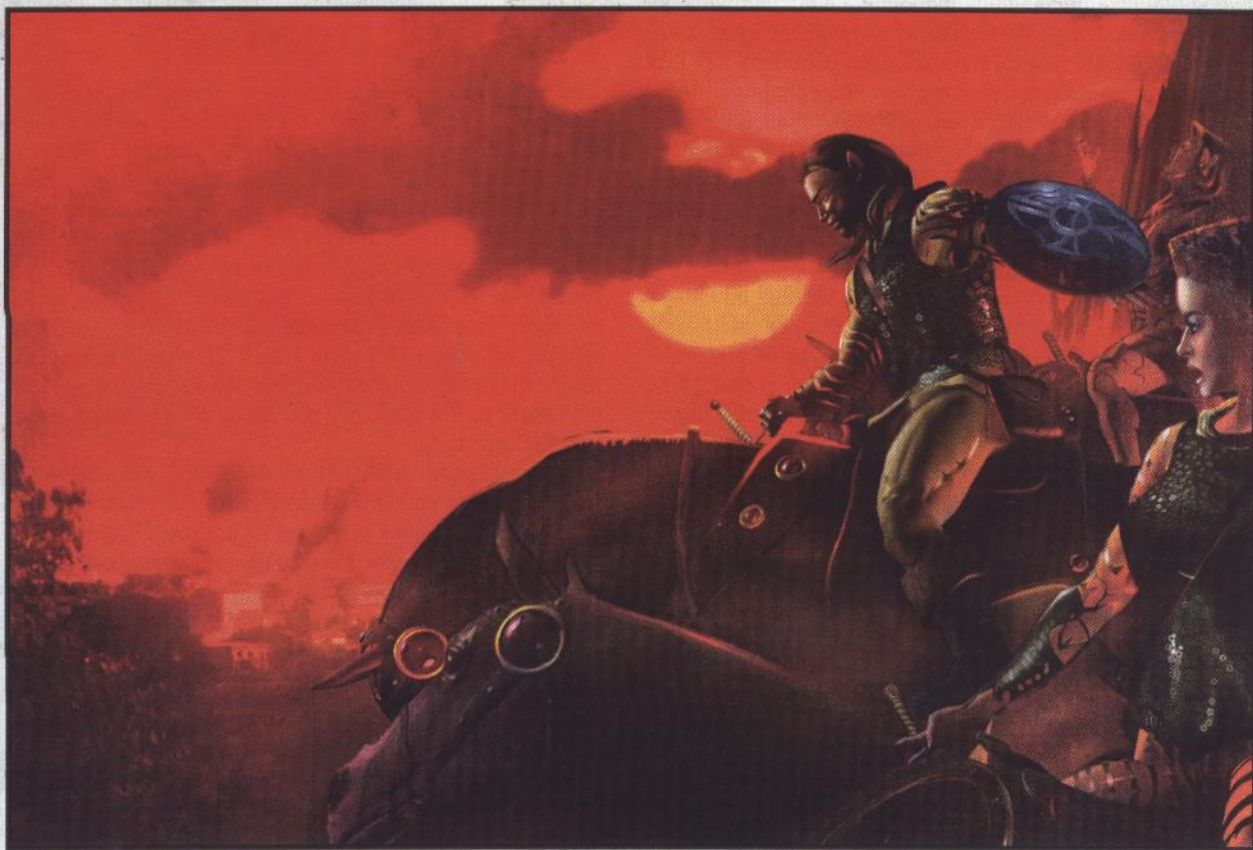
zalałyby wszystkie regiony – i to bez względu na odwagę oraz magiczne wsparcie. Na szczęście różne potwory oraz humano-
idzi rzadko, jeśli w ogóle kiedykolwiek, łączą swe siły i mają jed-
nego dowódcę. Dzięki temu wojskowi Srebrnych Marchii zwykle
mogą skoncentrować się na jednym lub dwóch przeciwnikach na-
raz, mając znacznie prostsze zdanie niżby się wydawało (choć
wcale nie jest ono łatwe). Na ich korzyść działa również fakt, iż
potwory oraz humanoidalni przeciwnicy są zazwyczaj źle zorga-
nizowani i nie posiadają magicznego wsparcia. Można ich zatem
pokonać, ponosząc mniejsze straty niż gdyby ten sam wróg two-
rzył zdyscyplinowaną armię, uzbrojoną w zabójczą oraz przewa-
żającą magię.

W większości wypadków siły Srebrnych Marchii nie odda-
lają się zbyt od miejskich koszar. Tu niebezpieczeństwo
może pojawić się tak nagle, że nie można ryzykować rozpro-
szenia obrońców w małych, położonych daleko garnizonach.
Miasta regionu przysięgły sobie pomoc, jeśli któreś zostanie
naprawdę zagrożone. Mimo to jest mało prawdopodobne,
by jakkolwiek społeczność Srebrnych Marchii wysłała do
walki w obronie sprzymierzeńców więcej niż połowę swych
sił. Niektórzy wręcz się obawiają, iż gdy pojawi się prawdzi-
we zagrożenie, jeden lub więcej sygnatariuszy paktu odmówi
przestrzegania zobowiązań i nie pośle wojsk, wołac wykorzy-
stać je do obrony własnych murów. Gdy nadejdzie taki dzień,
wówczas cały Faerun się przekona, czy liga Srebrnych Marchii
przetrwa, czy też upadnie.

We wszystkich większych miastach regionu – w Silverymon-
on, Everlundzie, Sundabarze oraz w krasnoludzkich cyta-
dach – znajdują się garnizony, w których stacjonują główne siły.

Niemniej ich okolic strzegą patrole, działające w promieniu
dwóch-trzech dni jazdy od murów. Takie zwiadowcze jednost-
ki często toczą prawdziwe bojowe działania, przepędzając lub
eksterminując wrogie stowiska. Czasem liczniejsze oddziały
otrzymują rozkaz pokonania konkretnego zagrożenia, takiego
jak banda gnolli panosząca się zbyt blisko jakichś gospodarstw,
bandyci napadający na ważnym szlaku handlowym lub złowiesz-
czy niedźwiedź polujący zbyt blisko użytecznego brodu. W przy-
padku takich misji żołnierzy często wspierają osoby rzucające
zaklęcia – przede wszystkim kapłani, czarodzieje i zaklinacze,
a czasami bardowie, druidzi czy tropiciele.

Gdy społeczności zagraża poważne niebezpieczeństwo – choć-
by przemarsz hordy orków – wówczas lokalni dowódcy wojsko-
wi wysyłają licznych zwiadowców i zwołują na służbę członków
lokalnej milicji. Tak powstałe oddziały oczywiście zostają do-
datkowo uzbrojone. W tych wypadkach ostrzeżenie się też okolicz-
nych mieszkańców na różne sposoby i daje się im dość czasu, by
wszyscy znaleźli się w obrębie murów przed zamknięciem bram.
Potem wrota raczej się nie otworzą, dopóki wrogie siły nie znaj-
dą się daleko od murów. Wyjątek stanowią organizowane przez
obrońców wycieczki. W trakcie tego rodzaju oblężeń mieszkań-
cy zazwyczaj nie opuszczają swych domów, chyba że aktywnie
pomagają obrońcom, opiekując się rannymi, przewożąc zapasy,
budując barykady itd. W przeciwnej sytuacji jedynie by przeszkad-
zali żołnierzom. Jednak jeżeli sprawy źle się ułożą dla obroń-
ców, wówczas niezbędni dla przetrwania miasta stają się cywilni
ochotnicy i poborowi.



Patrol Srebrzystego Legionu

wojska północy

Miasta Srebrnych Marchii mają pod swym dowództwem – między innymi – sześć permanentnych armii, sporo ochotniczych milicji i straży miejskich oraz garść wyspecjalizowanych jednostek bojowych. Ta różnorodność wojsk utrzymywana jest w jednym celu – by bronić domów i mieszkańców przed zjadłymi, żądnymi krwi wrogami.

Jedna z tegorocznych inicjatyw Alustriel miała na celu przekonanie sygnatariuszy ligi do stworzenia wspólnego funduszu obronnego. Zgodnie z jej planem zebrane na nim pieniądze byłyby wydawane zgodnie z uznaniem rady konfederacji, biorąc jednak pod uwagę przede wszystkim projekty bezpośrednio wpływające na bezpieczeństwo Srebrnych Marchii. Jasnie pani wierzy, iż część pieniędzy można by wykorzystać choćby na odbudowę lub budowę umocnień tych osad, których fortyfikacje są w kiepskim stanie lub które ich w ogóle nie mają. Sugeruje choćby zastępowanie drewnianych murów miejskich kamiennymi, zakup lepszego wyposażenia dla żołnierzy miasta, zatrudnienie większej liczby zwiadowców i pozyskanie magicznych przedmiotów, przydatnych tak zwykłym wojakom, jak i wspierające ich osoby rzucające zaklęcia.

Póki co propozycja Alustriel spotkała się z chłodnym przyjęciem większych społeczności (choć Bruenor z Mithrilowej Hali entuzjastycznie popiera ten pomysł). Większe miasta słusznie uważają, że ich wkład wspomże raczej mniejsze osady Srebrnych Marchii, a im na niewiele się zda. Ich przedstawiciele wyrazili również pewne obawy dotyczące systemu rozdzielania pieniędzy. Widać zatem, że Alustriel będzie musiała wnieść się na dyplomatyczne wyżyny i wykorzystać wszystkie swe umiejętności, by przekonać ich do tego pomysłu.

Alustriel opracowała również inny sposób wykorzystania funduszu, póki co wspominała o nim jedynie Bruenorowi oraz kilku swym najbardziej zaufanym doradcom. Otóż pochodzące z niego pieniądze przydać się mogą również w odbudowie miast spustoszonych przez wojnę. Jasnie pani podejrzewa bowiem, iż konfederacja zapewne okaże się zbyt słaba, by obronić każdego swego członka, gdy nastąpi poważny atak – choćby najazd sił króla Obołda Wiele Strzał lub porównywalnie niebezpiecznego przeciwnika. Alustriel obawia się, że gdy nadciągnie horda orków, wówczas członkowie przymierza mogą być zmuszeni do obrony tylko kilku wybranych miast, inne pozostawiając na pastwę najeźdźców. W ten sposób zdołają jednak coś ocalić...

Taka strategia w czasie wojny nie jest niczym niezwykłym, jednak Alustriel oraz Bruenor doskonale zdają sobie sprawę, że pozostali członkowie przymierza nie przychylią się do tego punktu widzenia. Wszak każde miasto będzie chciało zostać ocalone. A większość mieszkańców pozostawionych bez obrony osad raczej nie pogodzi się z faktem, iż inną sadybę uznano za cenniejszą dla przetrwania ligi. Dlatego też Alustriel i Bruenor postanowili zatrzymać ten element planu dla siebie – przynajmniej do czasu przekonania innych członków paktu, że warto stworzyć wspólny fundusz.

Większość wojsk Północy to siły sześciu sygnatariuszy ligi Srebrnych Marchii – Cytadeli Adbar, Cytadeli Felbarr, Everlundu, Mithrilowej Hali, Silverymoon oraz Sundabaru. Lokalna milicja oraz straż miejska zwykle zajmują się obroną danej osady i patrolują obszar rozciągający się tylko do granic jej pól.

CYTADELA ADBAR

Pod komendą króla Harbromma znajdują się trzy różne siły: Żelazna Gwardia, Zwiadowcy Podziemi oraz Młoty Moradina. Straż miejsca oraz osobista gwardia władcy to część Żelaznej Gwardii.

Żelazna Gwardia: 1404 ciężkozbrojnych piechurów, 601 kuszników, 451 kawalerzystów na bojowych kucach.

Zwiadowcy Podziemi: 20 elitarnych zwiadowców, łotrzyków oraz tropicieli 4. i wyższego poziomu.

Młoty Moradina: 27 kapitanów, mnichów oraz paladynów z 6. i wyższego poziomu.

W rozpaczliwej sytuacji Cytadela Adbar może powołać pod broń przynajmniej 2000 dobrze uzbrojonej milicji.

CYTADELA FELBARR

Oddziały z Felbarr to tak zwana Gwardia Cytadeli. Straż miejska oraz ochrona króla Wojennej Korony wywodzą się właśnie z jej szeregów.

Gwardia Cytadeli: 401 ciężkozbrojnych piechurów, 250 kuszników oraz 131 kawalerzystów na bojowych kucach.

EVERLUND

Pierwszy w Radzie Starszych Kayl Wrzosowy, jako nadkapitan Everlundu, pełni również funkcję dowódcy armii miasta, tak zwanej Armii Dóliny. Strażą miejską zarządza zaś Malvin Draga, strażnik mostów.

Armia Dóliny: 201 ciężkozbrojnych piechurów, 400 lekkobrojnych piechurów, 301 elfich łuczników, 301 lekkobrojnych kawalerzystów, 151 ciężkozbrojnych kawalerzystów.

Straż miejska: 187 strażników (biorących udział w bitwach jedynie w ekstremalnych sytuacjach).

MITHRILOWA HALA

Armia króla Bruenora zwana jest Zastępami Hali. Nie tylko broni ona Mithrilowej Hali, ale również pełni funkcje straży miejskiej. Za Bruenorem w bój idzie elitarna Królewska Gwardia.

Zastępy Hali: 380 ciężkozbrojnych piechurów, 103 kuszników, 52 kawalerzystów na bojowych kucach.

Królewska Gwardia: 21 elitarnych piechurów na 4. i wyższych poziomach.

SILVERYMOON

Klejnotu Północy bronią osławieni Rycerze w Srebrze (pod dowództwem Serniusa Alanthara) oraz Strażnicy Czarów (dowodzi nimi Jorus Błękitnoszaty). Naczelna Gwardia bierze udział w bitwach jedynie wówczas, gdy sam naczelny mag zdecyduje się ruszyć do walki. Rycerze w Srebrze pełnią również rolę strażników miejskich.

Rycerze w Srebrze: 704 ciężkozbrojnych kawalerzystów.

Strażnicy Czarów: 32 czarodziejów oraz zaklinaczy 5. i wyższego poziomu.

Naczelna Gwardia: 90 elitarnych pałacowych gwardzistów na 6. i wyższych poziomach.

SUNDBAR

Helm Przyjaciół Krasnoludów połączył swą byłą kompanię najemników z Tarczowymi, armią Sundabaru. Jego osobista gwardia to przede wszystkim najemnicy, którzy niegdyś z nim służyli. Rolę straży miejskiej pełnią zaś Kamienne Tarcze. Natomiast Czujni to grupa świetnych szpiegów.

Tarczowi: 626 ciężkozbrojnych piechurów, 308 łuczników, 325 lekkozbrojnych kawalerzystów oraz 173 ciężkozbrojnych kawalerzystów.

Kamienne Tarcze: 83 strażników.

Czujni: 39 szpiegów, informatorów oraz detektywów, w większości łotrzyków, fachowców oraz plebejuszy 3. i wyższego poziomu.

SREBRZYSTY LEGION

Armia ligi Srebrnych Marchii nosi miano Srebrzystego Legionu. W jej skład wchodzi jednostki pochodzące z każdego z miast sygnatariuszy paktu. Kwatery główna legionu to położona na przedmieściach Silvermoon Wartownia nad Rauvin. Dowodzi nim zaś marszałek wielki Methrammar Aerasume. Większość sił Srebrzystego Legionu jest rozproszona po garnizonach po całym terytorium Srebrnych Marchii, które zresztą patroluje. To właśnie za sprawą tych zwiadów rolnicy i osadnicy żyjący z dala od murów miejskich po raz pierwszy zyskali pewne poczucie bezpieczeństwa.

Obecnie do Srebrzystego Legionu oddelegowano 200 Rycerzy w Srebrze z Silvermoon, 250 Żelaznych Gwardzistów z Cytadeli Adbar, 200 Tarczowych z Sundabaru, 100 łuczników i kawalerzystów z Armii Doliny z Everlundu, 50 krasnoludów z Cytadeli Felbar oraz 50 z Mithrilowej Hali – łącznie 850 żołnierzy (oddziały te uwzględniono w opisie miast, z których się wywodzą, jako że przeniesienia oraz rozmieszczenie oddziałów zmieniają się z dekadnią na dekadzień). Niektóre miasta mają zwyczaj oddelegowania do Srebrzystego Legionu niedoświadczonych oddziałów – „Na straty”. Jak się jednak okazuje, te jednostki, uznawane przez macierzystych dowódców za nic niewarte, pod komendą Methrammara zyskują ogromne walory. Liczne potyczki oraz częste patrole Srebrzystego Legionu nawet z najgorszych żołnierzy czynią weteranów.

Oto w jaki sposób póki co rozmieszczone są te siły: 200 w Cytadeli Felbar, 200 w Sundabar, 50 w Jalandharze oraz 400 w Wartowni nad Rauvin. Marszałek wielki planuje wkrótce wysłać oddział 50 żołnierzy do Quaervarr, chcąc zapewnić choć odrobinę bezpieczeństwa temu zagrożonemu przez potwory miastu.

TROPICIELE I ZWIADOWCY

Tych wojowników z dziczy Północy nie wlicza się w szeregi wojsk żadnego z miast. Jest ich niewiele w porównaniu z armiami Srebrnych Marchii. Niemniej razem mogą być równie ważnymi ogniwami obrony regionu, co wojskowa potęga Sundabaru lub Cytadeli Adbar. Na obszarze Srebrnych Marchii działa wielu dobrych tropicieli, na wiele sposobów przyczyniających się do bezpieczeństwa i dobrobytu konfederacji i jej społeczności. Dostarczają oni cennych danych wywiadowczych o ruchach wrogów – choćby sił króla Oboulda – udaremniają plany orkowych łupieżców i zwiadowców, radzą sobie z agresywnymi bestiami i potworami, a także przewodzą tym, którzy muszą udać się w bezkresną dziczą.

Tropiciele często jako pierwsi dowiadują się o ważnych wydarzeniach toczących się poza murami miast. Często wymieniają się wiadomościami, łącząc ze sobą informacje z różnych stron oraz biorąc pod uwagę wszelkie punkty widzenia – w ten sposób potrafią szybciej od innych wykryć rodzące się zagrożenie, o którym informują mieszkańców Srebrnych Marchii. Nie trzeba dodawać, że tropiciele cieszą się ogromnym szacunkiem mieszkańców regionu. W wielu miasteczkach

co słynniejsi z nich nie muszą płacić za swoje piwo, obiad czy pokój.

Tropiciele to nie jedyne osoby, które wykorzystują znajomość głuszy do obrony miasteczek i osiedli Srebrnych Marchii. Ci Uthgardtczycy, którzy mają dobry charakter, rzadko pozwalają złym stworzeniom zagrażać komukolwiek – nawet tym słabym mieszkańcom miast. Rekonesanse w tym regionie przeprowadzają również druidzi, zwiadowcy Harfiarzy oraz łotrzykowie potrafiący kryć się i obserwować. W Rozdziale 6 – Bohaterowie marchii – opisano kilka klas prestiżowych, takich jak zabójca gigantów, znawca dziczy oraz niezrównany łucznik, którzy także oddają swe usługi Srebrnym Marchiom.

Armie i milicje

Różne armie i wojska Srebrnych Marchii często mają okazję zdobyć doświadczenie walcząc z humanoidami i potworami zagrażającymi Północy. W porównaniu z siłami większości innych krain, żołnierze Srebrnych Marchii to prawdziwi weteranami. Na nieszczęście dla nich, to samo dotyczy wrogów, z którymi przychodzi im walczyć.

Większość patroli oraz oddziałów przebywających w dziczy posiada lekkich rumaków (ciężkie są zazwyczaj zarezerwowane dla kawalerii). Piechota zwykle zabiera racje żywnościowe oraz sprzęt pozwalający przetrwać w głuszy przynajmniej dekadzień. Pancerze oraz broń tych żołnierzy różnią się w zależności od osady, z jakiej się wywodzą (patrz dalej, Typowa gwardia). Rzadko się jednak zdarza, by każdy członek tych patroli nie posiadał przynajmniej jednego żołnierskiego oręża do walki wręcz oraz prostej lub żołnierskiej broni dystansowej (najpopularniejsze są kusze i długie łuki). Większość nosi skórznie, ćwiekowane skóry lub koszulki kolcze. W skład typowych sił Srebrnych Marchii wchodzi ciężkozbrojna krasnoludzcy piechurzy, elfi łucznicy, lekkozbrojna ludzka piechota, ludzcy kawalerzyści oraz ludzka milicja.

Ciężkozbrojny krasnoludzki piechur: tarczowy krasnolud Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+5; pw 9; Init +0; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 10, nieprzygotowany 19); Atak +3 wręcz (1k8+1/×3, mistrzowski młot bojowy) lub +1 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SC krasnoludzkie cechy rasowe; Char PD; MRO Wytrw +4, Ref +0, Wola -1; S 13, Zr 10, Bd 14, Int 11, Rzt 9, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo -6, Rzemiosło (jedno dowolne) +1, Wspinaczka -5, Zauważanie +0; Twardość.

Krasnoludzkie cechy rasowe: Premia rasowa +1 do testów ataku wymierzonych w orków i goblinoidy; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wołę przeciwko zakłębionym oraz zdolnościom czaropodobnym; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko truciznom; premia unikowa +4 względem gigantów; widzenie w ciemnościach (18 metrów); skalny zmysł; premia rasowa +2 do testów Szacowania oraz testów Profesji i Rzemiosła związanych z kamieniem lub metalem (premie uwzględnione w powyższych statystykach).

Wyposażenie: mistrzowski młot bojowy, lekka kusza, 20 bełtów, mistrzowska zbroja półpłytkowa, duża stalowa tarcza.

Elfi łucznik: księżycowy elf Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8; pw 4; Init +2; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 12, nieprzygotowany 15); Atak +2 wręcz (1k8/19-20, mistrzowski długi miecz)

lub +5 dystansowy (1k8/×3, mistrzowski długi łuk); SC elfie cechy rasowe; Char CD; MRO Wytrw +2, Ref +2, Wola -1; S 11, Zr 15, Bd 10, Int 10, Rzt 8, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +2, Nasłuchiwanie +1, Przeszukiwanie +2, Wspinaczka +2, Zauważanie +2; Bezpośredni strzał.

Elfie cechy rasowe: premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektem ze szkoły zaklęcie; widzenie w słabym świetle; test Przeszukiwania w odległości do 1,5 metra od sekretnych bądź ukrytych drzwi, jakby aktywnie ich szukał.

Wyposażenie: mistrzowski długi łuk, 20 strzał, mistrzowski długi miecz, mistrzowska koszulka kolcza, puklerz.

Lekkozbrojny ludzki piechur: człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+3; pw 7; Inic +1; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +4 wręcz (1k8+1/19-20, mistrzowski długi miecz) lub +2 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); Char N; MRO Wytrw +2, Ref +1, Wola -1; S 13, Zr 12, Bd 11, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +1, Nasłuchiwanie +0, Wspinaczka +1, Zauważanie +0; Twardość, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Wyposażenie: mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 20 bełtów, koszulka kolcza, duża stalowa tarcza.

Ciężkozbrojny ludzki kawalerzysta: człowiek Wjk1; SW 1; średni humanoid; KW 1k10+4; pw 9; Inic +0; Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 10, nieprzygotowany 17); Atak +4 wręcz (1k8+1/19-20, mistrzowski długi miecz) lub +2 wręcz (1k8+1/×3, ciężka lanca) lub +2 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +0, Wola -1; S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo -2, Nasłuchiwanie +0, Postępowanie ze zwierzętami +3, Zauważanie +0; Konna walka, Twardość, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Wyposażenie: mistrzowski długi miecz, lekka kusza, 20 bełtów, ciężka lanca, mistrzowski napierśnik, duża stalowa tarcza, ciężki rumak.

Ludzki milicjant: człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+3; pw 7; Inic +1; Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 11, nieprzygotowany 13); Atak +3 wręcz (1k8+1/×3, długa włócznia) lub +3 dystansowy (1k6/×3, krótki łuk); Char N; MRO Wytrw +2, Ref +1, Wola -1; S 13, Zr 12, Bd 11, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Postępowanie ze zwierzętami +3, Profesja (jedna dowolna) +4, Zauważanie +1; Twardość, Zogniskowanie umiejętności (Profesja [jedna dowolna]).

Wyposażenie: długa włócznia, krótki łuk, 20 strzał, ćwiekowana skóra.

RYCERZE W SREBRZE

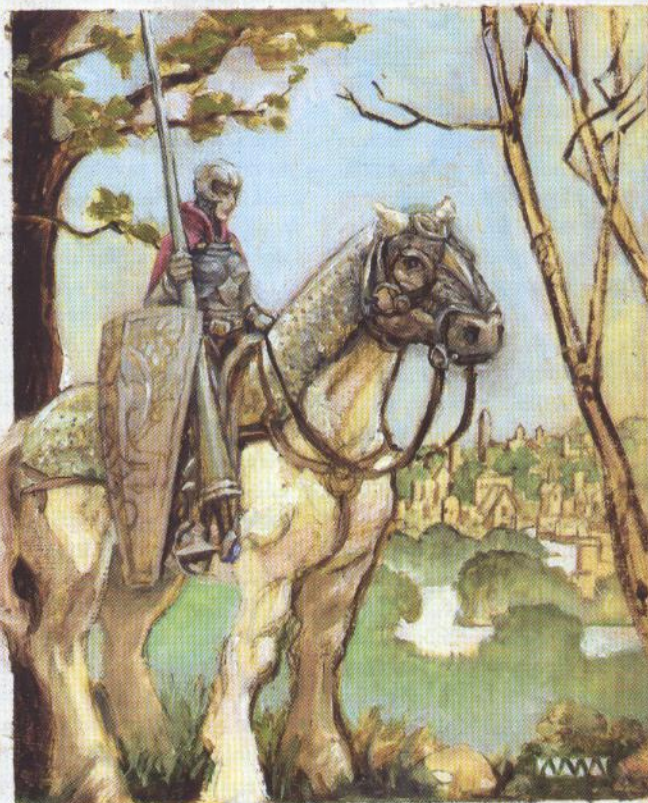
Nieustraszona jednostka bojowa, która zawdzięcza swe imię i sławę bardowi Mintiperowi Księżycowe Srebro, który w jednej ze swych ballad opiewał odwagę odzianych na srebrno rycerzy i opisywał ich zwycięską walkę z przeważającymi siłami wroga. Zanim poezja minstrela zyskała popularność elitarny oddział obrońców Silverymoon wydawał się śmiesznie mały i brakowało mu odpowiedniej dyscypliny wojskowej (zwłaszcza w porównaniu z krasnoludami z Cytadeli Felbarr). Jednakże teraz Rycerze w Srebrze są mile widziani wszędzie tam, gdzie się udadzą. Wiele osad niezwykle sobie ceni ich pomoc – szczególnie gdy niebezpieczeństwo zagraża ich środowiskom obronnym.

Rycerze w Srebrze słyną ze szlachetności, a ich postawa w ogniu walki jest legendarna. Więcej niż kilku z nich posiada manieri doświadczonych dworzan. W wielu gospodach i tawernach Północy snuje się liczne opowieści oraz pieśni wychwalające rycerskie cnoty członków tej jednostki. Warto też pamiętać o znacznej liczbie bitew, które Rycerze w Srebrze wygrali, stawiając czoło przeważającym siłom (co prawda często wspierała ich wówczas Alustriel lub inni sojusznicy, choćby Strażnicy Czarów czy Harfiarze). Tych oddziałów jeszcze nikt nigdy nie pokonał w walce. Nic zatem dziwnego, że rycerze są dumni z otaczającej ich reputacji, a nadto żywią niezwykle poczucie obowiązku.

Jeśli Rycerze w Srebrze nie stają aktywnie w obronie Silverymoon lub sprzymierzonego

miasta, to podejmują się wielu różnych misji i zadań, które w jakiś sposób wiążą się z ochroną ojczyzny. Niezwykle często patrolują różne obszary, zwykle rozciągające się w promieniu około 80 kilometrów wokół murów miasta. W skład patrolu zwykle wchodzi członek Strażników Czarów (patrz dalej). Warto również wspomnieć, że podczas patrolu Rycerze w Srebrze mają prawo domagać się przestrzegania praw i reguł Silverymoon, chociaż często muszą kierować się własnym osądem w sytuacjach, których nie opisano w kodeksach rządzących ich domem.

W szeregi tej jednostki można wstąpić podążając jedną z dwóch dróg – zgłaszając się na ochotnika lub otrzymując taki przydział od Taerna Ostroroga. Większość Rycerzy w Srebrze podążyło pierwszą z wymienionych. Kandydat musi zgłosić się



Rycerz w Srebrze na warcie

w mieście Silverymoon do mistrza poboru Mazillora Łami-drzewca (PD człowiek mężczyzna Wjk7/błędny rycerz 5). Przyjmuje on ochotników jedynie raz na miesiąc, więc spóźnialscy muszą czekać na następny termin.

Aspiranci muszą spełnić kilka kryteriów, bez których ich kandydatura nie zostanie nawet rozważona. Liczy się pozytywnie ocenione przez mistrza poboru doświadczenie w walce i znajomość Srebrnych Marchii oraz niezłomne zasady moralne (czasami do ich sprawdzania służy zaklęcie *wykrycie złta*). Postacie nieposiadające większego doświadczenia (na przykład te na 1. poziomie) mogą wstąpić w szeregi jednostki, pod warunkiem jednak, że poręczy za nie członek organizacji. Wielu niskopoziomowych rycerzy to rodowici silvaerenowie chcący zdobyć doświadczenie, prestiż oraz pozycję służąc swemu miastu.

Mieszkańcy innych krain również mogą zostać Rycerzami w Srebrze, jeżeli spełnią te same wymagania. Mistrz poboru bywa wyrozumiały, jeśli chodzi o brak znajomości regionu, szczególnie w przypadku weteranów będących uzdolnionymi wojownikami. Niemniej zawsze się upewnia, że każdy kandydat to osoba dobrego serca. Wszyscy nowi rekruci na początku są szeregowymi rycerzami (z żołdem w wysokości 15 sz miesięcznie), co oznacza po prostu, iż nie zajmują dowódczych stanowisk, dopóki się w jakiś sposób nie wykażą.

Doświadczony wojownik, który sprawnie wypełnia rozkazy będąc szeregowym rycerzem i który wykazuje chęć wydawania rozkazów, zazwyczaj szybko awansuje. A hierarchia jest następująca. Rycerz na stanowisku sierżanta prowadzi oddziały dziesięciu szeregowych. Chorążych dowodzi kompaniami liczącymi od pięćdziesięciu do stu szeregowych. Na czele stoją generałowie, ale zdobycie takiego stopnia wymaga kilku lat doskonałej służby na stanowisku chorążego. Oficerowie otrzymują miesięczny żołd w wysokości 10 sz na poziom.

Istnieje jeszcze nietypowa pozycja błędnego rycerza. Nie dowodzi on oddziałami, a jego jedynym zwierzchnikiem jest wielki mistrz komandor Sernius Alathar, głównodowodzący jednostki. Oczekuje się, iż błędny rycerz podejmie się wykonywania wszelkich zadań oraz misji, które sam uzna za istotne dla bezpieczeństwa oraz dobrobytu Silverymoon. Jeżeli zdecyduje się pojechać na patrol lub stać na straży, to może to zrobić. Jeżeli zechce wyruszyć sam w Góry Grzbietu Świata i szpiegować lodowych gigantów, to również ma do tego prawo.

Wielu doświadczonych poszukiwaczy przygód pożąda tego stopnia, gdyż daje im on swobodę zajmowania się wszelkimi zadaniami, które uznają za godne zachodu, bez potrzeby uzyskiwania przepustki i zwolnienia z obecnych obowiązków. Postacie awansujące na przynajmniej poziom klasy prestiżowej błędnego rycerza z Silverymoon automatycznie uznaje się za błędną rycerzy. Inni Rycerze w Srebrze, by uzyskać ten stopień, muszą zgłosić się do wielkiego mistrza komandora Alathara. A zatem nie każdy błędny rycerz posiada poziom w klasie prestiżowej o tej samej nazwie. Tak czy inaczej, każda osoba w tej randze otrzymuje miesięcznie apanaż w wysokości 10 sz na poziom, przeznaczone na pokrycie wydatków.

Nowych rycerzy powołuje się w trakcie ceremonii, podczas której wielki mistrz komandor dokonuje przeglądu i chwali nowych obrońców miasta. Sernius Alathar osobiście przyznaje rekrutom odznakę zaświadczącą o ich stanowisku oraz uposażenie. Wielki mistrz komandor wraz z naczelnym ma-

giem Silverymoon przewodniczą ceremoniom awansowania rycerzy na generałów oraz mianowania nowych błędnych rycerzy.

STRAŻNICY CZARÓW

Jednostkę zwaną Strażnikami Czarów założył w 1255 RD Taern Ostroróg. Przez ponad sto lat jej członkowie stanowili najpotężniejszą broń Silverymoon. Twórca zakonu chciał, by chronił on Alustriel, ale w miarę jak rosły jego szeregi (a Strażnicy Czarów dowodzili swej wartości), organizacja oddanych czarodziejów oraz zaklinaczy sprawowała coraz więcej obowiązków. Teraz jednostka bacznie strzeże Wysokiego Pałacu, a także zajmuje się wykorzystującymi *mythal* protekcjami miasta oraz opiekuje się Konklawe Silverymoon (akademią i jej pracownikami), a także toczy bitwy u boku Rycerzy w Srebrze.

Taern Ostroróg teraz rządzi w Silverymoon jako naczelną mag. Osobiście wybrał zaś swojego następcę: Jorusa Błękitnoszatego, noszącego tytuł lorda wartownika.

W szeregach Strażników Czarów znajdują się aktualnie 32 osoby posługujące się czarami wtajemniczeń, każda na poziomie co najmniej 5. Do zakonu wstępują jedynie ochotnicy, którzy mogą w każdej chwili z niego wystąpić (w praktyce niewiele tak czyni – jeśli ktoś spodziewa się spędzić dużo czasu z dala od Silverymoon, po prostu bierze urlop).

Kandydaci muszą udowodnić Jorusowi Błękitnoszatemu, że dobrze znają się na magii bitewnej. W tym celu muszą tylko rzucić kilka czarów w jego obecności, włączając w to przynajmniej jedno zaklęcie wtajemniczeń poziomu 3. lub wyższego. Lord wartownik wie, że obowiązki Strażników Czarów są zbyt ważne, by powierzać je nowicjuszom. Stara się również upewnić, że charakter i prawdziwa postać kandydata będą mu znane. W tym celu wykorzystuje pomoc sprzymierzonych kapłanów, którzy rzucają *wykrycie złta*, *wykrycie myśli*, *wykrycie kłamstw* oraz *prawdziwe widzenie*. Sprytnym i dobrze przygotowanym szpiegiem udawało się jakoś prześliznąć przez tę kontrolę, niemniej sposób badania aspirantów powstrzymuje wszystkich poza najbardziej śmiałymi złoczyńcami.

Większość członków organizacji to po prostu Strażnicy Czarów, choć z czasem – nabrawszy doświadczenia – niektórzy z nich awansują na stopień wartownika. Aktualnie pięciu takich dowódców zarządza działaniami dwudziestu pięciu Strażników Czarów. W każdej chwili w Wysokim Pałacu służbę pełni przynajmniej jeden wartownik oraz dwóch zwykłych członków organizacji. W przeciwieństwie do Rycerzy w Srebrze, nie istnieje pozycja „błędnego Strażnika Czarów” – od każdej osoby należącej do zakonu oczekuje się bezwzględniego przestrzegania obowiązku pozostania w mieście na straży pałacu i patrolowania wraz z Rycerzami w Srebrze przez dwa dni na każdy dekadzień. Wartownicy są jeszcze bardziej zajęci, muszą bowiem spędzać przynajmniej pięć dni z każdego dekadnia na służbie w lub wokół Silverymoon.

Często młodzi magowie pragnący uczyć się w czarodziejskim Konklawie Silverymoon muszą pełnić służbę jako Strażnicy Czarów. Zgadając się na coś takiego, mag może się kształcić opłacając tylko połowę czesnego. Ponadto Strażnicy Czarów mający dobrą opinię otrzymują miesięczne uposażenie w wysokości 10 sz na poziom (wartownicy – 25 sz na poziom). Trzeba też pamiętać, że każdy członek tej organizacji jest wysokiej rangi urzędnikiem miejskim i posiada znaczne wpływy i władzę w całych Srebrnych Marchiach.

szcypy uthgardtskie

Uthgardtscy to wysocy, czarnowłosi i niebieskooccy ludzie od wielu pokoleń mieszkający na Północy. Każdy szcyp ma inne zdanie o swym pochodzeniu, a żadna z tych opowieści nie zgadza się z pozostałymi. Mistrzowie wiedzy spekulują, iż biorąc pod uwagę podobne cechy członków szcypów, muszą oni pochodzić od wspólnych przodków, najprawdopodobniej melanżu Illuskan, Netheryczyków i być może jednego lub dwóch plemion dzikusów niegdyś włączających się po wyżynach Północy. Większość Uthgardtscy wiedzie żywot częściowo koczowniczy, wędrując po Północy, spędzając zimę w jednym miejscu, tak zwanym obozie zimowym. Kilka szcypów zerwało z tradycją i założyło stałe osady. Wszyscy Uthgardtscy – z wyjątkiem plemion Czarnych Lwów oraz Gryfów – utrzymują się przy życiu dzięki łowiectwu, żbieractwu oraz łupiestwu.

Członków różnych szcypów stosunkowo łatwo od siebie odróżnić po wyglądzie i dialekcie. Niemniej wszyscy czczą jeden ze zwierzęcych totemów Uthgara. Barbarzyńcy wierzą, iż nazwa ich ludu pochodzi od Uthgara Gardolfssona, sławnego wojownika z Ruathymu, który zasłynął ze zwycięstw na polu bitwy. Pragnąc większych wyzwań, wyruszył na podbój nieistniejącego już Illusk. Uthgarowi udało się złupić tę cywilizację, jednak inne cywilizowane ludy Wybrzeża Mieczy pospiesznie zebrały armię i odparły inwazję z Północy. Siły zaatakowały obozowisko Gardolfssona i zniszczyły jego statki. Odcięty od morza Uthgar uciekł z podwładnymi w głąb lądu. Illuskanie nie podążali za nimi, zadowolając się myślą, iż potwory pożra barbarzyńców w zamrzniętej głuszy.

Uthgar i spora część jego armii przetrwała pomimo licznych trudności. Barbarzyńcy utrzymali się przy życiu napadając na osady położone w głębi kontynentu, dalej na północy. Zdobyli nowych popleczników – mieszkańców regionu, który łupili. Niektórym zaimponowała ich waleczność, inni po prostu woleli przyłączyć się do przeciwników, których nie mogli pokonać. W końcu siły barbarzyńców stały się na tyle duże i potężne, że były w stanie wymuszać okup na wielu północnych społecznościach. Te zaś wołały płacić zamiast stawiać czoło furii hordy. Uthgar i ostatni z jego ruathymskich podwładnych stali się bogaci – siłą zdobyli pieniądze i dobra.

Potomkowie wielkiej armii Uthgara dowodzą, że był on osobą bardzo tradycyjną, niepozabawioną niezwyklej dzikiej szlachetności. Uważał, że te wioski i osady, które płacą mu okup, znajdują się pod jego osobistą ochroną. Te właśnie feudalne zobowiązania, jakie żywił, doprowadziły do jego śmierci. Gdy był już stary, z Grzbietu Świata zeszała horda orków. Uthgar i jego ludzie stawili im czoła. Opowieść o pamiętnej bitwie wciąż przekazywana jest z ust do ust, a jej odgłosy wciąż rozbrzmiewają w pieśniach wojennych. Uthgar i wielu jego wojowników poległo, ale powstrzymali najazd orków. Nieliczni atakujący zdołali uciec z powrotem w góry, z których wypęzli.

Podwładni Uthgara pogrzebali wodza na polu bitwy, a obok niego spoczęło siedmiu mężnych wojowników niczym straż honorowa. Nad mogiłą usypano wysoki kurhan, który wzmocniono kamieniami, by ochronić ciała przed padlinożercami i głodnymi krukami. Na samym szczycie kop-

ca spoczął ogromny kamień. Położenie tego świętego miejsca uitożsamia się z tak zwanym dziś Kopcem Morgura. Warto pamiętać, że tak powstała nie tylko mogiła założyciela Uthgarczyków, ale również wówczas narodziła się tradycja pochówku, która przetrwała do dziś.

szcypy srebrnych marchii

W Faerunie pozostało dziesięć odrębnych plemion uthgardtskich barbarzyńców. Jednak tylko cztery z nich – plemię Czarnego Lwa, Szarego Wilka, Czerwonego Tygrysa oraz Podniebnego Kucyka – żyją na obszarze Srebrnych Marchii. Pozostałe sześć są rozrzucone po Wysokim Lesie, na Dzikim Pograniczu oraz Północy Wybrzeża Mieczy. Dalej ze szczegółami opisano cztery tutejsze plemiona, a także Czarne Kruki – inny szcyp, który śmiałością mogą spotkać podczas podróży po Srebrnych Marchiach.

SZCZEP CZARNEGO KRUKA

Czarne Kruki nie mieszkają na obszarze Srebrnych Marchii, lecz zasłynęli w całej konfederacji jako niebezpieczni łupieżcy oraz zatwardziali bandyci. Ten ultrakonserwatywny szcyp otacza zasłużona niestawa pogromcy karawan oraz podróżnych, których podróże zaczynają się w Srebrnych Marchiach i prowadzą na zachód, w kierunku Północy Wybrzeża Mieczy. Dosiadający ogromnych kruków wojownicy szcypu spadają z nieba i miażdżą wybrane cele. Czarne Kruki szczególnie pogardzają kapłanami krzewiącymi nowe religie na Północy i atakują tych wrogów, gdy to możliwe.

To plemię zyskało reputację najbardziej nieprzyjaznego ze wszystkich uthgardtskich szcypów. Jego członkowie nie tolerują gości na terenie, który uważają za swoje terytorium. Napotkane w Srebrnych Marchiach Czarne Kruki będą najpewniej wojownikami dosiadającymi olbrzymich kruków. Członków plemienia nigdy nie spotyka się w żadnej ze społeczności tego regionu. Ponadto czują oni jedynie pogardę do tych uthgardtskich szcypów, które zdecydowały się założyć stałe osady. Wojownicy Czarnych Kruków są gotowi nawet zaatakować Czarne Lwy przy każdym spotkaniu.

Podobnie do innych istot wykorzystujących latające wierzchowce, Czarne Kruki starają się atakować wrogów z zaskoczenia, z góry. Upodobali sobie przede wszystkim bogate karawany kupieckie. Lubią napadać, gdy ofiary znajdują się pomiędzy przyczółkami cywilizacji. Ich ulubione tereny łowieckie to odcinek Drogi Wiecznych Wrzosowisk pomiędzy Yartarem a Everlundem oraz wschodnia część Przelęczy Silvermoon (tam, gdzie droga opuszcza góry Nether i skręca w kierunku Sundabaru). Ci Uthgardtscy większość łupów ofiarowują totemowi, ponieważ reprezentują one zniechęconą cywilizację. Wbrw obiegowym opiniom, poświęcając do w ten sposób Czarne Kruki nie niszczą rytualnie przedmiotów. Im wystarcza fakt, że nikt na świecie nie będzie już danych dóbr posiadał. Zamiast zatem palić czy roztrzaskiwać łupy, członkowie plemienia wołają ukryć je przed światem, chowając w kaplicy w pobliżu kurhanu przodków na Kruczej Skale.

Wodzem szcypu jest starzejący się niemal z dnia na dzień Ostagar Dziesięciopióry (CN człowiek mężczyzna, Bbr8). Nic dziwnego, że wielu młodych wojowników chce rozstawić swe imię śmiałościami i po jego śmierci objąć przywództwo.

SZCZEP CZARNEGO LWA

To plemię zachowało nazwę wywodzącą się od zwierzęcego totemu, lecz jego członkowie nie czczą już Czarnego Lwa czy Uthgara. Porzucili oni wędrowny tryb życia i założyli osadę w pobliżu Studni Beorunny. Zrezygnowali ponadto z grabieży i polowań, niegdyś będących podstawowym sposobem utrzymywania się przy życiu. Aktualnie ich społeczność żyje z rolnictwa, pasterstwa, łowiectwa i zbieractwa. Kapłani szczepu służą obecnie Helmowi, Ilmaterowi, Tyrowi oraz Tormowi. Jeden z nich (Patrevani Jednorożki, CN człowiek mężczyzna Kap 3 Uthgara) wciąż oddaje część Uthgarowi, ale jego apele i ostrzeżenia trafiają w próżnię. Członkowie plemienia mają dość ciągłych wojen i pragną mniej gwałtownego i niszczycielskiego sposobu życia.

Większość z innych uthgardtskich szczepów – zwłaszcza Czerwone Tygrysy – potępiają decyzję porzucających tradycję Czarnych Lwów. Powód tej drastycznej zmiany wyjawiał wódz plemienia, Andar Rdzeń (CN człowiek mężczyzna Bbr6): „Zbliży się wojna z orkowym królem. Każdego dnia jej wybuch jest coraz bliżej. A kiedy się rozpocznie, zmyje wszystko na swej drodze, niczym wody wiosennej powodzi. Również Czarne Lwy znikną, chyba że sami zaplanujemy naszą przyszłość”.

W tym właśnie celu Czarne Lwy zaczęły handlować z innymi ludami, zwłaszcza tymi z Quacervaru i Sundabaru. Tam, gdzie niegdyś widok kroczącego ulicami miasta handlowego człon-

ka plemienia był w najlepszym razie wyjątkiem, dziś po prostu rzadko się zdarza. Póki co zasoby szczepu są niewielkie, ale rolnicze i pasterskie sukcesy umożliwiają jego szybki rozwój. Wódz ma nadzieję – którą się z nikim jak dotąd nie podzielił – że pewnego dnia będzie mógł nakłonić sygnatariuszy Srebrnych Marchii, by zaakceptowali Czarne Lwy jako nowego członka, dzięki czemu plemię pozyska potężnych sojuszników na wypadek ataku hordy.

Miasteczko Czarnych Lwów, Studnię Beorunny, opisano w Rozdziale 1 tej książki. Osadę otacza niska drewniana palisada, za którą znajdują się zagrody dla koni, owiec i bydła. Studnia Beorunny przypomina wiele innych sadyb pogranicza. Członkowie szczepu wciąż polują w lasach i na wzgórzach w pobliżu swej osady, ale przetrwanie nie zależy już wyłącznie od złowionych zwierząt.

SZCZEP CZERWONEGO TYGRYSA

Czerwone Tygrysy to jeden z bardziej tradycyjnych uthgardtskich szczepów. Gdy mieszkaniec Srebrnych Marchii wspomina dziką i brutalną naturę tych barbarzyńców, wówczas często myśli o tym plemieniu. Dumne i waleczne Czerwone Tygrysy nie posiadają żadnych stałych osad czy obozowisk. Prowadzą koczowniczy tryb życia daleko na północ od cywilizacji. Członkowie szczepu podejrzliwie podchodzą do wszystkiego, czego nie rozumieją. Wielu z nich woli nawet walczyć bez broni niż postugiwać



Czerwone Tygrysy bronią swych terenów łowieckich

się magicznym orężem, który wyszedł spod rąk osoby władającej czarami wtajemniczeń.

Szczep liczy około tysiąca członków, którzy przemierzają terytorium łowieckie plemienia w małych grupach, od ośmiu do dwudziestu osób. Czerwone Tygrysy transportują wszystkie potrzebne rzeczy na grzbietach swych wytrzymałych górskich koni. Polują i zbierają żywność na obszarze całego Chłodnego Lasu, który uważają za swe terytorium łowieckie. Intruzi, którzy znajdują się w kniei i na dodatek narażają się myśliwym plemienia, muszą się mieć na baczności – no, chyba że mają przeważające siły. Wypada tylko wspomnieć, że Czerwone Tygrysy nie są głupcami – jeżeli dostrzegą zdecydowanie liczniejszych wrogów, wówczas podzielią się na dwie grupy: jedna ruszy ostrzec resztę szczepu, a druga zajmie się śledzeniem ruchów przeciwnika.

Czerwone Tygrysy mają ten sam kurhan przodków co Czarne Lwy – Studnię Beorunny.

SZCZEP PODNIEBNEGO KUCYKA

Członkowie tego szczepu w zasadzie cały czas są w ruchu. Podróżują na kudłatych górskich konikach od swego leżącego na zachodzie kurhanu przodków – Samotnego Kamienia (ukrytego pod konarami zachodniej części Księżycowego Lasu) – przez całą Północ, docierając nawet w tak odległe miejsca jak Dolina Lodowego Wichru. Kilku legendarnych członków plemienia doświadczało pegazów. I prawdziwi bohaterowie Podniebnych Kucyków stawiają sobie za cel odnalezienie takiego właśnie wierzchowca. W przeciwieństwie do większości uthgardtskich barbarzyńców, ten szczep postrzega swój totem jako manifestację nie tyle Uthgara, co jego wielokrotnego sprzymierzeńca – Tempusa. Wygląda na to, że nie obrażają w ten sposób swego boga. Być może dlatego, iż Pan Bitew nigdy nie nakazał czegoś, czego nie zaakceptowałby rozsądek Uthgara. Podniebne Kucyki udowadniają oddanie bogu, tocząc wojny z orkami Północy gdzie tylko jest to możliwe. Często tropią wrogów i podążają za nimi wysoko w góry – tam niszczą ich domy, zmniejszając niebezpieczeństwo wiszące nad regionem.

SZCZEP SZAREGO WILKA

Szczepy Szarego Wilka i Czarnych Kruków mają ten sam kurhan przodków – Kruczą Skałę. Obecnie rzadko jednak podróżują do tego miejsca. Ciekawsze jest jednak to, że wszyscy członkowie plemienia są likantropami. Jeśli wierzyć legendom, spadła na nich klątwa, gdy podjęli niezbyt mądrą decyzję zaopiekowania się uchodźcami z zaginionego miasta Gauntlgrym. Jaka jest prawda? Niewiadomo, zaginęła bowiem wiele zim temu. Tak czy inaczej, członkowie plemienia są dziś bardziej zwierzęcy niż ludzcy i znacznie bardziej dzicy niż ich pobratymcy.

Życie Szarych Wilków jest pełne brutalności. Przywódcy szczepu nauczają młodsze pokolenia, że klątwa likantropii to tak naprawdę wyróżnienie, coś, z czego należy być dumnym. Krążące na obszarze pomiędzy Luskan a Cytadelą Adbar opowieści mówią o mroźnych krew w żyłach rytuałach, które plemię odprawia podczas pełni księżyca, siedząc wokół ognisk i wyjąc niczym jedna wielka rodzina potwornych bestii. Często podczas tych ceremonii Szare Wilki poświęcają ofiary swemu totemowi. W większości wypadków są to więźniowie, którzy wpadli w łapy barbarzyńców. Zdarza się, że te niezwykle rytuały Szare Wilki odprawiają przy kurhanie swych przodków, Kruczej Skałe.

W przeciwieństwie do innych likantropów mieszkających w Srebrnych Marchiach, Szare Wilki nie mają żadnych związków z Małarem. Omijają wyznawców tego bóstwa z daleka, a ci odpłacają im tym samym. Tak naprawdę Szare Wilki postrzegają Lud Czarnej Krwi jako ohydne wynaturzenie na łonie Uthgara. Niemal pewne jest, iż o niektóre z okrucieństw Ludu Czarnej Krwi niesprawiedliwie obwiniono Szare Wilki. Ci ostatni żyją głównie dzięki łowiectwu, podróżując po rozległych obszarach wzdłuż północnego skraju Srebrnych Marchii, Dzikiego Pogranicza oraz Północy Wybrzeża Mieczy. Spotkania z nimi są rzadkie, ale barbarzyńcy mogą reagować wrogo, jeżeli uznają, że ich obrażono lub też odebrano im zdobycz, którą uznali za swoją.

uthgardtczycy jako postacie

Oczywiście z uthgardtskich szczepów wywodzi się wielu barbarzyńców, wojowników oraz tropicieli, a także znaczna liczba łotrzyków specjalizujących się w zwiadzie oraz skradaniu. Większość plemion nie jest zbyt przyjaźnie nastawiona do cywilizowanych osadników Srebrnych Marchii czy mieszkańców tamtejszych miast. Niemniej te „lepsze” – Podniebne Kucyki, Łosie oraz Czarne Lwy – nie muszą być wrogami tychże. Dopóki pogranicze nie przesuwają się ani o krok w głąb ich terytorium, dopóty ci barbarzyńcy wolą darzyć nienawiścią humanoidów i potwory z Grzbietu Świata. I to właśnie na te istoty polują, gdy tylko opuszczają one swe górskie siedziby.

Uthgardtczyk z łatwością rozpozna szczepową przynależność innego Uthgardtczyka – wystarczy kilka chwil rozmowy czy odrobinę dłuższa obserwacja z bliskiej odległości. Wystarczy mu pew-

TYGRYSIE PAZURY

Wśród Czerwonych Tygrysów polowanie na zwierzynę przy użyciu tej broni uznawane jest za dowód największej umiejętności. Wspomniany oręż ma postać kamiennych sztyletów o trzech długich, bardzo ostrych klingach, a członkowie plemienia zwą go tygrysimi pazurami. Osobę posługującą się tą bronią należy traktować jak uzbrojoną.

Broń egzotyczna do walki wręcz

Rozmiar: mały

Koszt: 1 sz

Obrażenia: 1k6

Krytyk: 18-20/x2

Przyrost zasięgu: —

Waga: 1 kg

Rodzaj: cięte

Kapłani związani z totemem Czerwonego Tygrysa czasami przed wielką bitwą tworzą magiczne tygrysie szpony dla wojowników szczepu. Ma to miejsce zwłaszcza wówczas, gdy plemię czeka walka z orkami, rytualnym wrogiem.

ne szczegóły ubioru i wyposażenia, blizny lub sposób uczesania, tudzież dialekt, jakim dana osoba się posługuje. Postacie o takim pochodzeniu mogą próbować ukryć swoją przynależność plemienną (należy wykonać test Przebierania), ale dla większości z uthgardstkich barbarzyńców takie zachowanie jest irytujące. Dla innych osób ustalenie przynależności plemiennej wymaga udanego testu Wiedzy (geografia) o ST 15.

POSTACIE WYWODZĄCE SIĘ Z CZARNYCH KRUKÓW

Szczep Czarnego Kruka raczej będzie zapewne mniej interesujący dla gracza poszukującego plemienia dla postaci. Jego członkowie są wszak niezwykle tradycyjni i tak bardzo nienawidzący cywilizacji, że istnieje małe prawdopodobieństwo, by ktoś o takiej osobowości stał się w drużynie poszukiwaczy przygód kimś więcej niż problemem... Wyjątek może nastąpić wówczas, gdy bohater opuścił plemię z powodu jakiegoś podejrzenia i nie ma innego wyboru niż kontakt z cywilizowanym światem.

POSTACIE WYWODZĄCE SIĘ Z CZARNYCH ŁWÓW
Gracz, który na szczep swej postaci wybierze Czarne Lwy, powinien pomyśleć, jak porzucenie przez plemię tradycji wpły-

nęło na jego bohatera. Czy jest on zły na wodza za ten krok? Czy dlatego zdecydował się wyruszyć w świat i żyć po staremu? A może popiera te zmiany i chce lepiej zrozumieć cywilizację? Chce poznać świat, podróżując po nim i doświadczając przygód? Warto tylko pamiętać, że Czarne Lwy muszą strzec się członków innych szczepów. Większość innych Uthgardt-czyków, zwłaszcza Czerwone Tygrysy, nie przepuszczą szansy poniżenia lub ośmieszenia napotkanego Czarnego Lwa. Niektórzy wojownicy z innych plemion mogą posunąć się nawet do zaatakowania takiej postaci, napotkanej poza jej osadą.

POSTACIE WYWODZĄCE SIĘ Z CZERWONYCH TYGRYSÓW

Szczep Czerwonego Tygrysa to doskonały wybór dla postaci gracza. Chociaż plemię to jest konserwatywne i powściągliwe, to można wcielić się w takiego jego członka, który postanowił przez jakiś czas żyć na własną rękę. Tacy bohaterowie dołączają do grup poszukiwaczy przygód, często z poczuciem lojalności lub wdzięczności (choćby chcąc spłacić dług). Czasami traktują to jako okazję sprawdzenia sprawności bojowej w walce z nowymi przeciwnikami.

wulfgar

Człowiek mężczyzna barbarzyńca 9; SW 9; średni humanoid; KW 9k12+27; pw 99; Inicjacja +2; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 12, nieprzygotowany 16); Atak +18/+13 wręcz (1k10+10/19-20/×3, *Ochronny Kieł*) lub +16 dystansowy (1k10+8/19-20/×3, *Ochronny Kieł*); SC szal 3/dzień, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie można go flankować); Char CD; MRO Wytrw +9, Ref +5, Wola +4; S 19, Zr 15, Bd 17, Int 13, Rzt 12, Cha 13. Wzrost 208 cm.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +5, Nasłuchiwanie +7, Pływanie +2, Postępowanie ze zwierzętami +5, Rzemiosło (metalurgia) +5, Skakanie +10, Tajniki dziczy +12, Wiedza (lokalna – Północ) +3, Wspinaczka +10, Wyczucie kierunku +5, Zastraszanie +5, Zauważanie +7; Czujność, Krzepkość, Poprawione trafienie krytyczne (ciężki młot), Potężny atak, Zogniskowanie broni (ciężki młot).

Szał: W czasie szалу statystyki Wulfgara zmieniają się następująco: KP 16 (dotyk 10, nieprzygotowany 14); pw 117; Atak +20/+15 wręcz (1k10+13/19-20/×3, *Ochronny Kieł*); MRO Wytrw +11, Wola +6; S 23, Zr 21; Pływanie +4, Skakanie +12, Wspinaczka +12. Szal trwa przez 8 rund, po czym Wulfgar jest przez resztę trwania spotkania zmęczony (Siła -2, Zręczność -2, nie może szarżować ani biegać).

Wyposażenie: *Ochronny Kieł (powracający ciężki młot ciskania +4)*, *zbroja skórzana +3*.

Wulfgar to jeden z najślawniejszych uthgardstkich barbarzyńców, którzy kiedykolwiek opuścili Północ. Był synem możnego członka szczepu Łosia, żyjącego w odległej Dolinie Lodowego Wichru. Jego ojciec lojalnie i oddanie pracował na rzecz szczepu jako takiego, ale nie wspierał wodza. Chcąc lepszego życia dla siebie i swej rodziny, ojciec Wulfgara zdecydował się wyruszyć na ważną mi-

sję. Liczył, że gdy ją wypełni, będzie w stanie zająć miejsce wodza. Niestety, zginął zanim udało mu się ukończyć misję.

Po śmierci ojca, gdy zjednoczone szczepy barbarzyńców starały się złupić Dziesięć Miast w Dolinie Lodowego Wichru, Wulfgar spotkał Bruenora Battlehammera. Stary krasnolud został przyjacielem młodzieńca i traktował go jak adoptowanego syna. Bruenor pokonał Wulfgara w walce, ale dostrzegł w zachowaniu chłopca „coś”, co kazało mu oszczędzić go. W zamian za darowanie życia zażądał od barbarzyńcy pięciu lat służby. Z początku Wulfgar nienawidził umowy, ale spędzony z Bruenorem czas odmienił go. Krasnolud stał się mentorem chłopaka. W miarę dorastania, młody barbarzyńca wiele dowiedział się o otaczającym go świecie. Co ważniejsze, nauczył się od Bruenora, jaką wartość ma cierpliwość oraz honor i zaszczytał sobie te cechy.

Wulfgar wraz ze słynnym Drizztem Do'Urdenem pokonał wielkiego białego smoka imieniem Lodowa Śmierć, po czym wyzwał wodza szczepu Łosia na pojedynek. Zwyciężył i zajął miejsce przywódcy, następnie zjednoczył swój szczep z ludem Dziesięciu Miast. Zjednoczone siły pokonały wspólnego wroga. Dopiero później Wulfgar przekazał władzę nad szczepem swemu bliźkiemu, zaufanemu przyjacielowi.

Wraz z Bruenorem i Drizztem, w towarzystwie niziołka Regisa oraz Catti-Brie (którą później poślubił), Wulfgar uczestniczył w licznych przygodach – wymienić wypada choćby ponowne odkrycie i odbicie Mithrilowej Hali. W pewnym momencie przyjaciele uznali go nawet za zmarłego, wydawało im się bowiem, że poświęcił swe życie, by ocalić ich przed służebnicą Lolth. Dopiero później odkryli, że zamiast Wulfgar był więźniem demona. Barbarzyńca zdołał jednak uciec z Otchłani, a teraz znów podróżuje po Północy poszukując przygód.

POSTACIE WYWODZĄCE SIĘ Z PODNIEBNYCH KUCYKÓW

Szczep Podniebnych Kucyka to również świetny wybór dla gracza, który chce wcielić się w Uthgardtczyka. Członkowie tego plemienia są odrobinę mniej konserwatywni niż Czerwone Tygrysy i dużo lepiej pasują do poszukiwaczy przygód z cywilizowanych ziem. Wielu Podniebnych Kucyków wybiera atuty i umiejętności związane z konną walką. Często wyruszają oni do cywilizacji na swych wspaniałych wierzchowcach i wraz z nimi rozpoczynają życie poszukiwaczy przygód.

POSTACIE WYWODZĄCE SIĘ Z SZARYCH WILKÓW

Postać gracza wywodząca się ze szczepu Szarego Wilka będzie najprawdopodobniej likantropem, a to oznacza w większości kampanii pewne niezwykle wyzwania. MP powinien się wpierw skonsultować z podrozdziałem Potężne rasy *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN* (patrz Rozdział 1), zanim pozwoli graczowi na stworzenie barbarzyńcy zarażonego likantropią. Jeżeli prowadzący zdecydował się dopuścić takiego śmiałka do gry, wówczas powinien ustalić stosowną modyfikację poziomu, której dotyczy podrozdział Potwory jako rasy, w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* (patrz Rozdział 2).



Wulfgar

Niektóre zakładają w pobliżu tych miejsc zimowe obozowiska, aby w czasie tych najbardziej niebezpiecznych i ciężkich dni roku korzystać z ochrony przodków.

Wszystkie kurhany zbudowano w podobny sposób. Dwa zewnętrzne zbudowane z kamieni pierścienie

otaczają pojedynczy, większy kopiec-ołtarz. Oba zewnętrzne pierścienie oraz centralny kopiec służą za kurhany, pod którymi barbarzyńcy chowają uświęconych zmarłych.

Zewnętrzne pierścienie przeznaczono dla potężnych wojowników, którzy odważnymi czynami zasłużyli na pochówek w kurhanie przodków. Kopiec-ołtarz zarezerwowano dla wielkich wodzów oraz kapłanów szczepu. Zazwyczaj jedynie duchowni szczepu znają dokładne położenie szczątków złożonych do tych mogił i zazdrośnie strzegą tej wiedzy.

Ceremonie pogrzebowe różnią się w zależności od szczepu. U Czarnych Lwów, na przykład, cały szczep uczestniczy w pochówku, podczas gdy jedynie kapłani Czerwonych Tygrysów mogą odprawiać święte rytuały pogrzebowe – dopiero

jednak po tym, gdy całe plemię odda szacunek zmarłemu.

Większość mieszkańców Srebrnych Marchii omija z daleka kurhany przodków. Opowieści i legendy dotyczące ponurego losu tych, którzy z głupoty próbowali naruszyć spokój tych miejsc, tylko wzmacniają otaczającą je aurę tajemniczości i obaw. Powszechnie uważa się, że kurhanów przed niedoszłymi intruzami i rabusiami strzegą mściwe duchy oraz widmowe siły. Tak naprawdę mogli pilnują tylko strażnicy, których w tym miejscu rozstawili członkowie plemion. Niektóre szczepy – choćby Czerwone Tygrysy czy Czarne Kruki – uznają obronę kurhanów przed świętokradcami za sprawą honoru.

kurhany przodków

Te olbrzymie kurhany z ziemi i kamieni są najświętszymi miejscami uthgardtczyków. W nich członkowie plemion chowali i wciąż chowają największych wrogów, najśmielszych wojowników oraz najwspanialszych przywódców duchowych. Większość barbarzyńców wierzy również, że pod kurhanami przodków spoczywają kości założycieli ich plemion. Ta właśnie wiara sprawia, iż są to serca duchowego życia Uthgardtczyków. Wiele szczepów powraca do kurhanów przodków w konkretnych momentach roku, by w tych miejscach świętować.



POLITYKA I WŁADZA

Podziemia Forlornu oraz niezbadana dzicz to nie jedyne miejsca, w których na Północy czyha niebezpieczeństwo. Liga Alustriel ma wielu wrogów na sąsiadujących ziemiach, zarówno jawnych (takich jak orkowy król Obould czy drowy z Menzoberranzan), jak i potajemnych (jak Zhentarimowie oraz Bractwo Tajemnic). Silne oraz oświecone królestwo na Północy byłoby bastionem dobra opierającym się siłom dążącym do zdominowania lub zniewolenia Faerunu.

Srebrne Marchie mają zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych wrogów. Na przeszkodzie prawdziwemu zbliżeniu pomiędzy miastami ligi wciąż stoją dawne niesnaski pomiędzy rasami, miastami oraz bóstwami. Wielu potężnych kupców irytują egzekwowane przez Alustriel oraz przyjazne jej miasta ściste przepisy zabraniające nadmiernego wycięcia, polowań oraz wydobywania surowców Północy. Niektórzy rozważają spisek mający na celu zastąpienie rządów znajdujących się pod tak silnymi wpływami różnych bóstw natury, władzami skupionymi na pogoni za bogactwem oraz rozwojem handlu. Wyniosli szlachcice buntują się przeciwko pomysłowi rezygnacji z niezależności miast na rzecz kolektywnej władzy ligi oraz podporządkowania ich osobistego prestiżu osobom mniej znacznym, nie mówiąc o oddaniu wpływów pełnomocnictwu ludu.

Pomysł, iż wszystkich obywateli, niezależnie od pochodzenia, powinny dotyczyć te same prawa i obowiązki rzadko kiedy był popularny wśród bogaczy oraz posiadaczy ziemskich. Jakby na przekór faktom, Alustriel podjęła kroki, by wpoić te wartości lidze Srebrnych Marchii. Niestety, jej przeciwnicy patrzą na Silvermoon i widzą przykład jej minionych rządów – a wówczas w ich sercach rodzą się obawy, że fundamenty, na jakich oparto Klejnot Północy, teraz siłą narzuci im konfederacja.

Najnowsza historia

W znanej historii Północy pełno jest szybko następujących po sobie bitew, najazdów hord orków, ataków smoków, surowych zim, napałów potworów, zatargów ze szczepami barbarzyńców oraz sporów między rywalizującymi czarodziejami. Kiepska komunikacja sprawia, iż niełatwo dostrzec przyczyny i skutki wydarzeń płynących szerokim strumieniem. Jest to tym trudniejsze, że zwycięzcy ukrywają swe czyny, pokonani zaś są po prostu martwi.

Oto fragmentaryczne podsumowanie ważniejszych wydarzeń ostatnich sześciu lat.

1367 Horda orków pod wodzą króla Greneira spada z Grzbietu Świata i przez cztery miesiące oblega Cytadelę Wielu Strzał – siedzibę innego szczepu tej rasy. Przebywający w warowni król Obould zabija Greneira. Niemniej wszyscy wyczerpani orkowie przeganiają z pola walki krasnoludów z klanu Wojenna Korona, których wspierają rycerze z Silvermoon.

Krasnoludy odbijają cytadelę i przywracają jej dawną nazwę Felbarr. Emerus Wojenna Korona ogłasza się królem Cytadeli Felbarr.

Rodzina Harpellów z Długiego Siodła otwiera drogę handlową między Długim Siodłem a Nesme. Patroluje ją wielu poszukiwaczy przygód z Waterdeep, Neverwinter oraz Mirrabaru. Następuje surowa zima.

1368 Oplacani przez Zhentów poszukiwacze przygód włamują się do Jaskini Wielkiego Robaka, zabijając Elrema Mądrego, szamana uthgardtskiego szczepu Wielkiego Robaka.

Nesme donosi o gwałtownym wzroście liczby ataków trolli. Wieczne Wrzosowiska oraz droga handlowa Harpellów stają się zbyt niebezpieczne dla większości kupców – trakty są wprost wybrukowane „przeżutymi przeztrolle kośćmi najemników Harpellów”.

Szczep Niebieskiego Niedźwiedzia maszeruje na Twierdzą Piekielna Brama. Jego członkowie nie giną jednakże w starciu z czartami, tylko zwyciężają, ich wódz zaś – Tanta Hagara – staje się władczynią twierdzy, co wprawia mieszkańców Północy w osłupienie.

1369 Silverymoon, Cytadelę Mgieł oraz Sundabar atakują armie demonów wypełzłych z Twierdzy Piekielna Brama. Przebijają się przez mury ostatniego z wymienionych miast. Rozpoczyna się rzeź, wybuchają pożary. W końcu demony udaje się wyprzeć.

Pan Mgieł, któremu pomaga dwóch poszukiwaczy przygód i Harfiarzy zarazem, używa przedmiotu magicznego wielkiej mocy. Bariery chroniące Twierdzę Piekielna Brama ulegają zniszczeniu wraz z całym miejscem. Drzewiec Turlang prowadzi do walki z ostatnią armią Piekielnej Bramy armię leśnych stworzeń, którą wspierają siły wielu miast Północy. Demony zostają zniszczone.

Na Wiecznych Wrzosowiskach pojawiają się liczni giganci, którzy napadają na Nesme i niszczą je. Wypędzone z wrzosowisktrolle nekają krainy na południu. Względnie łagodna zima nie spowalnia gigantów i nie zmniejsza czynionych przeztrolle spustoszeń. Wiele osad w pobliżu Drogi Wiecznych Wrzosowisk kończy swój żywot.

1370 Turlang prowadzi „marszowi” Wysokiego Lasu na północ i wschód, zajmując obszary wykarczowane we wcześniejszych dekadach. Drzewce zapieczętowane zrujnowane piwnice Twierdzy Piekielna Brama, by uwięzić czyhające tam zło, a głupich poszukiwaczy skarbów utrzymać z dala od niego.

Na wieść o upadku twierdzy wielu śmiałków przybywa do doliny Delimbiyr w poszukiwaniu zapomnianej magii i bogactw. Ich wypady w góry budzą niewidziane od lat potwory oraz wzbudzają strach przed mającą zapewne niedługo nadciągnąć hordą orków.

1371 Cztery lata trudnych negocjacji i dyplomatycznych zabiegów przynoszą owoce. Marzenie Alustriel się spełnia. Starsi heroldowie w całym Faerunie ogłaszają powstanie nowego państwa – tak zwanej ligi Srebrnych Marchii. Na patrole wyruszają żołnierze nowopowstałej armii przymierza, tak zwanego Srebrzystego Legionu. Z Silverymoon wyruszają grupy mające za zadanie stworzyć mapę terytorium kraju. Dochodzi do wielu walk z trollami i orkami, po czym pojawiają się wieści o zorganizowanych bandach likantropów działających w północno-zachodniej części regionu, a także o dziwnych potworach na wschodzie.

Trevis Uhl prowadzi grupę byłych Zhentskich żołnierzy do doliny Sundabar i zakłada Nowy Fort.

1372 Pojawia się coraz więcej potworów. Każdego dnia mieszkańcy regionu spotykają coraz dziwniejsze i bardziej przerażające istoty. Tropiciele i mędrcy donoszą o wyraźnym niepokoju wśród smoków, co prowadzi do wniosków, iż dawne proroctwo Strażników Czarów o kolejnym Nalocie Smoków może się wkrótce spełnić.

Młot: Nad Złowieszczym Lasem pojawia się miasto Pomrok, które przemieszcza się na wschód, w kierunku Anauroch. Więzący faerimów pod Anauroch mur Sharnów pada, w wyniku czego potwory napadają na Evereskę.

Śródziemnie: Bóg Bane odradza się z postaci Iachtu Xvima.

Eleint: W górskich strumieniach ponad Martwymi Śniegami odkryto złoto. W okolicy wybucha gorączka złota.

Marpenoth: Wraz z nadejściem jesieni wiele osób z fascynacją obserwuje toczący się wysoko na niebie, płomienny, spektakularny pojedynek pomiędzy dwoma gigantycznymi smokami, których nikt nie zdołał rozpoznać.

Artykuły konfederacji

Liga Srebrnych Marchii zmienia się niezwykle szybko i jest dziś bardzo odległa od wizji, jaka przyświecała jej założycielom. Niemniej pozostała ona wcieleniem marzenia i wielkim dziełem jaśnie pani Alustriel. Cała cywilizowana Północ zdaje sobie sprawę, że miasto po mieście padną, gdy spadną na nią orkowe hordy oraz inne niebezpieczeństwa – chyba że sojusz przetrwa i że sprzymierzeńcy będą wspólnie się bronić, prowadzić zwiady, opiekować drogami, zajmować handlem i kontaktować z resztą Faerunu.

Współpraca w wielu wymienionych punktach bywa czasami bardzo trudna, gdyż wielkimi miastami zarządza wielu niezależnych silnych przywódców. Spoiwem, które trzyma Srebrne Marchie w jedności, jest i zawsze była Alustriel. To jedyna osoba, którą sprzeczący się władcy mogą zgodnie uznać za przywódcę. Wielu mieszkańców tego regionu uważa nawet, że gdy jaśnie pani umrze, wyjedzie lub odda Srebrny Tron komuś innemu, wówczas Srebrne Marchie rozpadną się na niezależne, rywalizujące ze sobą społeczności.

Ligą Srebrnych Marchii oficjalnie rządzi zwoływana przez Alustriel co sześć miesięcy (a w razie potrzeby częściej) rada, w której zasiada dziewięciu parów. Każde z sześciu miast sygnatariuszy przysłała przedstawiciela, zazwyczaj władcę, choć wszyscy zgodzili się uznawać każdą osobę reprezentującą społeczność za mającą prawo głosu. Siódmym członkiem rady jest dowódca Srebrnego Legionu, generał nowopowstałej armii Srebrnych Marchii. Ósmym jest lord protektor (lub lady protektorka), reprezentujący wszystkie protektoraty ligi, czyli te społeczności, które wchodzi w skład przymierza, choć nie są prawdziwymi miastami sygnatariuszami. Ostatnie miejsce jest zarezerwowane dla tak zwanego wolnego członka, którego rotacyjnie wybiera jaśnie pani. Obecnie jest nim starszy herold Stara Noc, chociaż Alustriel obiecała, że w przyszłym roku pozycję tę obejmie Arletha Lodorezna z Martwych Śniegów.

To spośród tych dziewięciu parów wybierany jest jaśnie pan (lub pani), który prowadzi radzie. Obecnie to stanowisko piastuje Alustriel, pełniąc również rolę lady protektorki. Gdy skończy się jej kadencja, wówczas pozostanie w radzie, piastując tę ostatnią funkcję.

Rozporządzenia ligi

Nowo powstające rozporządzenia dotyczące całej konfederacji – niech za przykład posłuży prawo Alustriel do mianowania oficerów czy wybierania reprezentantów różnych społeczności – nazywane są przez mieszkańców regionu artykułami. Prawa te rozrastają się w takim tempie, że jedynie rada, jaśnie pani oraz jej wyżsi rangą heroldowie i skrybowie członków potrafią stwierdzić, co takiego dokładnie one stanowią. Oto kilka uzgodnionych do tej pory przepisów.

- O polityce ligi decyduje rada większością głosów. Jaśnie pani głosuje jedynie wówczas, gdy nie doszło do rozstrzy-

gnięcia. Absencja para nie oznacza, że reprezentowana przezeń społeczność może nie przestrzegać wyników głosowania. W takim wypadku uznaje się też, że nieobecny wstrzymał się od głosu.

- Jaśnie pani Alustriel ma jako jedyna prawo ustalania porządku obrad, chociaż każdy z parów może zaproponować nowe punkty, którymi trzeba się zająć. Jeżeli nie zdecyduje się ona poddać danej sprawie pod głosowanie, wówczas dowolnych pięciu parów może wspólnie nakazać jaśnie pani zarządzenie głosowania w danej kwestii. Nawet jeśli głosni było za mało, by sprawa znalazła się w porządku obrad, to żadnej kwestii nie może i tak odkładać na dłużej, niż sześć dekadni.
- Dekrety powinny być albo dekrétami stanu, albo dekrétami powszechnymi. Wszyscy członkowie ligi mają obowiązek przestrzegania i stosowania dekrétów stanu na całym swoim terytorium i dotyczą one wszystkich jego mieszkańców. Jeżeli nie uczynią tego i wpłynię czyjakolwiek skarga, wówczas Alustriel może zbadać sprawę w dowolny sposób, jaki uzna za stosowny. Jeśli stwierdzi pogwałcenie prawa, wówczas sygnatariusz ma dziesięć dni na zastosowanie dekretu, po którym to czasie następuje inspekcja. Jeżeli członek przymierza nie zgodzi się na inspekcję lub nie przejdzie jej pomyślnie, wówczas zostaje wydalony z konfederacji. Warunkiem przywrócenia statusu jest przestrzeganie pogwałconego dekretu. Przestrzeganie dekrétów powszechnych (dotyczących podatków czy protokołu) jest dobrowolne.
- Każdy – bez względu na to czy jest obywatelem, czy też nie – ma prawo skarżyć się do rady lub składać na jej ręce propozycje w każdej sprawie, włączając w prośby o zmiany w ogłoszonych dekrétach oraz o zmianę dekrétów stanu na powszechne i na odwrót.
- Jaśnie pan lub pani ligi (czyli osoba zasiadająca na Srebrnym Tronie – aktualnie Alustriel) jest ostatecznym sędzią w dysputach prawnych w całych Srebrnych Marchiach i ma prawo wydawać takie rozkazy oraz podejmować takie działania, które uznaje za konieczne do zapewnienia bezpieczeństwa konfederacji oraz ułatwiania jej codziennego funkcjonowania. Musi jednakże zgłaszać radzie wszelkie takie wyroki, decyzje oraz działania. Rada ma zaś prawo odwołać je poprzez głosowanie.
- Ani jaśnie pani, ani jaśnie pan nie są dożywotnimi władcami. Ich krewni i spadkobiercy nie mają również prawa dziedziczenia Srebrnego Tronu. Po siedmiu latach urząd ten uznaje się za wolny. Wówczas członkowie rady w głosowaniu wybiorą spośród siebie kolejnego jaśnie pana lub panią. W przypadku śmierci lub niezdolności do działania jaśnie pana lub pani, wyznaczony zastępca (obecnie Stara Noc) przejmie jego obowiązki aż do następnego spotkania rady, które należy zwołać tak szybko, jak to tylko możliwe.

Ważne sprawy, którymi zajmuje się rada, dotyczą między innymi tego, jak dużo pieniędzy powinny otrzymywać biedne społeczności od bogatych, kto powinien nadzorować wydatki federacji, jak wiele pieniędzy każdy członek powinien wydać na Srebrzysty Legion, komu ten ostatni podlega, wreszcie jakie są prawa obywateli oskarżonych o przestępstwo w innych społecznościach członkowskich.

członkowie ligi

W skład ligi Srebrnych Marchii, której przewodzi Silvermoon, wchodzi sześciu sygnatariuszy oraz pewna liczba protektoratów.

Oto sygnatariusze przymierza: Cytadela Adbar, Cytadela Felbarr, Everlund, Mithrilowa Hala, Silvermoon oraz Sundabar. Są to najpotężniejsze miasta regionu. Z nich przede wszystkim wywodzą się żołnierze przymierza oraz jego dochody. Od tych miast zależy także siła ligi. To właśnie one mają prawo głosu w przymierzu. Każdy z sygnatariuszy ma jedno miejsce w radzie.

Protektorat ligi to na ogół mniejsze społeczności, które korzystają z obrony ligi i jej praw handlowych. Nie oznacza to wcale, że posiadają taką siłę lub pieniądze, by wspierać przymierze. Do protektoratu należą miasteczka takie jak Quaervarr, Jalandhar, Spokanie Rzek oraz Kotlina Auvana. Alustriel chciała, by głos każdej społeczności znaczył w lidze tyle samo, ale kilka z dużych miast – przede wszystkim Everlund, Sundabar oraz Cytadela Adbar – udaremniło pragnienie, by głos kilku setek osób znaczył tyle samo co tysięcy. W efekcie protektorat w całości reprezentuje w radzie ligi lord protektor lub lady protektorka. To stanowisko piastuje Alustriel, choć tak naprawdę większe znaczenie ma fakt, iż jest również jaśnie panią, czyli najważniejszym członkiem rady.

Linia podziału między protektoratem oraz sygnatariuszem nie jest do końca jasna. Liga wcale nie szuka kolejnych dowolnych członków. Wszak nowy sygnatariusz otrzymałby głos w radzie, z kolei nowy protektorat prawdopodobnie będzie wymagał poświęcenia wspólnych środków Srebrnych Marchii na jego obronę. Upraszczając, do przymierza jako sygnatariusze mogą przystąpić osady na tyle duże, by uznawać je za co najmniej duże miasteczka (patrz Rozdział 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Mniejsze sadyby mogą cieszyć się statusem protektoratów.

Jak się naprawdę sprawę mają

Od początku Alustriel samodzielnie zawierała nieformalne umowy z władcami różnych członków przymierza – wszystko po to, by w ogóle stworzyć ligę i utrzymać jej jedność. Jednym z takich uzgodnień był siedmioletnia kadencja jej rządów. Udał jej się natomiast korpus heroldów – osobistych posłańców i agentów. Ten, kto zastąpi ją na tronie, szybko odkryje, że jest sam i że ma zbyt mało informacji. Oczywiście jeśli wykorzysta szpiegów, sytuacja może być nieco inna. Niemniej trzeba pamiętać, że intrygi wśród biurokratów doprowadziły do upadku niejednej krainy Faerunu.

Na barkach Alustriel spoczywa odpowiedzialność za powodzenie całego przedsięwzięcia. Tak naprawdę od niej zależy, czy życie mieszkańców Srebrnych Marchii stanie się lepsze i bezpieczniejsze. A także – co znacznie ważniejsze – czy federacja w ogóle przetrwa. Na szczęście okazało się, że Alustriel jest świetnym negocjatorem. Potrafi nawet zagrozić karami tym władcom, którzy odważyli się naruszyć pakt ligi. Wzbudziła również obawy u tych członków rady, którzy byli grubiańscy i chcieli zademonstrować swą domniemaną wyższość. Pomimo tej bezwzględności, Alustriel słynie przede wszystkim z uroku, któremu zawdzięcza nieformalny tytuł „królowej dworskiej miłości”. Ujmując rzecz wprost, lubi ona większość osób, które spotyka. Potrafi zapamiętać ich zainteresowania, zamierzenia oraz zmartwienia i zachowuje się stosownie do tych informacji. Ciężko pracuje, by stać się

przyjaciółką wszystkich. Ma zamiar tak się zachowywać do czasu, aż ktoś inny nie zasiądzie na Srebrnym Tronie. Chce, by marzenie o lepszym życiu dla całej Północy przetrwało bez względu na przyszłość ligi Srebrnych Marchii i jej następnego przywódcę.

obecna rada

Wielu parów inaczej zachowuje się na spotkaniach rady, a inaczej publicznie. Tu natomiast zebrano sporządzone przez heroldów podsumowanie ich poglądów, ambicji i charakterów.

Cytadela Adbar. Wygadany i agresywny król Harbromm chciałby zostać sukcesorem Alustriel i zająć stanowisko jaśnie pana, uważa bowiem siebie za najlepszego wodza w całym regionie. „Dość już gadania o prawach obywatelskich, drogach i protokole! Nasza liga powinna – musi – zaangażować się w stworzenie imperium tak potężnego, by raz na zawsze przepędzić orków z gór. Jeżeli ta rada stanie temu na drodze, to... cóż, Cyadela Adbar nie zamierza brać na swe barki obrony słabszych miast”.

Cytadela Felbarr. Król Emerus Wojenna Korona na spotkaniach rady bywa głośny, stanowczy i ponury. Jego zdaniem sny Harbromma o imperium są niebezpieczne. Uważa on też, że potrzebna jest duża, lojalna, głównie ludzka armia, w skład której wejdą bojowi czarodzieje i która do szybkiego przemieszczania się będzie wykorzystywać dużą liczbę portali. „Orkowie mogą nas zaatakować w każdej chwili, a my siedzimy tu, klócąc się o to, kto następny powinien siedzieć na tronie, kto jest najgłośniejszy lub też kto przeforsuje swoje sformułowanie głupich zasad! Mamy proste zadanie: obronę naszego ludu. Jeżeli będziemy silni, to handel, bogactwa i tłumy osadników przyjdą same... a wówczas możemy marwić się o błahostki rządzenia. Najpierw jednak upewnijmy się, że dożyjemy do tego czasu”.

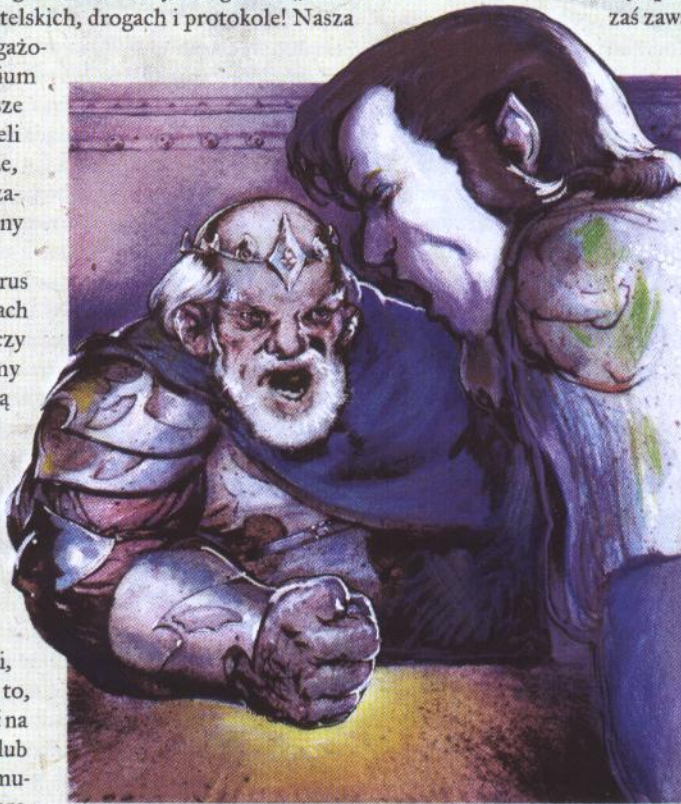
Everlund. Pierwszy w Radzie Starszych, Kayl Wrzosowy, to osoba wyniosła i dumna, choć gdy się podczas obrad rozłości, potrafi być niezwykle chłodny i uszczypliwy. „Nie potrzebujemy fanfaronad, większej liczby ostrzy czy częstszych walk w odległej dżicy. Potrzebne są nam za to drogi, rozwój handlu, rzeczne porty, ścieżki dla burłaków, studnie oraz latarnie. To z nich lud czerpie korzyści każdego dnia. Łatwiej będzie zatrudniać najemników, gdy staną się naprawdę potrzebni, a w międzyczasie postarać się, by mieli czego bronić, prawda? Kupujmy ziarno, meliorujmy, postawmy zbiorniki i domy, rekrutujemy osadników i zbudujemy królestwo!”

Mithrilowa Hala. Król Bruenor Battlehammer przemawia podczas obrad spokojnie i rozważnie, chyba że Harbromm zależe mu za skórę. To chyba najbardziej dalekowzroczny członek

rady po Alustriel, choć rzadko przemawia. Dostrzega nadchodzące kłopoty – wie, że Harbromm, Wojenna Korona oraz Helm będą rywalizować o Srebrny Tron. Ma natomiast nadzieję, że wspierając wnioski o silny Srebrzysty Legion oraz starając się, by stacjonował on w mniejszych społecznościach, liga pomoże mu walczyć z gigantami, Uthgardtczykami oraz orkami, którzy w sposób nieunikniony wejdą mu w drogę. „Jeśli wszystkie krasnoludy sprzed wieków były równie samolubne, co dzisiejsi królowie cytafel, to nie powinno nas dziwić, że Delzoun i inne królestwa naszej rasy znikły”.

Silverymoon. Naczelnym mag Taern Ostroróg pełni w radzie częściej rolę słuchacza niż mówcy. Jeśli już decyduje się wypowiadać, okazuje powagę i wyraża mądre sądy. Stara się zaś zawsze wyjaśniać stanowiska, dyskutowane tematy oraz sugeruje, z jakimi ekspertami rada powinna się skonsultować. „Zawsze twardego obstarę ja drogę za jedyną właściwą. Tylko ona potrafi wskazać nam, jak wykuć wielką tarczę, za którą Północ wzrośnie w siłę. Dlatego musimy zrobić to, co konieczne i postarać się, by wszyscy sprzecząc się ze sobą władcy pozostali zjednoczeni. Jeśli połączymy siły, będziemy nie do pokonania i gdy nadejdą orkowie, przetrwamy, zwyciężymy. W przeciwnym razie Srebrne Marchie będą jedynie krótkim, jasnym płomieniem nadziei, o którym wspomina się w księgach historycznych”.

Sundabar. Helm Przyjacieli Krasnoludów, pan Sundabaru, zawsze przemawia stanowczo i wyważenie, choć rzadko to czyni. Nie ma czasu na beztroskę, uprzejmości i delikatności. Uważa, że należy doprowadzać do podejmowania decyzji, a potem zajmować się następnymi sprawami. Często staje



Harbromm w trakcie obrad

po stronie królów cytafel. „Są lepsze sposoby, by się zestarzeć niż ślepczyć przy stole i gadać. Ostrza trzymane w gotowości przez mężne, doświadczone dłonie muszą stać się kotwicą, wokół której powstanie wszystko na Północy. Należy o to się postarać, a dopiero potem można zająć się resztą. Niebezpieczeństwo czai się na wschodzie, tam więc musi wyruszyć nasza armia, zamiast rozproszona patrolować drogi. Marzenia stają się rzeczywistością tylko poparte ostrzem miecza”!

Srebrzysty Legion. Methrammar Aerasume, marszałek wielki, przemawia łagodnie i z szacunkiem do wszystkich. Niemniej Harbromm podważa jego zdolności i twierdzi, że nie nadaje się na to stanowisko. „Najlepiej służyć, mówiąc prawdę dotyczącą legionu i jego spraw. A naszym najważniejszym zadaniem zawsze będzie obrona Srebrnych Marchii. Jeśli wszyscy odkryją tę prawdę i głęboko się zastanowią nad tym, co jest najlepsze dla tego przymierza, wówczas łatwiej nam będzie pracować”!

Wolny członek: Shalara Wzrostu Miecza, starszy herold, zwaną również Starą Nocą, niemal nic nie mówi podczas obrad. Prze-

kazuje jedynie informacje dotyczące obecnej sytuacji na Północy. Zadeklarowała zarówno doskonałą pamięć, jak i świetne umiejętności naśladowcze, cytując prosto w twarz innym parom ich słowa. Wygląda zaś na to, że nikogo nie faworyzuje, a po prostu dba o jasność toku rozumowania i argumentów. „Inne krainy stały w miejscu, w którym jesteśmy. Nie widzicie jaki to oczywisty i odważny krok? A jaka czeka wszystkich chwala, gdy się powiedzie? Czy nie dbacie o marzenie jaśnie pani? Czy zamiast je kulturować, musicie walczyć o to, jak wykorzystać na własny użytek to, co wspólnie stworzyliśmy? Zapomnijcie o różnicach, a może zbudujemy coś o wiele wspanialszego niż najpotężniejsza armia. Coś, co przeżyje nas wszystkich”.

Wrogowie i zagrożenia

Zamieszkanie w Srebrnych Marchiach oznacza akceptację faktu, że jest się otoczonym przez wrogów, którzy aktywnie dążą do naszej śmierci i którzy zniszczenie naszego domu stawiają sobie za cel nadrzędny. W tej części rozdziału opisano niektóre organizacje, potęgi oraz osoby stanowiące aktualne zagrożenie dla bezpieczeństwa Srebrnych Marchii. Nie jest to w żadnym razie pełna lista. Nie ma wszak wątpliwości, że w regionie działają również inne siły, których machinacje nie zostały jeszcze ujawnione.

Bractwo tajemnic

Bractwo Tajemnic to małe, ale śmiertelnie niebezpieczne stowarzyszenie czarodziejów i zaklinaczy mieszkających w portowym mieście Luskan. Po Wybrzeżu Mieczy i Północy krąży przekonanie, jakoby organizacja ta tak naprawdę miała kontrolę nad Luskanem poprzez jakichś pośredników. Kwaterą główną bractwa jest Wieża Największych Tajemnic. To w tej paskudnej, złowieszkiej budowli powstają plany podbojów i przejmowania władzy. To w niej niesławny mistrz grupy Arklem Greeth – sam arcymag tajemnic – przygotowuje się do zdobycia kontroli nad obszarem rozciągającym się od Wybrzeża Mieczy aż po Anauroch.

Obywatele Srebrnych Marchii nie zdają sobie sprawy z planów Arklema Greetha. A obrał on sobie nowopowstałą konfederację za pierwszy cel na drodze podbojów. Arcymag tajemnic uważa bowiem, że młody polityczny byt, jakim są Srebrne Marchie, jest bardziej bezbronny niż istniejące od wieków królestwa i miasta położone bliżej Luskan. Arklem planuje, że przejąwszy kontrolę nad tym regionem, wykorzysta jego zasoby (zwłaszcza znaczne bogactwa mineralne) do wyposażenia i sfinansowania dalszych podbojów bractwa.

Warto przypomnieć, że przez pewien czas organizacja ta niemal nie działała. Wewnętrzne spory oraz rywalizacja pomiędzy członkami Bractwa Tajemnic sprawiły, że osłabione, w zasadzie rozłożone na części nie stanowiło żadnego zagrożenia. Niemniej na przestrzeni ostatnich miesięcy organizacja przeżyła odnowę i znowu zaczęła dążyć do zamierzonych celów z większą jeszcze bezwzględnością oraz efektywnością.

Działaniami skierowanymi przeciw Srebrnym Marchiom kieruje obecnie Valindra Cienista Szata (NZ kobieta elf księżycowy Czar10), która przysłała na świat w Wysokim Lesie nieco ponad 147 lat temu. Jest ona jednym z czterech nadczarodziejów Bractwa Tajemnic. Zadanie, które jej powierzono, ma ogrom-

ne znaczenie dla całej organizacji. Rozkazy Valindra otrzymuje bezpośrednio od Arklema Greetha, a raporty dotyczące postępów składa tylko na jego ręce.

Błyskotliwa czarodziejka szczeni się tym, że częściej używa mózgu niż zaklęć i że dąży do celu wykorzystując intelekt, a nie siłę. Woli rozmawiać z przeciwnikami i wymieniać się z nimi czarami. Niemniej często te dyplomatyczne zagrywki to błąd, mający na celu uspienie ich czujności. Warto zauważyć, że nie zawaha się zabić wroga przy użyciu wszelkich dostępnych jej środków, jeżeli tego wymaga sytuacja. Jednakże nie przepada za czymś tak brutalnym jak bezpośrednia konfrontacja i decyduje się na nią tylko wówczas, gdy jest to naprawdę konieczne. Woli osiągnąć sukces drogą podstępów i oszustw. Jeżeli Valindra chce, na przykład, szpiegować jakieś miasto, wówczas może udawać szlachciankę księżycowych elfów. Pod tą przykrywką opłaci kupca, by ten najął agentów – w ten sposób trudniej będzie do niej dotrzeć, jeśli ci ostatni wpadną.

Obecnie najważniejszym zadaniem Valindry jest zdobycie jak największej ilości informacji o Srebrnych Marchiach oraz destabilizacja ich ekonomii. Chcąc osiągnąć pierwszy cel, korzysta z usług sześciu szpiegów, którzy osiedlili się pośród mieszkańców regionu. Agenci kontaktują się z nią jedynie poprzez pośredników – przede wszystkim kupców regularnie podróżujących od osady do osady konfederacji. Ci ostatni nie są jednakże świadomi prawdziwej tożsamości Valindry, a tym bardziej nie znają celów, do których dąży. Jeżeli przekazywane informacje wydają się kupcom nieco niepokojące (ogólny rozkład miast i miasteczek, imiona przedstawicieli władzy, nastroje i przyzwyczajenia zwykłych mieszkańców), to skrupuły rozwiewają oferowane w zamian przez elfkę złoto i magiczne przedmioty.

Ze zdobytych wiadomości Valindra robi użytek wcale nie tak niewinny, jak mogliby podejrzewać wykorzystywani kupcy. Cienista Szata zatrudnia (znowu przez pośredników) rabusiów, którzy napadają na każdą zauważoną na traktach Srebrnych Marchii nie-luskańską karawanę. W ten sposób zamierza utrudnić handel wszystkim poza Luskanami. Najęte przez nią zbiry tworzą małe bandy (liczące zwykle od pięciu do ośmiu członków), ale za to bardzo ruchliwe i wyjątkowo dobrze wyposażone w porównaniu ze zwykłymi rabusiami. To ostatnie zapewne kiedyś obróci się przeciw Valindrze – wówczas, gdy bandytom stawią czoło inteligentni poszukiwacze przygód.

Ostatnio Cienista Szata zaczęła stosować jeszcze inną taktykę prowadzącą do destabilizacji Srebrnych Marchii. Chodzi oczywiście o przemyt thayańskich narkotyków powodujących utratę pamięci (można je legalnie nabyć w enklawach Czerwonych Magów) do Silvermoon oraz sprzedawanie ich po zaniżonych cenach. Wraz z arcymagiem tajemnic ma nadzieję, że od tych substancji uzależni się znaczna liczba obywateli nowopowstałej konfederacji. A dzięki temu ich zdolność do szybkich reakcji spadnie, co skrzętnie zamierza wykorzystać Valindra, gdy wreszcie zacznie wprowadzać w życie plan przejścia regionu.

Więcej informacji o Bractwie Tajemnic, Valindrze Cienistej Szacie oraz arcymagu tajemnic znajdziesz w podręczniku zatytułowanym *Władcy mroku*.

Lud czarnej krwi

Czczące Malara likantropy z Księżycowego Lasu nie stanowią zorganizowanej grupy, choć niektórzy tak utrzymują. Oczywiście nie oznacza to wcale, że Lud Czarnej Krwi nie jest niebezpieczny – wręcz

przeciwnie, co potwierdzi każdy, kto miał z nim do czynienia. Niemniej w żadnej mierze jego przedstawiciele nie są zjednoczeni. Ta „organizacja” składa się po prostu z wielu małych szczepów. Czasami plemiona tworzą likantropi tego samego rodzaju (wilkołaki, szczurołaki i tak dalej), a czasami podobnie myślący osobnicy, którzy znaleźli płaszczyznę porozumienia.

Istnieją różne powody, dla których likantropi łączą się ze sobą i tworzą plemię. Czasem są to podobne zachowania czy cechy charakteru. Innym razem – podobna interpretacja dogmatów Malara czy wspólny cel polityczny (chęć zniszczenia cywilizacji lub pragnienie, by świat zewnętrzny zostawił ich w spokoju). Większość szczepów osiedla się w północnej części Księżykowego Lasu lub w jego okolicy. Jednakże niektóre plemiona, prowadząc częściowo koczowniczy tryb życia, docierają dalej na południe. Wówczas czasem dochodzi do kontaktów – i konfliktów – z mieszkańcami Srebrnych Marchii. Jeśli chodzi o tych ostatnich, to w większości wypadków żywią oni przekonanie, że likantropi pragną zburzyć wszelkie mury miejskie oraz spalić wszystkie osady – w najlepszym razie... Nic dziwnego, że obywatele konfederacji traktują Lud Czarnej Krwi jak wrogów. Każdego członka tej „organizacji” wtrącają do więzienia lub od razu zabijają, szczególnie jeśli odkryją go w swej społeczności.

Jedną z osób żyjących wśród mieszkańców Srebrnych Marchii jest Gerrin z Czerwonego Modrzewia – szpiegujący w Sundabarze szczurołak i członek szczepu likantropów z Kotliny Szponu, aktualnie zagrażającemu Quaerrvar (patrz znajdująca się w Rozdziale 8 przygoda „Czarna furia”).

król obould wiele strzał

Wódz orków, król Obould Wiele Strzał, często staje na mrocznych blankach swej górskiej siedziby i spogląda w dal – na ziemie, które pewnego dnia będą jego. W jego myślach nie ma miejsca na wątpliwości. Jest pewien, że dokona podboju. To tylko kwestia czasu. Wie jednak, że ta chwila musi nadejść już wkrótce, inaczej bowiem trudno mu będzie przekazać ośmiu synom dziedzictwo, które go przetrwa i będzie istniało po jego śmierci.

Mieszkańcy Srebrnych Marchii wiedzą, że „gdzieś tam” żyje Obould. Na dźwięk jego imienia miejsca strażnicy oraz gwardzisci całej Północy chwytają za broń. Do przywódców ligi niemal codziennie napływają nowe raporty mówiące o tym, iż hordy orków – które tak często niszczyły pokój i dobrobyt z trudem osiąganym w przeszłości – ponownie szykują się do wojny. Wielu tutejszych

gerrin z czerwonego modrzewia

Człowiek mężczyzna szczurołak tropiciel 3: SW 3; średni zmiennokształtny (zły); Char CZ; trzy różne postacie.

Ludzka postać: KW 3k10+64; pw 29; Inicjacja +7; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 13, nieprzygotowany 16); Atak +5 wręcz (1k6+3/19-20, krótki miecz +1) oraz +5 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowski krótki miecz); SC ulubiony wróg – ludzie +1, szczurza empatia; MRO Wytrw +7, Ref +4, Wola +3; S 14, Zr 17, Bd 15, Int 13, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Kontrola kształtu +4, Nasłuchiwanie +4, Pływanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +2, Przeszukiwanie +4, Skakanie +5, Tajniki dziczy +6, Ukrywanie +8, Wspinaczka +6, Wycucie kierunku +3, Zauważanie +6, Zwierzęca empatia +2; Finezja w broni (krótki miecz), Poprawiona inicjatywa, Styl bliźniaczych mieczy, Tropienie.

Postać hybrydy: KW 3k10+64; pw 32; Inicjacja +10; Szyb 12 m, wspinaczka 6 m; KP 19 (dotyk 16, nieprzygotowany 13); Atak +8 wręcz (1k6+3/19-20, krótki miecz +1) oraz +8 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowski krótki miecz) lub +7 wręcz (1k4+1, ugryzienie) lub +9 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA kłtwa likantropii; SC RO 15/srebro, szczurza empatia; MRO Wytrw +8, Ref +7, Wola +3; S 14, Zr 23, Bd 17, Int 13, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Kontrola kształtu +4, Nasłuchiwanie +8, Pływanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +2, Przeszukiwanie +8, Skakanie +5, Tajniki dziczy +6, Ukrywanie +11, Wspinaczka +14, Wycucie kierunku +3, Zauważanie +10, Zwierzęca empatia +2; Finezja w broni (krótki miecz), Finezja w broni (ugryzienie), Poprawiona inicjatywa, Styl bliźniaczych mieczy, Tropienie, Wielokrotny atak.

Postać szczurza: Jak hybrydy, z następującymi różnicami: rozmiar mały, KP 20 (dotyk 17, nieprzygotowany 14), Atak +10 wręcz (1k4+2, ugryzienie); Ukrywanie +15.

Kłtwa likantropii (tylko w postaci szczura lub hybrydy): Każdy ugryziony przez Gerrina humanoid (trafienie w ataku ugryzieniem) musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie się likantropią.

Ulubiony wróg: premia +2 do testów Błefowania, Nasłuchiwanie, Tajników dziczy, Wycucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem ludzi.

Szczurza empatia: Może porozumiewać się ze zwykłymi i złowieszczyymi szczurami, premia +4 do testów wpływania na nastawienie zwierzęcia.

Wyposażenie: łwiewokowana skóra +1, krótki miecz +1, mistrzowski krótki miecz, 2 eliksiry leczenia lekkich ran.

Tak naprawdę Gerrin nie pochodzi z Czerwonego Modrzewia. Uważa natomiast, że wspomniane miejsce jest na tyle odległe i mało znane, iż ma niewielkie szanse spotkać kogoś faktycznie stamtąd.

Gerrin to szpieg Ludu Czarnej Krwi. Ostatnie sześć lat – w zasadzie od czasu zarażenia likantropią – spędził w Sundabarze, gdzie się zadowolił. Kłtwa spadła na niego nieopodal Samotnego Kamienia, podczas walki ze szczurołakiem. W czasie, gdy przeżywał zakłopotanie i strach spowodowany pierwszą przemianą, spotkał i zaprzyjaźnił się z Jarthonem, borsukołakiem obecnie terroryzującym Quaerrvar. Od tego czasu Gerrin jest lojalnym pomocnikiem Jarthona, potrafiącym świetnie wykorzystać zdolności tropiciela oraz szczurołaka.

Jarthon zlecił mu zadanie szpiegowania Sundabaru. Gerrinowi udało się przeniknąć do domu bogatego i ważnego kupca – został jego ochroniarzem. Raz w miesiącu opuszcza miasto i podróżuje na północny-zachód, do Księżykowego Lasu (pod pretekstem odwiedzenia chorej ciotki w Quaerrvar – dobroduszny pracodawca wierzy w to kłamstwo), gdzie składa raport Jarthonowi.

starców wysuwa mądre spostrzeżenie, że Północ „niemal dojrzała” do kolejnej inwazji orków.

Jeśli zaś chodzi o króla Oboulda, to nie czeka on aż mieszkańcy krain rozciągających się na południe od jego górskiej warowni przygotują się na nadejście armii, którą gromadzi. Planuje wyruszyć do boju zanim wróg przygotuje się na najazd. W tym celu podejmuje kroki, o których nigdy wcześniej nie śnili orkowi wodzowie: Już teraz jego ostrożni zwiadowcy uważnie obserwują obronę wrogów i tworzą mapy regionu. Dzięki temu orkowi najeźdźcy powinni zyskać strategiczną przewagę. Czasami król decyduje się postać swe siły do walki z patrolami wroga, badając ich potęgę i taktykę. Jednocześnie armia Oboulda z dnia na dzień staje się coraz liczniejsza i coraz lepiej wyszkolona. Nakazał on nawet co sprytniejszym poddanym budować maszyny oblężnicze, które wykorzysta do skruszenia murów południowych miast.

Więcej informacji o królu Obouldzie Wiele Strzał znajdziesz w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*.

Inni humanoidzi

Orkowie to nie jedyni humanoidzi, którzy zagrażają bezpieczeństwu Srebrnych Marchii. W tej dzicy – rozległej, acz tworzącej jeden polityczny byt – żyje wiele innych stworzeń.

GOBLINY

Gobliny ze Srebrnych Marchii trzymają się z dala od większych społeczności. Stanowią poważne zagrożenie głównie dla oddalonych od cywilizacji gospodarstwo oraz dla tych, którzy przez pomyłkę zawędrują do podziemnych nor tych istot. Najwięcej goblinów żyje zaś u południowych krańców gór Rauvin – gdzie leżą trzy ich królestwa – oraz na południowym skraju gór Nether – tu polują i stąd napadają na zalesione doliny pomiędzy rzeką Rauvin a Wysokim Lasem: Działający na tych obszarach tropiciele podobno rozprawili się z dwoma patrolami zwiadowczymi orków i zatroskała ich obecność w szeregach pokonanych goblinów. Ten fakt sugeruje, iż mniejsi humanoidzi mogli zawrzeć sojusz z większymi kuzynami z północy.

HOBGOBLINY

Samozwańczy wódz hobgoblinów – być może zainspirowany przykładem króla Oboulda Wiele Strzał – stara się zjednoczyć kilka mniejszych szczepów żyjących na wschodnim skraju Mroźnych Wzgórz. Wielki wódz Glargulnir (PZ mężczyzna hobgoblin Wjk5) to wyjątkowo duży i silny przedstawiciel tego gatunku. Mieszkańcy Quaervarr, choć niepokoją ich przede wszystkim

ruchy Ludu Czarnej Krwi, dobrze zapłaci za rzetelne informacje o poczynaniach Glargulnira.

Wojska hobgoblinów z Iglic Zguby w górach Nether często napadają na północ i południe, wzdłuż granicy Anauroch. Chociaż tą drogą podróżuje niewielu wędrowców, to myśliwi, badacze i poszukiwacze przygód często na przestrzeni ostatnich miesięcy napotkali hobgobliny z Iglic Zguby.

NIEDŹWIEŻUKI

W kompleksie jaskiń pod Lodowymi Górami siedzibę ma dość silny szczep niedźwieżuków, którego przetłumaczona na wspólny nazwa brzmi Łamacze Kręgosłupów. Krasnoludzkie patrole z Cytadeli Adbar wielokrotnie ścierały się z czymś, co opisano jako największą, najbardziej wredną i najbardziej wytrwałą grupę niedźwieżuków, jaką widziano. Z raportów żołnierzy można się również dowiedzieć, że pod dowództwem Łamaczy Kręgosłupów walczy pewna liczba hobgoblinów.

TROLLE

Te niebezpieczne drapieżniki niegdyś żyły na Wiecznych Wrzosowiskach i były ich najważniejszymi mieszkańcami. Jednakże w ciągu kilku minionych lat większość dawnego terytorium trolli opanowali giganci z Grzbietu Świata (plotka głosi, iż przyłączył się do nich przynajmniej jeden smok), wypędzając znaczną liczbę uprzednich jego władców. Nie ma wątpliwości, że wpięrow wyniku ucieczki trolli z Wiecznych Wrzosowisk najbardziej ucierpieli mieszkańcy Nesme. Niemniej teraz dziesiątki tych potworów krąży po dolinie Rauvin, poszukując zdobyczy oraz nowych siedzib. Podróż Drogą Wiecznych Wrzosowisk już wcześniej była dość niebezpieczna, a teraz karawany muszą uważać również na trollich łupieżców.

Dom Dlardrageth

Członkowie domu Dlardrageth – lub też Daemonfey, jak się ich czasami nazywa – to wszystko, co pozostało po niegdyś dumnym i szlachetnym elfim rodzie, który dawno temu wymieszał swą krew z krwią demonów. Tak powstały całe pokolenia piekielnego, mieszanego potomstwa. Obecnie pozostało niewielu Daemonfey. Znaczna ich część została na niezliczone wieki uwięziona na różne sposoby. Niemniej podczas zniszczenia Twierdzy Piekielna Brama część z nich się uwolniła. W szeregach Daemonfey znajduje się obecnie kilkudziesięciu fey'ri oraz śmiertelni słudzy i pomocnicy. Wszystkim zaś przewodzi dwoje półczartów, dążących do straszliwej pomsty.

Wszystkich Daemonfey, a w szczególności ich przywódczynię, hrabinę Saryę, opętało potworne pragnienie ukarania elfów za straszliwe cierpienia rodu Dlardrageth oraz wstyd, jaki go spo-



Gerrin z Czerwonego Modrzewia

tkal w minionych wiekach. Niestety, istot tych jest zbyt mało, aby osiągnąć wymarzony cel i prawdziwa zemsta nie wchodzi w rachubę. Dlatego też Daemonfey muszą kryć się w podziemnej siedzibie położonej pod ruinami Lothen o Srebrnych Iglicach, nieopodal krasnoludzkich ruin Hali Czterech Zjaw. Z tego miejsca hrabina wydaje rozkazy, dotyczące przede wszystkim wydobycia ze skrytek broni i magii, gromadzenia informacji o elfach Północy oraz ich sojusznikach, a także nieustannego zwiększania liczebności Daemonfey – wszystko po to, by jak najlepiej przygotować się do przyszłych działań na wielką skalę.

Najstarsi Daemonfey znają położenie kilku rozrzuconych po Północy podziemi, głównie znajdujących się w okolicy Wysokiego Lasu oraz Srebrnych Marchii. W tych kryjówkach, o których na przestrzeni pokoleń wszyscy inni zapomnieli, wciąż czekają bogactwa i magia. Sarya posyła niezbyt liczne grupy – liczące czterech lub pięciu Daemonfey – które mają za zadanie odnaleźć i splądrować te starożytne skrytki. Potem zamierza uczynić z tych miejsc kryjówki, z których wyruszą kolejne oddziały, również mające za zadanie odnaleźć zapomnianą magię Północy, a także przeprowadzić tam zwiad.

W międzyczasie samotni Daemonfey prowadzą obserwacje i próbują zrozumieć zmiany, jakie zaszły na Północy w czasie ich długiego uwięzienia. Zanim uda im się zemścić na mieszkających w tym regionie elfach, muszą poznać wydarzenia, które dopro-

wadziły do aktualnej sytuacji Srebrnych Marchii, a które miały miejsce podczas nieobecności tych istot. Daemonfey ogranicza fakt, że nie dziś wszystko potrafią pojąć i że nie mogli samodzielnie gromadzić wiedzy o ojczyźnie, którą niegdyś tak dobrze znali. Wypełnienie tych wszystkich luk to jeden z ich priorytetów, jakie sobie postawili. A ponieważ większość Daemonfey potrafi za pomocą magii ukryć swą prawdziwą naturę, to dzięki takim sztuczkom zakradają się do społeczności Srebrnych Marchii.

Inny problem, któremu Daemonfey muszą stawić czoło, to ich niewielka liczebność. Co gorsza, wiele istot uważa, że przyświecają im plugawe cele – nienawiść i zemsta. Dlatego też Sarya i jej poplecznicy rozważają możliwość sojuszu z Bractwem Tajemnic. Mają zamiar zaproponować organizacji pakt, w wyniku którego ta zdobyłaby władzę nad Północą w zamian za pozwolenie umożliwienie Daemonfey wybicie lub zniewolenie wszystkich tujejszych elfów. Hrabina nie czeka jednak na podjęcie decyzji z założonymi rękami – wprowadziła w życie inny plan pozwalający zwiększyć liczbę jej podwładnych. Daemonfey porwali kilka księżycowych elfów ze Srebrnych Marchii i przetrzymują ich w ukryciu, przygotowując się do wezwania przybyszów. Planują zmusić uwięzionych do powicia plugawych potomków z czartami.

Tak czy inaczej, Sarya zyska tyłu podwładnych, by zemścić się na elfach. Plan dodatkowo osładza jej myśl, iż olbrzymi ból oraz cierpienie porwanych elfów to tylko wstęp. Zamierza wszak

cierre, drowi szpieg

Kobieta drow tropiciel 5 Auril: SW 6; średni humanoid (elf); KW 5k10; pw 37; Inic +3; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowany 14); Atak +6 wręcz (1k8+3/19-20, *długi miecz +1*) oraz +6 wręcz (1k6+1/×3, mistrzowski ręczny topór) lub +9 dystansowy (1k6+2/×3, mistrzowski potężny krótki łuk refleksyjny [premia z S+2]); OC 16; SC drowie cechy rasowe, ulubiony wróg – ludzie +2, ulubiony wróg – krasnoludy +1; Char NZ; MRO Wytrw +5; Ref +4; Wola +3; S 14, Zr 17, Bd 11, Int 13, Rzt 14, Cha 13. Wzrost 175 cm.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +11, Leczenie +4, Nasłuchiwanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +3, Przeszukiwanie +3, Tajniki dzicy +8, Ukrywanie +21, Wiedza (natura) +3, Wspinaczka +6, Wycucie kierunku +4, Zauważanie +8, Zwierzęca empatia +3, Przystosowanie do światła dnia, Sztuka przetrwania, Tropienie.

Drowie cechy rasowe: Niepodatność na czary i efekty *uspiania*; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wole przeciw czarom oraz efektem ze szkoły zaklinania; widzenie w ciemnościach (36 metrów); test Przeszukiwania w odległości do 1,5 metra od sekretnych bądź ukrytych drzwi; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wole przeciwko zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym; zdolności czaropodobne (1/dziennie – *ciemność*, *ogień faerie* oraz *tańczące światła*; jak zaklinacz 5. poziomu); premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania oraz Zauważania.

Ulubiony wróg: premia +2 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Tajników dzicy, Wycucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem ludzi; premia +1 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Tajników dzicy, Wycucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem krasnoludów.

Wyposażenie: *zwiekowana skóra +1*, *długi miecz +1*, mistrzowski ręczny topór, mistrzowski potężny krótki łuk refleksyjny (premia z S+2), 10 *strzał +1*, 20 mistrzowskich strzał, *eliksir leczenia średnich ran*, *eliksir lotu*, *zwój niewykrywalności*, *plaszcz elfów*.

Cierre jest wysoka jak na mrocznego elfa i ma atletyczną budowę ciała – co świadczy o tym, iż spędza dużo czasu wędrując po dzikich ostępach. Niemniej jej cecha charakterystyczna to oczy. Te kule barwy jasnego bursztynu błyszczą ognistcie, gdy wybucha gniewem. Zwykle zachowuje się spokojnie, może z odrobiną rezerwy, chociaż wykazuje znaczne zainteresowanie w kwestii nieznanych jej osób i miejsc. Kiedy jest pośród mieszkańców powierzchni, stara się wyglądać na możliwie niegroźną. Zapytana o powód opuszczenia podziemnego domu, odpowiada – co czyniła już wiele razy – iż zainspirowała ją do tego zasłyszane opowieści o bohaterze Drizzcie Do'Urdenie. Wyjaśni, że chociaż większość drowów uważa wspomnianego tropiciela za zdrajcę, w niej opowieści te budziły dreszczyk emocji. Sama jest zdania, że więcej przedstawiceli jej rasy powinno podążać za przykładem Drizzta.

Tak naprawdę Cierre szpieguje na rzecz Menzoberranzan. Z urodzenia jest plebejuską, ale z racji wrodzonej inteligencji i fizycznej sprawności wybrano ją, by przeszła szkolenie przygotowujące do misji na powierzchni. Dziś podróżuje po Srebrnych Marchiach – od społeczności do społeczności. Gdy może, zadaje pytania; gdy nie, milczy i uważnie obserwuje. Mniej więcej co półtora miesiąca powraca w pewne konkretne miejsce w górach Nether, kawałek drogi na południe od Przełęczy Silvermoon. Tu spotka się z „kontaktami” i przekazuje zdobyte informacje o osadach, mieszkańcach i polityce konfederacji.

sprowadzić na całą tę rasę jeszcze większe nieszczęścia. Póki co podróżujący przez dolinę Delimbiyr elfy nie wiedzą, że wiele ryzykują – i to coś znacznie gorszego niż tylko dostanie się w łapy Daemonfey. Bardzo możliwe, że wszelkie informacje i plotki mówiące o zaginionych członkach tej rasy, które dotrą do uszu bohaterów, będą wynikiem planu hrabiny Saryi. Niemniej wciąż istnieje szansa na ocalenie przynajmniej niektórych pojmanych – oczywiście jeśli uda się ich odnaleźć zanim Daemonfey wprowadzą w życie swój odrażający zamysł. Nie trzeba chyba też dodawać, że osoby podróżujące w towarzystwie elfów oraz sprzymierzeńcy owej rasy ryzykują sprowadzenie na siebie gniewu podwładnych hrabiny Saryi.

Więcej informacji o domu Dlardragdeth znajdziesz w podręczniku zatytułowanym *Władcy mroku*.

Drowy

Daleko pod powierzchnią ziemi kryją się warownie, miasta i posterunki mrocznych elfów. Od czasu do czasu drowy wysyłają zwiadowców i szpiegów, mających zbierać informacje o tym, co się dzieje na powierzchni. Obecnie mroczne elfy z Menzoberranzan posiadają tylko jednego ważnego szpiega działającego w Srebrnych Marchiach: Cierre. Ta tropicielka wykorzystuje reputację sławnego poszukiwacza przygód tej samej rasy i klasy co ona.

giganci

Na obszarze dziś zwanym Srebrnymi Marchiami giganci zawsze mieszkali. Te istoty ogromnego wzrostu – żyjący od Grzbietu Świata aż po korony Wysokiego Lasu – miały znaczny wpływ na osadnictwo przedstawicieli wszystkich innych ras. Mury, które otaczają osady Północy, wzniesione nie tylko po to, by zniechęcić hordy orków, ale również by zapewnić jako-taką ochronę przed potworną siłą gigantów.

LODOWI GIGANCI

Wielu słyszało opowieści o bandach trolli wypędzonych z Wiecznych Wrzosowisk przez gigantów. Mieszkańcy Srebrnych Marchii nie zdają sobie jeszcze jednak sprawy, iż był to tylko i wyłącznie pomysł Gerti Oreldottr, księżniczki lodowych gigantów. Ma ona nadzieję, iż pewnego dnia poprowadzi swój szczep do zwycięskiej walki z ludami Północy.

Ojciec Gerti to jarl lodowych gigantów, Orel Szaroręki. Wódz powoli słabnie i spodziewa się przeżyć najwyżej dwie zimy. Gerti zaś doskonale wie, że po śmierci ojca odziedziczy władzę. Nie chce jednak czekać na ten dzień i już teraz przygotowuje fundamenty przyszłych rządów. Oreldottr służy Auril, Lodowej Pani, bóstwu mrozów i zimy, które jak najbardziej pasuje do jej wizji lodowatego ucisku. Zamierza po odziedzczeniu władzy po ojcu zjednoczyć szczepy lodowych gigantów i poprowadzić je na krainy Północy, by sprowadziły tam wieczną zimę.

Gerti, przygotowując się do realizacji tych planów, wysłała dwie łupieżcze drużyny lodowych gigantów na Wieczne Wrzosowiska. Mają one za zdanie przekształcić ten surowy i opustoszały teren w bazę, z której jej szczep będzie mógł wyprowadzać ataki. W skład tej grupy lodowych gigantów wchodzi łącznie około dwudziestu wojowników, siedmiu niewalczących, osiem zimowych wilków oraz sześć ogrow. Przywódcą obu band jest Snorri Eivarrson (CZ mężczyzna lodowy gigant Knp5 Auril/Rtw1), którego Gerti osobiście wyszkoliła, dokładnie wykładając mu kwestie wiary oraz życzenia Lodowej Pani.

Póki co Snorri wypełnił tylko pierwszy rozkaz Gerti – miał przepędzićtrolle i postarać się, by już nigdy nie czuły się na Wiecznych Wrzosowiskach jak u siebie w domu, dzięki czemu musiały przemieścić się gdzie indziej i terroryzować mieszkańców Srebrnych Marchii. W tym zadaniu podwładnemu Oreldottr pomógł Rynnaryx, smoczy ulubieniec przyszłej władczyni. Aktualnie Snorri stara się zaś wypełnić kolejne zlecenie mu zadania, a zatem między innymi znaleźć odpowiednie miejsca wśród skałnych grani i grzbietów Wiecznych Wrzosowisk i stworzyć dobrze bronione posterunki. Zgodnie z poleceniami Gerti, żołnierze Snorriego fortyfikują te reduty i zapełniają ich spiżarnie zapasami. W oparciu o te posterunki powstanie jeszcze więcej warowni, dzięki czemu Gerti – zanim zostanie przywódczynią szczepu – będzie miała przyczółek w krainach południa.

WZGÓRZOWI GIGANCI

Wzgórz Srebrnych Marchii są rajem dla wielu szczepów tych gigantów. Najlichniesze plemię żyje na wysokiej wyżynie w górach Nether, na zachód od jaskini Morueme. Czasami łupieżcze grupy gigantów spadają z tych wzgórz na osady Srebrnych Marchii. Ostatnio w wyniku takich grabieży ucierpiały Martwe Śniegi oraz Jаланthar, tracąc w walce obrońców oraz bydło.

Rdzenni wzgórzowi giganci nie są jedynymi żyjącymi na tym obszarze przedstawicielami tego gatunku. Sześć tych istot współpracuje z żołnierzami Snorriego na Wiecznych Wrzosowiskach.

W przeciwieństwie do większości lodowych gigantów, Gerti jest skłonna sprzymierzać się z innymi przedstawicielami swego gatunku – dopóki służy to jej celom. W tym przypadku wzgórzowi giganci są chętni wesprzeć swych kuzynów, dzięki czemu mają nadzieję na lepsze jedzenie. Mają za zadanie przede wszystkim polować i zdobywać pożywienie dla dwóch posterunków powstałych na Wiecznych Wrzosowiskach.

pomroki

Ascore – niegdyś największe centrum handlowe upadłego krasnoludzkiego królestwa Delzoun – to obecnie omiotana piaskami ruina położona na północno-zachodnim skraju Anauroch. Pustynia nie upomniała się jeszcze o to miejsce, ale ktoś inny zwrócił na nie uwagę – mieszkańcy przerażającego miasta Pomrok. Kiedyś byli to najpotężniejsi magowie z wymarłego ludzkiego imperium Netherilu, dziś są natomiast tajemniczymi pomrokami, którzy uniknęli zniszczenia swej ojczyzny uciekając na Plan Cieni.



Cierre

Pomroczni od czasu nagłego i nieoczekiwanego powrotu do Faerunu nie próżnowali. Rozpoczęły nie tylko kampanię wymierzoną w swych starożytnych wrogów, faerimmów, ale zajęły się również prowadzeniem wykopalisk i organizowaniem ekspedycji archeologicznych do różnych ruin Zachodnich Ziem Centralnych. Książęta Pomroku zamierzają odzyskać swe imperium i w tym właśnie celu wydobywają z różnych kryjówek starożytną netheryjską magię i technologie.

Sądząc po zapiskach krasnoludów z Delzoun, nie były one świadome istnienia takich skarbów w miejscu, które było najważniejszym miastem kupieckim kraju. Nie trzeba zatem dodawać, że królowie Harbromm i Wojenna Korona są bardzo zaniepokojeni ograniczonymi informacjami dotyczącymi wykopalisk pomroków, które docierają do ich uszu. Gdyby nie wisząca nad wszystkimi cały czas groźba inwazji orków oraz poważne naciski polityczne, obaj monarchowie zapewne postaliby liczne oddziały krasnoludzkich żołnierzy i próbowali w ten sposób dowiedzieć się, co może takiego się dzieje w byłej warowni ich rasy. Harbromm zastanawia się nawet, czy można w jakiś sposób udowodnić, iż wszystko, co leży pogrzebane pod Ascore, jest prawowitą własnością krasnoludów. Niemniej zdaje sobie sprawę z potęgą i reputacją pomroków, dlatego też cały czas nie jest pewien, czy postawienie podobnego żądania nie wiąże się ze zbyt dużym ryzykiem. Obaj królowie wykorzystali odpowiednie kanały i w tajemnicy rozsyłają wici, że są gotowi opłacić ekspedycję, która będzie miała za zadanie ustalić co dokładnie dzieje się w Ascore oraz

– co znacznie ważniejsze – czy pomroki zamierzają użyć znalezione przeciwko Srebrnym Marchiom.

Pomroczni rozeszali do kilku społeczności Srebrnych Marchii – Jalandharu, Silverymoon oraz Sundabaru – wielu szpiegów. To tylko nieźle opłacani agenci, a nie Pomroczni. Zatrudniono ich, by mieszkańcy miasta Pomrok poznali ziemie, które przeszły wiele zmian od czasu, gdy je dobrze znali. Póki co szpiedzy po prostu przyglądają się i donoszą o wszystkim, co zobaczą – a zwłaszcza o ruchach oddziałów i umocnieniach wojskowych. Niemniej ich pracodawcy czasem żądają, by agenci zaangażowali się w bardziej aktywne działania, takie jak zdobycie konkretnego przedmiotu lub dokumentu interesującego jednego z książąt czy obserwowanie poszukiwaczy przygód, którzy mogą zagrozić planom pomroków.

Więcej informacji o mieście Pomrok znajdziesz w podręczniku zatytułowanym *Władcy mroku*.

poplecznicy złych bóstw

Żadne miejsce Faerunu nie jest bezpieczne od wpływu potężnych złych bóstw. W Zapomnianych Krainach plenią się różni ich słudzy – duchowieństwo, szpiedzy oraz agenci czcący mroczne potęgi, takie jak Bane, Cyric oraz Shar – angażując się we wszelkiego rodzaju nikczemne spiski wzmacniające siłę ich patronów. Nawet serce Srebrnych Marchii nie jest wolne od takiego plugastwa. Niektórym bóstwom, takim jak Lolth i Malar, służy bardzo dużo

RYNNARVYX

Doświadczony samiec czarnego białego smoka: SW 9; duży smok (zimna); KW 15k12+60; pw 175; Inic+2; Szyb 18 m, latanie 60 m (słaba), pływanie 18 m, rycie 9 m; KP 25 (dotyk 11, nieprzygotowany 23); Atak+20 wręcz (2k6+6, ugryzienie), +16 wręcz (1k8+3, 2 pazury), +15 wręcz (1k6+3, 2 skrzydło), +15 wręcz (1k8+9, uderzenie ogonem); SA broń oddechowa, groza, ugodzenie dobra 1/dzień, zdolności czaropodobne; SC ślepowidzenie 45 m, podtyp stworzenie zimna, RO 10/+3, cechy smoków, chodzenie po lodzie, odporność na ogień 20; OC 25; Char CZ, MRO Wytrw+14, Ref+11, Wola+9; S 23, Zr 14, Bd 19, Int 10, Rzt 10, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +2, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +15, Przeszukiwanie +15, Ukrywanie +6, Wiedza (lokalna – Północ) +3, Zastraszanie +3, Zauważanie +15; Atak z powietrza, Pochwycenie, Potężny atak, Zogniskowanie broni (pazury).

Broń oddechowa (zn): Długi na 12 metry stożek zimna raz na 1k4 rundy, 5k6 obrażeń, udany rzut obronny na Refleks (ST 21) pozwala zmniejszyć ich liczbę o połowę.

Groza (zn): Ta zdolność działa automatycznie, gdy smok atakuje, szarżuje lub przelatuje nad głową przeciwników. Dotyczy to tylko wrogów znajdujących się w promieniu 45 metrów oraz mających 14 i mniej Kostek Wytrzymałości lub poziomów. Istota, która może paść ofiarą grozy, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 16) – nieudany oznacza, że jest wstrząśnięta. Sukces oznacza, że dana osoba na jeden dzień staje się niepodatna na tę zdolność danego smoka.

Ugodzenie dobra (zn): Raz dziennie smok może dobremu przeciwnikowi zadać w udanym ataku wręcz +15 obrażeń.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *chmura mgły*.

Podtyp stworzenie zimna: Niepodatność na zimno; podwójne obrażenia od ognia, chyba że efekt zezwala na wykonanie rzutu obronnego umożliwiającego zmniejszenie obrażeń o połowę – w tej sytuacji smok otrzymuje połowę obrażeń w przypadku sukcesu i podwójne w przypadku niepowodzenia.

Cechy smoków: Niepodatność na efekty *uspiania* i *paraliżu*, widzenie w ciemnościach 150 m; widzenie w słabym świetle.

Chodzenie po lodzie (zw): Jest to zdolność analogiczna do czaru *pajeczka wspinaczka*, ale powierzchnia, po której porusza się smok, musi być pokryta lodem. Zdolność działa cały czas.

Bogini Auril użyła Gerti Oreldottr smoka Rynnaryxa. Normalnie stworzenie przebywa w krainach zła, gdzie lojalnie służy Lodowej Pani. Teraz ma za zadanie chronić interesy Gerti i spełniać jej polecenia – dlatego właśnie przybył do Srebrnych Marchii. Oreldottr kazała mu przyłączyć się do lodowych gigantów organizujących przyczółki na Wiecznych Wrzosowiskach. Ma pomóc przepędzać trolle oraz wszelkie inne istoty, która trafią do nowopowstających warowni. Gerti traktuje Rynnaryxa jako swego rodzaju cenne zwierzątko. Smok z kolei nie widzi powodów do zrywania powstałego układu, dopóki Oreldottr będzie spełniać wolę Auril. W czasie walki Rynnaryx udaje, że rani go magia ognia, której przeciwnicy (nieświadomi jego prawdziwej natury) zawsze używają przeciwko niemu – potem zaś raduje się ich zaskoczeniem i przerażeniem, gdy zdają sobie sprawę, iż nie jest tak ranny, jak udawał.

złych stworzeń. Poplecznikom tych bóstw poświęcono jednak duże fragmenty tekstu w innych częściach tej książki.

BANE

Istnienie i rozwój Sundabaru zależy od siły rąk oraz umiejętności obcowania z dziczą, nic zatem dziwnego, że w miejscu tym nie ma zbyt wielu wyznawców Bane'a. Niemniej od chwili powrotu Mrocznego Władcy niektóre stare zwyczaje powracają do łask w ciemniejszych dzielnicach miasta i wśród tamtejszych żołnierzy. Władca strachu Holt Burukhan (PZ człowiek mężczyzna Wjk2/Kpn9 Bane'a) już zebrał pod mroczny sztandar kontyngent myślących podobnie do niego Tarczowych. Planuje on również wypłenić z miasta wiarę w Helma i zrobić miejsce dla wyznawców Mrocznego Władcy.

Oprócz ukrytych w Sundabarze świątyni wiara w Bane'a rozwija się również pośród nowoprzybyłych osadników z Twierdzy Zhentil. Niektórzy z nich wciąż oddają temu bóstwu cześć i służą mu w swym nowym domu. Póki co mają oni jedynie czekać na dalsze rozkazy, choć obiecano im, że wsparcie jest już w drodze.

CYRIC

Książę Kłamstw nie jest mile widziany w Srebrnych Marchiach – ta religia w Silverymoon jest wyjęta spod prawa, a jego wyznawców nigdzie nie wita się życzliwie. Mimo to więcej niż kilku z nich czai się w Srebrnych Marchiach, głównie w Everlundzie. Tu silna konkurencja handlowa prowadzi do kłamstw, oszustwa, a czasami nawet morderstwa, oczywiście ku radości Czarnego Słońca.

W kupieckich dzielnicach Everlundu złoto pozwala otworzyć niemal każde drzwi, dzięki czemu wyznawcy Cyrica zdołali stworzyć sekretny kult w handlowym centrum miasta. Kapłani tego boga marzą o zniszczeniu ligi Srebrnych Marchii i liczą na to, że uda im się znów sprowadzić na cały region chaos pełen kłótni i sporów. Na razie osiągnęli

pierwszy zamierzony cel – w sekrecie udało im się skorumpować strażnika mostu i zdobyć głos w radzie rządzącej miastem.

SHAR

W Srebrnych Marchiach mieszkają wyznawcy Selune, a zatem – co naturalne – żyją tu również wierzący w Shar. Druga z wymienionych bogiń szczególnie interesuje się działaniami Bractwa Tajemnic i prawdopodobnie wkrótce nakaze niektórym swym poplecznikom nawiązać kontakt z nadczarodziejem Valindrą Cienistą Szatą i zaferować sojusz. Srebrne Marchię, a w szczególności Silverymoon, zawsze cieszyły się błogosławieństwem Selune, dlatego też Shar ma zamiar sprowadzić zgubę na tych, którzy czczą jej śmiertelnego wroga.

TALOS

Niewielu Faeruficyków otwarcie czci Władcę Burz, ale Srebrne Marchie to jedno z tych nielicznych miejsc, gdzie duchowieństwo Talosa zbiera się pod symbolami niszczycielskiego boga. Dzikie żywioły i surowość regionu są uosobieniem potęgi Niszczyciela. Letnie nieba rozdierają burze z piorunami, wiatry omiatają góry, lodowe zamiecie oślepiają i zamrażają każdego głupca, który odważy się podróżować – oto dowody siły Talosa. Mimo to żadne z ważniejszych miast Srebrnych Marchii nie akceptuje wiary w Pana Burz, ale za to mieszkańcy wielu, mniejszych osad starają się udobruchać jego

furii, w tym celu zwracając się do wędrownych kapłanów Niszczyciela. Jednym z nich jest Shevael Dziki Krok (CZ kobieta powietrzny genasi Kpn7 Talosa), która na czele małej bandy żyjących w odosobnieniu wiernych czasem nawiedza Zimną Dolinę, stanowiąc zagrożenie dla każdego, kto nie jest wyznawcą Pana Burz.



BOHATEROWIE PÓŁNOCY

W

dziczy i miastach Srebrnych Marchii można spotkać wielu niezwykłych śmiałków. Zabójcy gigantów przemierzają region w poszukiwaniu zniechęconych wrogów. Znawcy dziczy patrolują obrzeża cywilizacji. Łamacze hord rozpędzają przeważające siły wroga na cztery wiatry. Wielu zabójców gigantów to, oczywiście, wojownicy lub tropiciele albo też czarodzieje, którzy wstawili się walkami i niszczeniem złych gigantów. Niemniej tą ścieżką kariery podąża też wielu nieustraszonych zbrojnych.

W tym rozdziale opisano sześć klas prestiżowych, których członkowie powszechnie występują w Srebrnych Marchiach: błędnego rycerza z Silverymoon, łamacza hord, niezrównanego łuczника, orkowego zwiadowcę, zabójcę gigantów oraz znawcę dziczy.

Błędny rycerz z silverymoon

Rycerze w Srebrze to zawodowe siły zbrojne, na barkach których spoczywa bezpieczeństwo Silverymoon oraz wszystkim co rozciąga się pomiędzy tym miastem a grozą pogranicza. Z tego też powodu

członkowie tej jednostki nigdy nie widzą, jak będzie ich następna misja. Działania wojskowe, zwiady, pomoc po katastrofie czy prowadzenie negocjacji – te i podobne zadania rycerze wypełniali godnie, przynosząc chlubę swej ojczyźnie. Między innymi dlatego członkowie tej klasy prestiżowej opanowują bardzo różne zdolności, dzięki którym – gdy wezwą ich obowiązki – będą gotowi na wszystko.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które trzeba spełnić, aby zostać błędnym rycerzem z Silverymoon.

Charakter: dowolny dobry.

Bazowa premia do ataku: +5

Umiejętności: Jeździectwo 4 rangi, Wiedza (lokalna – Silverymoon) lub Wiedza (lokalna – Północ) 4 rangi, Wyczucie kierunku 2 rangi, Zauważanie 4 rangi.

Atuty: Atak w przelocie, Konna walka, Sztuka przetrwania, Zogniskowanie broni (lekka lub ciężka lanca).

TABELA 6-I: BŁĘDNY RYCERZ Z SILVERYMOON

Poziom	Bazowa premia		Rzuty obronne na			Specjalne
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wolę		
1	+1	+2	+0	+0	Odnaka urzędu, pierwszy zaprzysięgły wróg	
2	+2	+3	+0	+0	Atut wojownika, wiedza o marchiach	
3	+3	+3	+1	+1	Ziemia ojczysta	
4	+4	+4	+1	+1	Szybki marsz	
5	+5	+4	+1	+1	Atut wojownika	
6	+6	+5	+2	+2	Doskonała orientacja w terenie	
7	+7	+5	+2	+2	Drugi zaprzysięgły wróg	
8	+8	+6	+2	+2	Doświadczony jeździec	
9	+9	+6	+3	+3	Atut wojownika	
10	+10	+7	+3	+3	Lojalne serce	

Inne: Przynajmniej roczna służba w szeregach Rycerzy w Srebrze, a następnie zgłoszenie się do wielkiego mistrza komandora Serniusa Alathara z prośbą o mianowanie na błędnego rycerza lub analogiczne mianowanie uzyskane bezpośrednio u Taerna Ostrogora, naczelnego maga Silverymoon.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności błędnego rycerza z Silverymoon (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (dowolna) (Int), Wspinaczka (S), Wyzucie kierunku (Rzt), Wyzucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe błędnego rycerza z Silverymoon.

Biegłość w pancerzu i broni: Błędny rycerz z Silverymoon nie zyskuje biegłości w żadnym typie broni ani w żadnym pancerzu.

Odnaka urzędu: Bez względu na wybraną prywatną zbroję, broń oraz ekwipunek, każdy z rycerzy ma obowiązek nosić srebrną zapinkę do płaszcza, będącą odznaką jego urzędu. Ma ona kształt długiego miecza przebijającego półksiężyc. Każda odnaka jest jednocześnie *broszą odporności + 1*. Jeżeli błędny rycerz straci swoją odznakę urzędu, wówczas musi zakupić nową w Silverymoon (koszt 1000 sz) tak szybko, jak to tylko możliwe.

Zaprzysięgły wróg: Na 1. poziomie błędny rycerz określa pewną grupę osób lub potworów, które stają się jego zaprzysięgłym wrogiem. Te kategorie są dużo węższe niż w przypadku ulubionego wroga tropiciela – mogą obejmować dowolną narodowość, grupę, szczerp lub organizację, a także typ albo podtyp stworzeń, o których wiadomo, iż stanowią zagrożenie dla Srebrnych Marchii. Odpowiednie organizacje to Bractwo Tajemnic, Daemonfey, Lud Czarnej Krwi oraz kościoły Bane'a i Talosa. Uogólniając, potwory czy typy istot należy określić zarówno co do rodzaju, jak i miejsca pochodzenia – na przykład drowy z Menzoberranzan, duergarowie z Gracklstugh, lodowi giganci z Grzbiotu Świata, hobgobliny z Iglic Zguby, orkowie ze szczerpu Wyrwaczy Serc lub orkowie z Twierdzy Mrocznej Strzały.

Błędny rycerz otrzymuje premię +1 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyzucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem obrażeń nie dotyczących ran zadawanych istotom niepodatnym na trafienia krytyczne. W przypadku broni dystansowej, należy ją brać pod uwagę tylko wówczas, gdy odległość do celu wynosi maksymalnie 9 metrów. Błędny rycerz, który jednocześnie jest tropicielem, może na zaprzysięgłego wroga wybrać podtyp ulubionego wroga (na przykład orkowie

z Twierdzy Mrocznej Strzały, jeżeli jego ulubionym wrogiem są te istoty) – w tym przypadku premia będą się kumulować.

Na 7. poziomie błędny rycerz może wybrać drugiego zaprzysięgłego wroga, a jednocześnie premia dotyczącego poprzedniego zwiększa się do +2.

Atut wojownika: Błędny rycerz z Silverymoon otrzymuje premiiowy atut na 2., 5. oraz 9. poziomie, który wybiera z listy atutów dostępnych wojownikowi.

Wiedza o marchiach: Błędny rycerz w trakcie spotkań z mieszkańcami krainy zbiera informacje dotyczące Srebrnych Marchii. Począwszy od 2. poziomu, członek tej klasy prestiżowej może wykonać specjalny test wiedzy o marchiach z premią równą poziom błędnego rycerza + jego modyfikator z Intelktu – udany oznacza, że posiada istotne wiadomości dotyczące miejscowych notabli, legendarnych miejsc czy lokalnej polityki. Ten test nie ujawni mocy magicznego przedmiotu, ale może poinformować ogólnie o jego działaniu. Członek tej klasy prestiżowej nie może w teście wiedzy o marchiach skorzystać ani z zasady 10, ani zasady 20. Mistrz Podziemi ustala Skalę Trudności, posługując się niniejszą tabelką.

ST Rodzaj wiadomości i przykłady

- | | |
|----|--|
| 10 | Powszechne, znane przynajmniej znacznej mniejszości lokalnej populacji. Przykład: nienawiść króla Harbromma do króla Oboulda. Zwykłe opowieści o duchach nawiedzających ruiny posiadłości Ghaurinów. |
| 15 | Niezbyt powszechne, ale dostępne, znane tylko kilku osobom w okolicy. Przykład: rywalizacja między dwoma nauczycielami z Uniwersytetu Silverymoon. |
| 20 | Mało znane, dostępne tylko nielicznym, trudne do uzyskania. Przykład: tajny szlak do Wiecznego Ognia pod Sundabarem. Genealogia ciotecznego brata Bruenora Battlehammera. |
| 25 | Bardzo mało znane, dostępne naprawdę nielicznym. Prawdopodobnie większość posiadaczy tych wiadomości już wszystko zapomniała. Najpewniej mają je osoby niezdające sobie sprawy z ich znaczenia. Przykład: szczegóły bitwy, od której wzięły swą nazwę Martwe Śniegi. |

Ziemia ojczysta: Na 3. poziomie błędny rycerz otrzymuje premię +2 do testów Cichego poruszania, Dyplomacji, Tajników dziczy, Ukrywania, Wyzucia kierunku oraz Wyzucia pobudek wykonywanych w Silverymoon lub w promieniu osiemdziesięciu kilometrów wokół tego miasta. Jeśli podróżuje po Podmroku lub innym dziwnym środowisku, takim jak pod wodą, nie zyskuje tej premii.

Szybki marsz (zw): Błędny rycerz może w każdej chwili otrzymać rozkaz pomaszzerowania lub pojechania niemal w dowolne miejsce Srebrnych Marchii. Ponieważ doskonale zna on ten region, począwszy od 5. poziomu jego szybkość w ruchu podróżnym wzrasta do 1,5 normalnej prędkości – zależnie od jego bazowej szybkości (lub też bazowej szybkości jego wierzchowca) i rodzaju terenu. Błędny rycerz zapewnia taką samą korzyść prowadzonej grupie podróżnych, maksymalnie liczącą modyfikator z Charyzmy (jeśli jest dodatni) razy poziom w tej klasie prestiżowej istot (minimum jeden na poziom błędnego rycerza).



Błędny rycerz z Silverymoon

Doskonała orientacja w terenie (zw): Począwszy od 7. poziomu, błędny rycerz zna tak dobrze Srebrne Marchie, że otrzymuje on premię +10 do wszelkich testów Wyczucia kierunku wykonywanych na terenie Srebrnych Marchii i na ziemiach bezpośrednio otaczających ligę.

Doświadczony jeździec: Błędny rycerz nie podlega karom wynikającym z dosiadanania wierzchowców różniących się od typu, który określił na potrzeby umiejętności Jeździectwo.

Lojalne serce (zn): Na 10. poziomie miłość do ojczyzny błędnego rycerza oraz fanatyzm w jej obronie zapewniają mu premię z morale +3 do wszystkich rzutów obronnych, jeśli znajduje się w mieście Silvermoon lub w promieniu osiemdziesięciu kilometrów od tego miasta. Analogicznie do zdolności ziemia ojczysta, tej premii nie można brać pod uwagę w Podmroku i innych dziwnych środowiskach leżących w odległości do osiemdziesięciu kilometrów od miasta, które Rycerze w Srebrze odwiedzają tylko w najbardziej niezwykłych okolicznościach.

Łamacz hord

Wielu mieszkańców Srebrnych Marchii żywi specjalną nienawiść dla szczepów i hord humanoidów, które nieustannie zagrażają cywilizacji tego regionu. Wspomniana antypatia u niektórych jest tak wielka, że graniczy z paranoiczną obsesją. Takie osoby czasami poprzysągają żarliwą nienawiścią względem jednej lub większej liczby humanoidalnych ras, które tworzą duże grupy – zwłaszcza tych łączących się w hordy w górach. W opinii tych fanatyków nie ma większego niebezpieczeństwa wiszącego nad światem niż wiecznie rosnące zagrożenie hordą humanoidów. Wierzą oni też święcie, że mają za zadanie walczyć z tym zagrożeniem.

Łamacz hord to osoba, dla której niszczenie grożących cywilizacji hord stało się życiowym celem. Trenuje długo i ciężko, by stać się doskonałym narzędziem walki z orkami. Bardzo wielu przedstawicieli tej klasy prestiżowej poniosło osobiste straty w wyniku najazdów hord humanoidów. Jednakże motywacja nie ma znaczenia – liczy się tylko życiowa misja łamacza hord, czyli dążenie do zniszczenia orków i podobnych stworzeń.

Większość łamaczy hord to barbarzyńcy, a wielu z nich wywodzi się z tych utgardt-skich szczepów, które uważają orków za tradycyjnych wrogów (najlepszym przykładem jest tu plemię Podniebnego Kucyka).

Czasami współpracują oni z innymi przedstawicielami tej klasy prestiżowej, ale zazwyczaj są samotnikami – trudno znaleźć towarzyszy osobom tak bardzo poświęcającym się nienawiści. Niektórzy łamacze hord przyłączają się do drużyn poszukiwaczy przygód, zwłaszcza

jeśli mają one duże szanse spotkać orków. Angażują się też w misje mające na celu pokrzyżowanie planów hordy orków.

Kość Wytrzymałości: k12.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które trzeba spełnić, aby zostać łamaczem hord.

Bazowa premia do ataku: +5

Umiejętności: Wiedza (lokalna) 5 rang, Zauważanie 4 rangi.

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozszczepienie.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności łamacza hord (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Plywanie (S), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Tajniki dzicy (Rzt), Wiedza (lokalna) (Int), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe łamacza hord.

Biegłość w pancerzu i broni: Łamacz hord nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani w żadnym pancerzu.

Wroga horda: Łamacz hord wybiera na wrogów przedstawicieli jednej z następujących ras – gnolle, gobliny, hobgobliny, koboldy, niedźwiedziki lub orkowie. Może to również być inny typ istot pasujący do świata kampanii, jeśli Mistrz Podziemi uzna, iż dane stworzenia tworzą hordy. Niniejsza zdolność działa analogicznie go zdolności tropiciela ulubiony wróg. Jeżeli przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej posiada też poziomy tropiciela i na wrogą hordę wybierze przeciwnika będącego już jego ulubionym wrogiem, wówczas premie wynikające z tych zdolności się kumulują.

Gdy łamacz hord osiągnie 3. poziom, wówczas premia przeciwko pierwszej wybranej hordzie rośnie do +2, a jednocześnie ma prawo wybrać kolejnego przeciwnika, względem którego uzyska premię +1. Na 5. poziomie pierwsza z wymienionych premii rośnie do +3, druga do +2, a ponadto postać może wskazać kolejną hordę zyskując premię +1 do jej członków.

Wiedza o hordzie: Łamacz hord w trakcie spotkań z mieszkańcami krainy zbiera informacje dotyczące Srebrnych Marchii. Począwszy od 1. poziomu, członek tej klasy prestiżowej może wykonać specjalny test wiedzy o hordzie z premią równą poziom łamacza hord + jego modyfikator z In-

telektu – udany oznacza, że posiada istotne wiadomości dotyczące okolicznych szczepów i hord humanoidów (legendarne miejsca lub przedmioty czy polityka). Ten test nie ujawni mocy magicznego przedmiotu, ale może poinformować ogólnie o jego działaniu.



Łamacz hord

Członek tej klasy prestiżowej nie może w teście wiedzy o hordzie skorzystać ani z zasady 10, ani z zasady 20. Mistrz Podziemi ustala Skalę Trudności, posługując się niniejszą tabelką.

ST Rodzaj wiadomości i przykłady

- 8 Powszechne, znane przynajmniej znacznej mniejszości lokalnej populacji. Przykład: król Obould Wiele Strzał gromadzi hordę orków, by zmiażdżyć południowe krainy.
- 13 Niezbyt powszechne, ale dostępne, znane tylko kilku osobom w okolicy. Przykład: rywalizacja między ośmioma synami króla Oboulda.
- 18 Mało znane, dostępne tylko nielicznym, trudne do uzyskania. Przykład: sekretny szlak prowadzący do obozowiska szczepu goblinów lub dokładne położenie grobowca wielkiego wodza hobgoblinów.
- 23 Bardzo mało znane, dostępne naprawdę nielicznym. Prawdopodobnie większość posiadaczy tych wiadomości już wszystko zapomniała. Najpewniej mają je osoby niezdarzące sobie sprawy z ich znaczenia. Przykład: szczegóły dotyczące strategii wykorzystanej przez wojska Martwych Śniegów w walce z hordą orków, podczas której stulecia temu próbowano zniszczyć siły humanoidów.

Utrzymać szyk: Łamacz hord szkoli się bronić przed szarżą wrogów, rzucających się do walki z wielkim impetem. Począwszy od 2. poziomu, ma prawo wykonać okazyny atak wymierzony w przeciwnika, który szarżując znalazł się w jego obszarze zagrożenia. Wspomniany atak ma miejsce przed atakiem szarżującego wroga.

Trudny do zabicia (zw): Łamacz hord wie, że prędzej czy później zostanie ranny. Począwszy od 4. poziomu, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do przedziału od -1 do -9, zachowuje świadomość i w każdej rundzie może wykonywać akcję cząstkową. Niemniej wciąż traci punkt wytrzymałości w każdej rundzie, dopóki się nie ustabilizuje (lub ktoś mu w tym nie pomoże). Łamacz hord umiera, gdy liczba jego punktów wytrzymałości zmaleje do -10. Ustabilizowany bohater jest okaleczony.

Bastion zagłady (zw): Raz dziennie, przyjmując postawę obronną, łamacz hord może stać się żywym bastionem, na którym rozbija się jego przeciwnicy. Kiedy zdecyduje się na użycie tej zdolności, zyskuje nadzwyczajną siłę i wytrzymałość, ale nie może poruszać się z bronionego miejsca. Otrzymuje następujące korzyści:

- +2 do Siły
- +4 do Budowy
- premia za odporność +2 do wszystkich rzutów obronnych
- premia unikowa +4 do KP

Wzrost wartości Budowy zwiększa liczbę punktów wytrzymałości bohatera o 2 na poziom postaci, lecz znikają one po zakończeniu postawy obronnej, gdy atrybut łamacza hord spada z powrotem

TABELA 6-2: ŁAMACZ HORD

Poziom	Bazowa premia		Rzuty obronne na		
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Pierwsza wroga horda, wiedza o hordzie
2	+2	+3	+0	+0	Utrzymać szyk
3	+3	+3	+1	+1	Druga wroga horda
4	+4	+4	+1	+1	Trudny do zabicia
5	+5	+4	+1	+1	Trzecia wroga horda, bastion zagłady

o 4 punkty. Te dodatkowe punkty wytrzymałości nie są tracone jako pierwsze, jak ma to miejsce w przypadku tymczasowych punktów wytrzymałości.

W czasie stosowania postawy obronnej, łamacz hord nie może używać umiejętności i zdolności, które wymagają przemieszczenia się, takich jak Ciche poruszanie czy Skakanie. Postawa obronna trwa przez liczbę rund równą 3 + zwiększony modyfikator z Budowy postaci. Członek tej klasy prestiżowej może zakończyć działanie niniejszej zdolności przed upływem tego czasu. Kiedy postawa obronna się zakończy, bohaterowi brakuje tchu, co skutkuje karą -2 do Siły, utrzymującą się przez całe aktualne spotkania. Samo przyjęcie postawy obronnej nie wymaga czasu, ale łamacz hord może zrobić to jedynie w swojej akcji.

Premie wynikające z bastionu zagłady nie kumulują się z podobnymi premiami, wynikającymi choćby ze zdolności postawa obronna krasnoludzkiego obrońcy.

Nieźrównany łucznik

W wielu armiach służą całe oddziały żołnierzy posługujących się przede wszystkim łukami. Jednakże większość z nich nie ma takiej dyscypliny, by osiągnąć mistrzostwo cechujące nieźrównanego łucznika, który poświęca całe życie doskonaleniu umiejętności posługiwaniu się rzeczonym orężem. Dla niego wszystko inne ma drugorzędne znaczenie. On przeżywa najlepsze chwile wypuszczając strzałę, gdy wszystko zależy od celności oka, stabilności ręki oraz zrozumienia ulubionej broni. Większość doświadczonych łuczników w pełni odczuwa radość życia w takich właśnie momentach. Ideał to trafić w sam środek celu. Wszystko inne nie ma znaczenia...

Nieźrównanymi łucznikami najczęściej zostają wojownicy i tropiciele, ale czasami tą ścieżką podążają również barbarzyńcy i paladyni. Mnichów z kolei pociąga niemal duchowa natura związana z dyscypliną będącą kluczowym elementem dla przedstawicieli tej klasy prestiżowej. Nieźrównanymi łucznikami od czasu do czasu stają się też łotrzykowie i potężni zaklinacze, ale zdarza się to rzadko. Jeśli chodzi o druidów i czarodziejów, to tylko nieliczni z nich decydują się porzucić inne prace i poświęcić jednej broni.

Nieźrównani łucznicy BN to często najemnicy, których optacją oficerowie lub szlachta, w ten sposób wzmacniają potęgę swych jednostek. Czasem mają oni za zadanie eliminować przeciwników rzucających zaklęcia.

Kość Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które trzeba spełnić, aby zostać nieźrównanym łucznikiem.

Bazowa premia do ataku: +7

Umiejętności: Rzemiosło (wytwarzanie łuków) 10 rang.

Biegłości: Długi łuk, krótki łuk, długi łuk refleksyjny lub krótki łuk refleksyjny.

Atuty: Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Precyzyjny strzał, Szybkie wyciąganie broni.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności niezrównanego łuczniczki (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Pływanie (S), Równowaga (Zr), Rzemiosło (wytwarzanie łuków) (Int), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wspinaczka (S) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe niezrównanego łuczniczki.

Biegłość w pancerzu i broni: Niezrównany łuczniczka nie zyskuje biegłości w żadnym typie broni ani w żadnym pancerzu.

Mistrz łuczarstwa: Niezrównany łuczniczka rozumie swą broń w takim stopniu, o jakim najlepiej wyszkoleni żołnierze mogą tylko pomarzyć. Począwszy od 1. poziomu otrzymuje on premię +3 do wszystkich testów Rzemiosła (wytwarzanie łuków).

Ukradkowy atak na dystans (zw): Niezrównany łuczniczka, który nie ma na sobie żadnego pancerza lub nosi lekką zbroję, potrafi w ułamku sekundy naciągnąć łuk i strzelić, zaskakując przeciwnika. Jeżeli jednak walczy w średnim lub ciężkim pancerzu, traci niniejszą zdolność.

Począwszy od 1. poziomu, członek tej klasy prestiżowej ma prawo wykonać ukradkowy atak wymierzony w przeciwnika, który nie jest w stanie się bronić. Za każdym razem, gdy przeciwnik niezrównane-

go łuczniczka jest pozbawiony premii ze Zręczności do Klasy Pancerza (bez względu na to, czy faktycznie ją posiada, czy też nie), wówczas celny atak powoduje +1k6 dodatkowych obrażeń. Premia do obrażeń rośnie do +2k6 na 4. poziomie, +3k6 na 7. poziomie oraz +4k6 na 10. poziomie. Jeżeli postać wyprowadzając ukradkowy atak trafi krytycznie, wówczas wspomnianych dodatkowych obrażeń się nie mnoży. Trafienie w punkt vitalny wymaga precyzji, więc ataki dystansowe będą ukradkowe tylko wówczas, gdy cel znajduje się nie dalej niż 9 metrów od niezrównanego łuczniczki

Członek tej klasy prestiżowej może ukradkowo zaatakować jedynie żywe stworzenia z dającą się rozróżnić anatomią. Nieumarli, konstrukty, śluzi, rośliny oraz stworzenia bezcielesne nie mają punktów vitalnych, w które można trafić. Ponadto na każde stworzenie niepodatne na trafienia krytyczne nie wpływają również ukradkowe ataki. Niezrównany łuczniczka musi widzieć cel na tyle dobrze, by dostrzec punkt vitalny i musi być w stanie go osiągnąć. Postać nie może ukradkiem zaatakować ukrytego stworzenia (chyba że posiada negującą ten fakt zdolność wycelowanie, patrz dalej) ani mierząc w kończyny stworzenia, którego punkty vitalne są poza jego zasięgiem.

Jeżeli bohater ma premię do ukradkowego ataku z innego źródła (posiada choćby poziomy łotrzyka), wówczas premie te się kumulują.

Wycelowanie (zw): Niezrównany łuczniczka tak biegle posługuje się swoją bronią, że jest w stanie trafić schowanego za osłoną i ukrytego przeciwnika. Począwszy od 2. poziomu jego wrogowie korzystają z ukrycia lub osłony o jeden stopień słabszej niż faktycznie. I tak, na przykład, cel mający 3/4

osłony niezrównany łuczniczka traktuje się jakby była to 1/2 osłony. Począwszy od 5. poziomu członek tej klasy prestiżowej neguje dwa stopnie osłony i ukrycia, a zatem ten sam cel traktuje się jakby miał 1/4 osłony, nie 3/4. Począwszy od 9. poziomu niezrównany łuczniczka ignoruje trzy stopnie osłony lub ukrycia. Zdolność ta nie wpływa w przypadku przeciwników z całkowitą osłoną.



Niezrównany łuczniczka

TABELA 6-3: NIEZRÓWNANY ŁUCZNIK

Poziom	Bazowa premia		Rzuty obronne na		
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wola	
1	+1	+2	+0	+0	
2	+2	+3	+0	+0	
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6	+5	+2	+2	
7	+7	+5	+2	+2	
8	+8	+6	+2	+2	
9	+9	+6	+3	+3	
10	+10	+7	+3	+3	

Specjalne

Mistrz łuczarstwa, ukradkowy atak na dystans +1k6

Wycelowanie I, czarodziejska strzała +1

Potężny strzał

Ukradkowy atak na dystans +2k6, czarodziejska strzała +2

Wycelowanie II

Czarodziejska strzała +3

Ukradkowy atak na dystans +3k6

Obszar zagrożenia, czarodziejska strzała +4

Wycelowanie III

Ukradkowy atak na dystans +4k6, czarodziejska strzała +5

Czarodziejska strzała (zn): Począwszy od 2. poziomu niezrównany łucznik potrafi tworzyć magiczne strzały (i tylko je) z premią z usprawnienia +1, jakby posiadał atut Stworzenie magicznej broni i pancerza oraz spełniał wszystkie inne wymagania dotyczące pocisków, które chce wykreować. Na 4., 6., 8. oraz 10. poziomie premia dotycząca strzał, które postać jest w stanie stworzyć przy użyciu tej zdolności, rośnie odpowiednio do +2, +3, +4 i +5.

Wytworzenie strzał: Stworzenie jednej mistrzowskiej strzały wymaga surowców wartych 5 sz, jakiegoś warsztatu pracy oraz dwóch dni (jest to przybliżenie, zakładające przeciętny wynik testu umiejętności Rzemiosła; dokładny czas wykreowania pocisku znajdziesz w opisie wspomnianej umiejętności).

Usprawnienie strzały: Niezrównany łucznik potrzebuje nie tylko strzał, które przemieni w czarodziejskie. Musi również zużyć pewne surowce i poświęcić PD, aby stworzyć strzały z premią z usprawnienia – do tego celu służy niniejsza tabelka:

Premia	Koszt (jedna)	Koszt (pięćdziesiąt)	PD (jedna)	PD (pięćdziesiąt)	Strzał na dzień
+1	20 sz	1000 sz	1	80	25
+2	80 sz	4000 sz	6	320	6
+3	180 sz	9000 sz	14	720	3
+4	320 sz	16 000 sz	25	1280	2
+5	500 sz	25 000 sz	40	2000	1

Koszt dotyczy wartości surowców potrzebnych do usprawnienia jednej lub pięćdziesięciu strzał. Nie obejmuje kosztu samych strzał.

PD jest to liczba PD potrzebnych do stworzenia jednej lub pięćdziesięciu strzał.

Strzał na dzień to liczba pocisków o danym usprawnieniu, jakie niezrównany łucznik może stworzyć w ciągu dnia pracy.

Potężny strzał: Począwszy od 3. poziomu członek tej klasy prestiżowej uczy się szyc z łuku z niezwykłą siłą raniącą. W swojej akcji, przed wykonaniem jakichkolwiek testów ataku, może zdecydować się odjąć pewną liczbę od wszystkich testów ataków dystansowych i dodać ją do testów obrażeń spowodowanych przez oręż dystansowy. Rzeczona liczba nie może przekraczać jego bazowej premii do ataku. **Karę do testów ataku i premię do testów obrażeń należy brać pod uwagę aż do następnej akcji postaci.**

Obszar zagrożenia: Począwszy od 8. poziomu niezrównany łucznik, który nie ma na sobie żadnego pancerza lub nosi lekką zbroję, przy użyciu łuku zagraża wszystkim sąsiadującym osobom, tak jakby władał bronią do walki wręcz. Traci tę zdolność, gdy walczy w średnim lub ciężkim pancerzu. Łuk należy traktować jak broń zasięgową, zagrażającą obszarom w promieniu 3 metrów od członka tej klasy prestiżowej, ale nie znajdującym się bezpośrednio obok niego. Wszelkie ataki okazyjne, jakie postać zyskuje z racji obszaru zagrożenia, to normalne ataki dystansowe, które wliczają się do limitu maksymalnej liczby okazyjnych ataków w rundzie.

TABELA 6-4: ORKOWY ZWIADOWCA

Poziom	Bazowa premia		Rzuty obronne na		Wolę
	do ataku	Wytrwałość	Refleks		
1	+0	+0	+2	+0	
2	+1	+0	+3	+0	
3	+2	+1	+3	+1	
4	+3	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+4	+1	

orkowy zwiadowca

Zwiadowca zaczyna pracę dopiero opuszczając dzikie, jałowe wyżyny i po kryjomu wkraczając na bardziej cywilizowane południe. Do jego zadań nie należy bezpośrednia walka z wrogiem, ale uzyskanie cennej wiedzy o jego sile, słabościach oraz ruchach wojsk. Niemniej zwiadowca waleńnie przyczyni się do upadku przeciwnika. Jego wkład widać jednakże nie w trakcie wykonywania kolejnych misji, ale dopiero na polu bitwy, gdy wróg zda sobie sprawę, że dowódcy orków wiedzą o nim wiele więcej niż powinni.

Orkowy zwiadowca to po części wojownik z głuszy, a po części szpieg. Być może dlatego ziomkowie uznają go za bohatera. Jednak splendoru nie zawdzięcza on bojowej biegłości, ale temu, że ryzykuje życiem, by dostarczyć wodzowi dokładne dane wywiadowcze o działaniach wroga. Przygotowuje się do tej roli wiele trenując i ucząc się przetrwać w niegościnnym klimacie. Potrafi po kryjomu z daleka obserwować wraże siły, a potem powrócić bezpiecznie do domu z niezwykle ważnymi informacjami w pamięci.

Większość orkowych zwiadowców to barbarzyńcy, wojownicy lub tropiciele, którzy zdecydowali się na szkolenie przygotowujące do specjalnych misji wykonywanych na rzecz szczerpu. Zazwyczaj przedstawiciele tej klasy prestiżowej działają samotnie lub w parach. Rządziej pracują we trzech – tylko wtedy, gdy zadanie jest zbyt wymagające dla jednej osoby czy dwuosobowego zespołu. Oczywiście ich misje polegają na szpiegowaniu wroga, bezpiecznym powrocie do domu i przekazaniu zdobytej wiedzy.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które trzeba spełnić, aby zostać orkowym zwiadowcą.

Bazowa premia do ataku: +5.

Rasa: Ork, półork lub tanaruk.

Umiejętności: Ciche poruszanie 6 rang, Tajniki dziczy 4 rangi.

Atuty: Czujność, Krzepkość, Skradanie.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności orkowego zwiadowcy (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt) oraz Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe orkowego zwiadowcy.

Biegłość w pancerzu i broni: Orkowy zwiadowca biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską oraz lekkimi pancerzami.

Doświadczenie polowe (zw): Począwszy od 1. poziomu orkowy zwiadowca zdobywa premię do testów pewnych umiejętności, związanych z intensywnym treningiem, jaki przechodzi. Zyskuje zatem premię +1 do testów Cichego poruszania, Leczenia, Nastuchiwania, Przeszukiwania, Tajników dziczy, Ukrywania, Wspinaczki, Wyczucia kierunku oraz Zauważania, jednak tylko wówczas, gdy wypełnia misję zwiadowczą. Premia ta wzrasta do +2 na 3. poziomie oraz do +3 na 5. poziomie.

Stopień z głuszą (zw): Począwszy od 1. poziomu orkowy zwiadowca uczy się stapiać z otoczeniem – w tym celu używa kolorowej farby, dokładnie dobranego stroju oraz sposobu zachowania. Dzięki temu znacznie trudniej go dostrzec. Zastosowanie tej techniki wymaga minuty przygotowań, a zapewnia orkowemu zwiadowcy premię za biegłość +10 do testu Ukrywania. Orkowy zwiadowca może wykorzystać tę zdolność jedynie w głuszy i tylko, gdy nie obserwują go wrogowie. Jeżeli po jej zastosowaniu się poruszy, wówczas traci wynikające z niej korzyści i musi wykonać normalny test Ukrywania (patrz opis umiejętności Ukrywanie).

Premiowy atut: Na 2. oraz na 4. poziomie orkowy zwiadowca otrzymuje atut, który wybiera spośród następujących – Leśnik, Leśny wspinacz, Odporność na trucizny, Skrwawiony, Sztuka przetrwania, Twardość.

Szybkie poruszanie (zw): Począwszy od 2. poziomu szybkość orkowego zwiadowcy zwiększa się do 12 metrów, (co zaznaczono w Tabeli 6-4). Bohater w średnim lub ciężkim pancerzu, bądź też dźwigający średni lub ciężki ładunek, traci tę zdolność. Począwszy od 5. poziomu szybkość postaci rośnie do 15 metrów. Orkowy zwiadowca posiadający poziomy w klasie barbarzyńcy łączy obie zdolności zwiększające prędkość poruszania się postaci.

Ukradkowy atak (zw): Orkowy zwiadowca często podczas misji musi wyeliminować przeciwnika, na szczęście nieświadomego jego obecności. Począwszy od 3. poziomu zyskuje on zdolność ukradkowy atak, którą może wykorzystać, gdy wróg nie jest w stanie obronić się przed ciosem. Orkowy zwiadowca celuje w witalny punkt i zadaje dodatkowe obrażenia. Za każdym razem, gdy przeciwnik przedstawiciela tej klasy jest pozbawiony premii ze Zręczności do Klasy Pancerza (bez względu na to, czy faktycznie ją posiada, czy też nie), wówczas celny atak powoduje +1k6 dodatkowych obrażeń. Jeżeli postać wprowadzając ukradkowy atak trafi krytycznie, wówczas wspomnianych dodatkowych ob-

rażeń się nie mnoży. Trafienie w punkt witalny wymaga precyzji, więc ataki dystansowe będą ukradkowe tylko wówczas, gdy cel znajduje się nie dalej niż 9 metrów od orkowego zwiadowcy.



Orkowy zwiadowca

Za pomocą ataku bez broni lub tukiem orkowy zwiadowca może wyprovokować ukradkowy atak powodujący stłuczenia zamiast normalnych obrażeń. Nie może wykorzystać broni zadającej normalne obrażenia i zadać w ukradkowym ataku stłuczenia, nawet ze zwykłą karą -4. Po prostu ukradkowy atak wymaga optymalnego użycia oręża.

Orkowy zwiadowca może ukradkowo zaatakować jedynie żywe stworzenia z dającą się rozróżnić anatomią. Nieumarli, konstrukty, śluzi, rośliny oraz stworzenia bezcielesne nie mają punktów witalnych, w które można trafić. Ponadto na każde stworzenie niepodatne na trafienia krytyczne nie wpływają również ukradkowe ataki. Orkowy zwiadowca musi widzieć cel na tyle dobrze, by dostrzec punkt witalny i musi być w stanie go osiągnąć. Postać nie może ukradkiem zaatakować ukrytego stworzenia ani mierzyć w kończynę stworzenia, którego punkty witalne są poza jego zasięgiem.

Jeżeli bohater ma premię do ukradkowego ataku z innego źródła (posiada choćby poziomy łotrzyka), wówczas premie te się kumulują.

zabójca gigantów

Przedstawicielei tej klasy prestiżowej uznaje się za niezwykle herosów – tylko jednak dopóty, dopóki zabijają gigantów. Niestety, jeśli nie zajmują się tym, do czego są powołani, mają zwyczaj dużo pić oraz wszczynać walki z osobami większymi od nich. Nieliczni grzeczni przedstawiciele tej klasy prestiżowej przełamują opisany tu stereotyp, ale mimo to wszyscy liczą na to, iż zabójcy gigantów są nieuprzejmi i chepliwi. Dlatego też większość z nich zachowuje się tak, by spełnić te oczekiwania. Oczywiście zabójców gigantów najczęściej spotyka się tam, gdzie często pojawiają się ich cele.

Większość zabójców gigantów zaczyna karierę jako barbarzyńcy, wojownicy lub tropiciele; ale drogą tą podążają również kapłani niektórych bóstw, paladyni oraz łotrzykowie. W ich szeregach jest kilku zaklinaczy i czarodziejów, ale nie ma ani jednego druida. Warto też pamiętać, że nie giganci są źli, a nie wszyscy ich zabójcy – dobrzy.

Większość BN należących do tej klasy prestiżowej woli działać w samotności lub w nielicznej grupie podobnych im sprzymierzeńców. Wielu z nich przysięgło pomścić jakieś dawne zło lub potworny uczynek popełniony przez gigantów, którzy choćby zniszczyli ich domy czy zamordowali kogoś z rodziny. Nie należy też zapomi-

nać, że jeśli giganci gromadzą swe siły, to wówczas kilku zabójców się jednoczy, by pokonać zaprzysięgłych wrogów.

Niedawna inwazja gigantów na Wieczne Wrzosowiska oraz późniejszy napływ do Srebrnych Marchii przepędzonych trolli rozpoczął prosperitę w przedsięwzięciach, którymi zajmują się przedstawiciele tej klasy prestiżowej. Wielu z nich, gotowych poświęcić się wykonywaniu swego rzemiosła, ścigało w te okolice z całego Faerunu – oferując swe usługi tym, którzy zapłacą im najwięcej. Zabójcy gigantów żądają tyle złota, ile tylko się da. Niektórzy nieuczciwi przedstawiciele tej profesji czasami odrzucają pierwszą ofertę potencjalnego pracodawcy w nadziei, że problem się pogorszy i zaowocuje wyższą, bardziej lukratywną propozycją.

Rzetelny zabójca gigantów jest fachowcem w swym rzemiośle. Kilku z nich wykazało się nieocenionymi umiejętnościami na obrzeżach Wiecznego Wrzosowiska i w Nesme. Wśród krasnoludów z Cytadeli Felbarr i Mithrilowej Hali jest też kilku przedstawicieli tej profesji. Mieszkańcy pierwszej z wymienionych warowni chronią tylko swój dom, natomiast ci pochodzący z drugiej czasami zgadzają się pomóc innym osadom. Niedawno właśnie pani Alustriel zaapelowała do króla Wojennej Korony w tej kwestii, prosząc go, by rozważył możliwość oddelegowania jednego lub dwóch poddanych mu zabójców gigantów. Przydaliby się oni w zabicu pałętających się w okolicach Srebrnej Puszczy trolli, którzy stanowią coraz większe zagrożenie dla gospodarstw otaczających Everlund.

Kość Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które trzeba spełnić, aby zostać zabójcą gigantów.

Bazowa premia do ataku: +5

Umiejętności: Tajniki dziczy 4 rangi, Ukrywanie 2 rangi.

Atrybuty: Ruchliwość, Twardość, Uniki.

Specjalne: Postać zabiła przynajmniej jednego giganta dowolnego typu. Niekoniecznie dokonała tego samodzielnie, lecz zadała gigantowi obrażenia w przynajmniej jednym ataku wręcz.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności zabójcy gigantów (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr) oraz Wspinaczka (S). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe zabójcy gigantów.

Biegłość w pancerzu i broni: Zabójca gigantów biele posługuje się wszelką bronią prostą i żołnierską, ale nie zyskuje biegłości w żadnym typie zbroi ani tarczy.

Ugodzenie olbrzyma (zn): Zabójcy gigantów wiedzą jak i gdzie uderzyć przeciwnika tak, by odnieść skutek. Raz dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej może ugodzić wroga rozmiaru przynajmniej dużego (a przy tym większego od postaci) wyprowadzając pojedynczy atak wręcz, do którego testu dodaje modyfikator z Roztropności (jeżeli jest większy od zera), a którym zadaje jedno dodatkowe obrazenie na poziom zabójcy gigantów. Tej zdolności postać może użyć pewną ograniczoną liczbę razy dziennie, zależnie od poziomu uzyskanego w tej klasie prestiżowej. Barbarzyńca będący zarazem zabójcą gigantów może ugodzić olbrzyma będąc w szale. Premie z tej zdolności kumulują się z premiami tropiciela wynikającymi ze zdolności ulubiony wróg. Można ją również połączyć z ugodzeniem wynikającym z właściwości innej klasy (choćby z paladynskim ugodzeniem zła).

Wiedza o gigantach: Zabójca gigantów jest skarbnicą wiedzy i informacji dotyczących przeciwników, z którymi najczęściej przychodzi mu walczyć. Począwszy od 1. poziomu tej klasy prestiżowej dodaje podaną premię do wszelkich testów umiejętności bezpośrednio związanych z gigantami – takich jak test Wiedzy (lokalnej) pozwalający ustalić, gdzie można znaleźć legowisko gigantów; test Cichego poruszania umożliwiający przelizgnięcie się koło śpiącego giganta; test Tajników dziczy związany z tropieniem tych potworów.



Zabójca gigantów

TABELA 6-5: ZABÓJCA GIGANTÓW

Poziom	Bazowa premia		Rzuty obronne na		
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Wiedza o gigantach +1, większa ruchliwość, ugodzenie olbrzyma 1/dzień
2	+2	+3	+0	+0	Redukcja obrażeń 1/—
3	+3	+3	+1	+1	Wiedza o gigantach +2, ugodzenie olbrzyma 2/dzień
4	+4	+4	+1	+1	Zawziętość
5	+5	+4	+1	+1	Wiedza o gigantach +3, ugodzenie olbrzyma 3/dzień
6	+6	+5	+2	+2	Redukcja obrażeń 2/—
7	+7	+5	+2	+2	Wiedza o gigantach +4, ugodzenie olbrzyma 4/dzień
8	+8	+6	+2	+2	Zawziętość II
9	+9	+6	+3	+3	Wiedza o gigantach +5, ugodzenie olbrzyma 5/dzień
10	+10	+7	+3	+3	Redukcja obrażeń 3/—, zawziętość III

Większa ruchliwość: Nieraz zdarzy się, że przedstawiciel tej klasy prestiżowej będzie musiał walczyć z gigantem znajdując się w zasięgu potężnych kończyn wroga. Na szczęście uczy się on unikać trafienia, gdy jest blisko nóg przeciwnika. Zdolność ta działa analogicznie do atutu Ruchliwość, ale premia do KP zabójcy gigantów wynosi +8, a nie +4.

Redukcja obrażeń (zw): Począwszy od 2. poziomu zabójca gigantów otrzymuje nadzwyczajną zdolność, dzięki której potrafi zmniejszyć obrażenia spowodowane przez każdy cios lub atak. Podaną liczbę należy odjąć od wszelkich ran, jakie bohater otrzymuje. Redukcja obrażeń może zmniejszyć liczbę ran do 0, ale nie poniżej.

Zawziętość (zw): Począwszy od 4. poziomu, gdy punkty wytrzymałości zabójcy gigantów spadną do przedziału od -1 do -9, zachowuje świadomość i w każdej rundzie może wykonywać akcję cząstkową. Niemniej wciąż traci punkt wytrzymałości w każdej rundzie, dopóki się nie ustabilizuje (lub ktoś mu w tym nie pomoże). Zabójca gigantów umiera, gdy liczba jego punktów wytrzymałości zmaleje do -10. Ustabilizowany bohater jest okaleczony.

Począwszy od 8. poziomu zabójca gigantów może działać normalnie w każdej rundzie, nawet gdy jego punkty wytrzymałości spadną do przedziału od -1 do -9. Wciąż jednak traci w każdej rundzie punkt wytrzymałości (chyba że się ustabilizuje lub ktoś mu w tym nie pomoże), a umiera osiągając -10 lub mniej pw.

Począwszy od 10. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej nie umiera, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do -10 i poniżej. W tej sytuacji ma prawo w każdej rundzie wykonać test Budowy (ST 10 + 1 za każdy poprzedni test) – udany pozwala mu zachować życie przez kolejną rundę. Jeżeli jednak w ten sposób punkty wytrzymałości spadną do wartości -30 lub poniżej, wówczas natychmiast umiera.

znawca dziczy

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej to działający w guszy szpiedzy, którzy przemierzają otwarte, dzikie tereny w poszukiwaniu cennych informacji. Wielu z nich oddaje nieocenione usługi swym pracodawcom, choć zwykle życzą sobie za nie znacznych opłat. Znaczący o dobrym charakterze bada ruchy złych stworzeń i innych sił działających w guszy, o których informuje odpowiednie osoby – zwykle szlachcica lub całą społeczność. Zli przedstawiciele tej klasy prestiżowej robią to samo, ale celem ich potajemnych obserwacji są siły dobra.

Większość znawców dziczy to barbarzyńcy, druidzi lub tropiciele. Niektórzy są wojownikami lub tropicielami, którzy czują więź guszą, a nie z terenami miejskimi. Tą ścieżką rozwoju rzadko podążają czarodzieje i zaklinacze.

Znawców dziczy BN zazwyczaj zatrudnienia generał, szlachcic lub cała społeczność. Poszukiwacze przygód mogą spotkać przedstawiciela tej klasy prestiżowej, który służy za daleko wysuniętą straż przednią zbliżającej się armii. Albo też staną się celem jego obserwacji...

Kość Wytrzymałości: k8

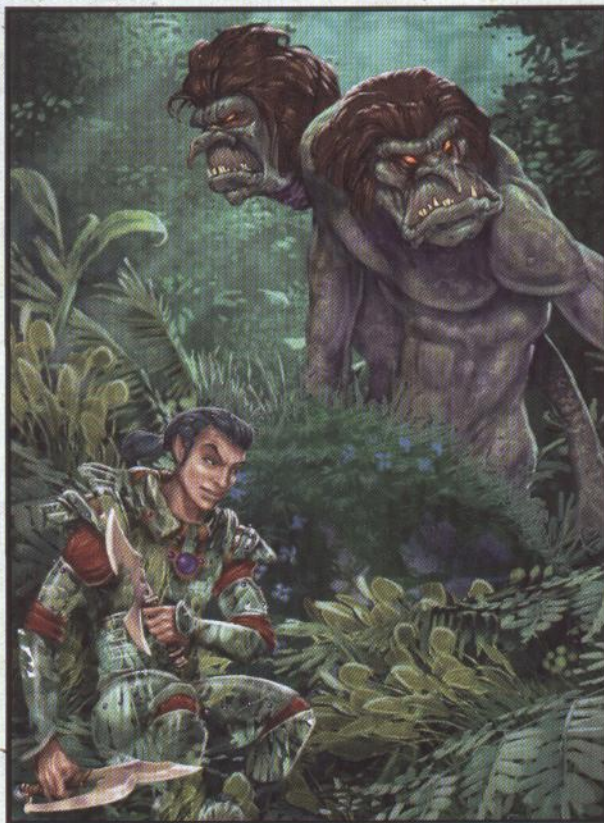
WYMAGANIA

Oto wymagania, które trzeba spełnić, aby zostać zwiadowcą dziczy.

Bazowa premia do ataku: +5

Umiejętności: Ciche poruszanie 4 rangi, Ukrywanie 8 rang, Wiedza (natura) 4 rangi, Wycucie kierunku 4 rangi.

Atuty: Krzepkość, Tropienie.



Znawca dziczy

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności znawcy dziczy (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Skakanie (S), Tajniki Dżiczy (Rzt),

TABELA 6-6: ZNAWCA DZICZY

Poziom	Bazowa premia		Rzuty obronne na		Wolę
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+0	+2	+0	+0	
2	+1	+3	+0	+0	
3	+2	+3	+1	+1	
4	+3	+4	+1	+1	
5	+3	+4	+1	+1	
6	+4	+5	+2	+2	
7	+5	+5	+2	+2	
8	+6	+6	+2	+2	
9	+6	+6	+3	+3	
10	+7	+7	+3	+3	

Specjalne

Ulepszone tropienie, ziemia rodzinna I, atut dziczy

Szybki marsz, niewykrywalność

Kamuflaż I

Ziemia rodzinna II

Obcowanie z naturą 1/dzień

Kamuflaż II

Obcowanie z naturą 2/dzień

Ziemia rodzinna III

Kamuflaż III

Obcowanie z naturą 3/dzień, atut dziczy

Ukrywanie (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Rzt) oraz Zwierzęca empatia (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe znawcy dziczy.

Biegłość w pancerzu i broni: Znawca dziczy biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską oraz lekkimi pancerzami.

Ulepszone tropienie (zw): Znawca dziczy uczy się sztuki tropienia z dużą szybkością. Ta zdolność działa analogicznie do atutu Tropienie, ale postać nie podlega karom do poruszania się. Innymi słowy, podczas tropienia zwiadowca może się poruszać z normalną szybkością, nie podlegając karom do testów wynikających z szybkości przekraczającej bazową.

Ziemia rodzinna (zw): Zwiadowca dziczy na obszarze, który zna doskonale, staje się jeszcze skuteczniejszy. Na 1. poziomie postać wyznacza ziemię rodzinną – teren o powierzchni 225 kilometrów kwadratowych (15 na 15 kilometrów). Na tym obszarze bohater otrzymuje premię +4 do testów Cichego poruszania, Tajników, dziczy, Ukrywania, Wycucia kierunku oraz Zwierzęcej empatii. Na 4. poziomie obszar ziemi rodzinnej zwiadowcy zwiększa się do 6400 kilometrów kwadratowych (80 na 80 kilometrów), zaś na 8. obejmuje cały region (zdefiniowany tak jak w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*). Ta zdolność odzwierciedla fakt, iż wykonujący różne misje znawca dziczy przemierza dany teren wzdłuż i wszerz.

Atut dziczy: Na 1. oraz na 10. poziomie zwiadowca otrzymuje premiiowy atut, który musi wybrać spośród następujących: Leśnik, Leśny wspinacz, Odporność na trucizny, Skradanie, Sztuka przetrwania, Twardość.

Szybki marsz (zw): Znawca dziczy podróżuje po najróżniejszym terenie, wędruje po bezdrożach i traktach, a często jego misja zależy od szybkości. Ponieważ doskonale zna swą ziemię rodzinną, począwszy od 2. poziomu jego szybkość w ruchu podróжным wzrasta

do 1,5 normalnej prędkości – zależnie od jego bazowej szybkości (lub też bazowej szybkości jego wierzchowca) i rodzaju terenu. Zwiadowca zapewnia taką samą korzyść prowadzonej grupie podróжных, maksymalnie liczącą modyfikator z Charyzmy (jeśli jest dodatni) razy poziom w tej klasie prestiżowej istot (minimum jeden na poziom znawcy dziczy).

Niewykrywalność (zc): Poczynając od 2. poziomu znawca dziczy uczy się wykorzystywać naturę głuszy, ta zaś pomaga mu unikać prób wywrotienia jego obecności i wykonywanych przezeń czynności. Ta zdolność czaropodobna działa analogicznie do czaru o tej samej nazwie, ale tylko wówczas, gdy zwiadowca znajduje się na ziemi rodzinnej i poza obszarem miejskim.

Kamuflaż (zw): Znawca dziczy uczy się maksymalnie wykorzystywać otoczenie, gdy pragnie pozostać niezauważonym. Poczynając od 3. poziomu potrafi skutecznie wykorzystać naturę (listowie, drzewa, głązy, piaszkowe wydmy, krzewy itp.) w celu zdobycia osłony lub ukrycia, zwiększając wynikające z nich korzyści o jeden stopień. Na przykład, jeżeli postać ukryje się za drzewem zapewniającym 1/2 osłony, to uzyska premię do Klasy Pancerza oraz premię do rzutów obronnych na Refleks jakby miała 3/4 osłony. Ukrywając się z kolei w gęstym listowiu normalnie zapewniającym szansę chybienia 30%, będzie de facto korzystać z 9/10 ukrycia, co oznacza szansę chybienia 40%. Począwszy od 6. poziomu znawca dziczy wykorzystuje osłonę i ukrycie o dwa stopnie lepiej niż wskazuje na to sytuacja, a od 9. poziomu – o trzy lepiej. Oczywiście wciąż musi mieć przynajmniej 1/4 osłony lub ukrycia, by uzyskać jakkolwiek korzyść. Brak osłony nie oznacza posiadania 3/4 osłony, nawet w przypadku znawcy dziczy 9. poziomu.

Obcowanie z naturą (zc): Poczynając od 5. poziomu członek tej klasy prestiżowej tak silnie zżywa się z głuszą, że potrafi wykorzystywać wskazówki oferowane przez powietrze i glebę – dzięki nim potrafi wykryć obecność innych stworzeń oraz lokalizację pewnych miejsc w dziczy. Raz dziennie może użyć *obcowania z naturą* na poziomie czarującego równym jego poziomowi znawcy dziczy. Począwszy od 7. poziomu może on wykorzystać tę zdolność dwa razy dziennie, a od 10. – trzy razy dziennie. Znawca dziczy może używać tej mocy jedynie na swej ziemi rodzinnej.

POTWORY MARCHII

Srebrne Marchie oraz Dzikie Pogranicze zamieszkują bardzo różne stworzenia. Większość najbardziej niebezpiecznych lub najbardziej interesujących zaprezentowano w *Księdze Potworów* oraz *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*. Ponadto w *Kompendium Potworów: Potwory Farunu* znajduje się opis kilku wyjątkowych istot mieszkających w Zapomnianych Krajinach. W tym zaś rozdziale przedstawiono niewielką liczbę stworzeń powszechnych w Srebrnych Marchiach, a czasem też w sąsiadujących z nimi regionach.

Branta

Duża bestia (zimna)
Kości Wytrzymałości: 3k10+9 (25 pw)
Inicjatywa: +2 (Zr)
Szybkość: 15 m
KP: 14 (-1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny)
Ataki: ugodzenie łbem +6 wręcz, 2 kopyto +1 wręcz
Obrażenia: ugodzenie łbem 1k8+4, kopyto 1k4+2
Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m
Specjalne ataki: poprawione łapanie, odrzucenie
Specjalne cechy: wdech, podtyp stworzenie zimna, pewny krok
Rzuty obronne: Wytrw +6, Ref +5, Wola +2
Atrybuty: S 18, Zr 15, Bd 16, Int 2, Rzt 12, Cha 6
Umiejętności: Nasłuchiwanie +3, Pływanie +5, Równowaga +6*,
Skakanie +6, Zauważanie +3
Klimat/teren: lasy, wzgórza, góry i równiny w klimacie zimnym i umiarkowanym
Występowanie: pojedynczo, para lub stadko (3-8)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: żaden
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: —

Branty są wytrzymałymi, chyżymi roślinożercami, na które poluje wiele zwierząt Północy, a które uciekają, gdy wyczują niebezpieczeństwo.

Te zwierzęta mają długie szyje, dzięki którym łatwiej przychodzi im szukanie pożywienia wysoko w konarach sosen. Poza tym przypominają konie, od których odróżniają je grube, masywne nogi zwieńczone przypominającymi maczugi kopytami, zakrytymi obszernym płatem skóry, zwiększającym przyczepność na lodzie oraz rozkładającym ciężar podczas wędrówki po głębokim śniegu. Głowę brant zdobi kościsty grzebień, zakończony dwoma równoległymi rogami i nosami zarazem. Na szyi i barkach stworzeń prężą się mięśnie. Nic dziwnego – branty są na tyle silne, by wyrwać z korzeniami i wyrzucić małe drzewko. Przeciwników zaś mogą potraktować uderzeniami łbów i odrzucić ich z wielką energią.

Brant nikomu nie udało się udomowić. Natomiast smoki i orkowie chwytają całe stada tych zwierząt, zamykając je w potrzasku w górskich dolinach. Mięso brant ma jasną barwę, jest żylaste, ale bardzo pożywne.

Te zwierzęta wędrują niemal wszędzie, z wyjątkiem najbardziej skalistych terenów i największych leśnych gęstwin. Zwykle żywią się wysoko rosnącymi roślinami, mogą wówczas unosić wysoko głowy i jedząc badać otoczenie.

walka

Przy pierwszych oznakach zbliżającego się niebezpieczeństwa, branty uciekają. Jeśli jednak nie mają drogi odwrotu, stają dęba, zawracają, zniżają głowy i szarżują.

Poprawione łapanie (zw): Brant, aby użyć tej zdolności, musi ugodzić przeciwnika łbem (udane trafienie). Jeżeli uzyska trzymanie, może odrzucić wroga.

Odrzucenie (zw): Branty energicznie trzęsą każdym stworzeniem, które nadzieją na rogi, po czym odrzucają je w losowym kierunku. Odrzucenie należy traktować jak byczą szarżę, z tą jednak różnicą, iż w tym przypadku nie ma okazyjnego ataku. Po prostu brant chwytają ofiarę, a dopiero potem nią ciska. Chcąc odrzucić przeciwnika na

odległość większą niż 1,5 metra, brant nie musi się z nim poruszyć. Jeżeli ciśnięta ofiara zwycięży w spornym teście Siły, wówczas pozostaje na polu, które dotychczas zajmowała, bez żadnych negatywnych efektów. Ponadto przestaje być w zwarciu. Odrzucone stworzenie otrzymuje po wylądowaniu obrażenia spowodowane przez upadek z wysokości równej odległości, na jaką poleciało.

Podtyp stworzenie zimna: Niepodatność na zimno; podwójne obrażenia od ognia, chyba że efekt zezwala na wykonanie rzutu obronnego umożliwiającego zmniejszenie obrażeń o połowę – w tej sytuacji smok otrzymuje połowę obrażeń w przypadku sukcesu i podwójne w przypadku niepowodzenia.

Pewny krok (zw): Brant otrzymuje premię rasową +4 do testów Równowagi, gdy chodzi po śniegu i lodzie. Ignoruje też wszelkie kary dotyczące poruszania się, a związane z pokrywającym ziemię śniegiem.

ogromny kruk

Duża magiczna bestia

Kości Wytrzymałości: 3k10+3 (19 pw)

Inicjatywa: +4 (Zr)

Szybkość: 6 m, latanie 21 m (słaba)

KP: 16 (-1 rozmiar, +4 Zr, +3 naturalny)

Ataki: ugryzienie +6 wręcz, 2 szpony +1 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+3, szpon 1k4+1

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne cechy: uchylanie

Rzuty obronne: Wytrw +4, Ref +7, Wola +2

Atrybuty: S 16, Zr 19, Bd 13, Int 12, Rzt 12, Cha 10

Umiejętności: Błefowanie +5, Nasłuchiwanie +5, Tajniki dziczy +4,

Wyczucie kierunku +4, Wyczucie pobudek +4, Zauważanie +7*

Atuty: Uniki

Klimat/teren: każde góry

Występowanie: pojedynczo lub parami

Skala Wyzwania: 2

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 4-6 KW (duży), 7-9 KW (wielki)

Ogromne kruki to inteligentni, psotni padlinożercy, gniezdzący się w wysoko położonych regionach Północy. To właśnie tym ptakom swą nazwę zawdzięcza plemię uthgardskich barbarzyńców zwanych Czarnymi Krukami. Jego członkowie wychowują te zwierzęta od piskląt, a gdy już dorosną, dosiadają ich i wykorzystują jako powietrzne wierzchowce.

Te ptaki są uparte, ale za to lubią figle. Często płatają dość prymitywne żarty – kradną choćby hełm jeźdźcowi i kładą go w miejscu, którego ten nie osiągnie.



Branta

Ogromne kruki przychodzące na świat w dziczy rzadko atakują inne stworzenia, chyba że uznają je za zagrożenie dla siebie lub swych gniazd, piskląt czy jaj. Młode kruki można wytresować, czyniąc z nich powietrzne wierzchowce, chociaż są one mniej cenne niż ogromne orły, ogromne sowy czy pegazy.

walka

Ogromne kruki walczące bez jeźdźca zwykły nękać przeciwników opadając w ich pobliże, wyprowadzając kilka ciosów i szybko uciekając. Raczej nie stosują taktyki pozostawiania w bezruchu. Potrafią również nurkować na cel z dużych wysokości – wykorzystują wówczas

ostre dzioby oraz przypominające sztylety szpony, starając się zranić nimi twarz przeciwnika. Para – samiec i samica – atakuje razem, walcząc do śmierci w obronie swego gniazda, młodych czy jaj. Czasami kilka ogromnych kruków zbiera się w stado i razem bronią miejsc lęgowych przed drapieżnikami czy rabusiami jaj.

Uchylanie (zw): Jeżeli ogromny kruk padnie ofiarą efektu, na który ma prawo wykonać rzut obronny na Refleks w celu zmniejszenia obrażeń o połowę, wówczas po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Umiejętności: *Ogromne kruki otrzymują premię rasową +4 do testów Zauważania wykonywanych w świetle dziennym.



Ogromny kruk

Tresowanie ogromnego kruka

Wytresowanie ogromnego kruka na powietrznego wierzchowca wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami (ST 23 w przypadku młodego stworzenia, a ST 28 – dorosłego) oraz dobrej woli ptaka. Członkowie szczepu Czarnego Kruka otrzymują do tych testów premię z okoliczności +4, ze względu na ich więź z tymi ptakami.

Jaja ogromnych kruków są na wolnym rynku warte 1500 sz za sztukę, pisklęta zaś – 3000 za sztukę. Zawodowi treserzy biorą 1000 sz za wychowanie i wyszkolenie tych ptaków

Osoba dosiadająca ogromnego kruka musi używać specjalnego siodła. Ptak może walczyć, gdy niesie jeźdźca. Ten ostatni może atakować tylko, jeśli powiedzie mu się test Jeździectwa o ST 10 (patrz opis umiejętności Jeździectwo w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*).

Udźwig: W przypadku ogromnego kruka lekki ładunek to maksymalnie 75 kilogramów, średni – 76-150 kilogramów, a ciężki 151-225 kilogramów. Ptak nie może latać z ciężkim ładunkiem.

skalny jaszczur

Duży smok

Kości Wytrzymałości: 8k12+24
(76 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: 9 m, latanie 15 m (kiepska)

KP: 21 (-1 rozmiar, +2 Zr, +10 naturalny)

Ataki: ugryzienie +13 wręcz, ogon +11 wręcz, 2 skrzydło +11 wręcz, 2 pazury +11 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k6+5/19-20, uderzenie ogonem 1k8+7, skrzydło 1k6+2, pazury 1k8+2

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/3 m

Specjalne ataki: paraliżujący promień, skok do walki

Specjalne cechy: szybkie leczenie 1, mimikra, węch, kamuflaż

Rzutyobronne: Wytrw+9, Ref+7, Wola+8

Atrybuty: S 20, Zr 14, Bd 17, Int 12, Rzt 14, Cha 11

Umiejętności: Blefowanie +8*, Ciche poruszanie +7, Nasłuchiwanie +8, Rzemiosło (zakładanie wnyków) +8, Skakanie +11, Stosowanie magicznych urządzeń +10, Ukrywanie +10*, Zauważanie +8

Atuty: Poprawione trafienie krytyczne (ugryzienie), Wielokrotny atak, Zmysł walki

Klimat/teren: wzgórze i góry w klimacie zimnym i umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub parami

Skala Wyzwania: 8

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 9-12 KW (duży), 13-24 KW (wielki)

Skalne jaszczury często są mylone ze smokami – i nic dziwnego, bo z wyglądu przypominają wspomniane stwory lub wywerny. Niemniej te gady to raczej przebiegli i sprytni specjaliści od zasadzek niż myśliwi. Są na dodatek tak ostrożne, że zabijają i pożerają w zasadzie tylko samotne ofiary, unikając liczniejszych grup. Z tego właśnie powodu za dokonane przez nich czyny często obwiniani są inni drapieżcy lub bandyci.

Skalne jaszczury, zwane czasami fałszywymi smokami, mają szorstką skórę o cętkowanych łuskach w odcieniach szarości i brązów. Z grzbietów wyrastają im małe skrzydła, służące raczej do walki niż latania. Mają masywne łby o potężnych szczękach i dużym trzecim oku umiejscowionym na środku czoła. Przednie łapy skalnych jaszczurów są na tyle zwinne, by służyć jako ręce, choć daleko im od przydatności ludzkich dłoni. Jeśli chodzi zaś o długie ogony tych gadów, to bywają naprawdę niebezpieczne.

Te stworzenia występują przede wszystkim w zimnych, górskich obszarach całego Faerunu. W czasach, gdy osadnicy dopiero wdzierali się w głąb głuszy Srebrnych Marchii i gdy powstawały pierwsze sadyby wśród nigdy nie zamieszkaną głuszy, skalne jaszczury były nie lada problemem. Do dziś krążą opowieści o tym, jakoby te drapieżniki współpracowały ze sobą, podkrażały się i szpiegowali, by potem unikać uzbrojonych grup i strażników, a atakować niechronione, odizolowane cele.

Skalne jaszczury gromadzą skarby (monety, klejnoty, narzędzia i inne przedmioty zabrane ofiarom, które uznają za użyteczne z punktu widzenia handlowego lub na ewentualność okupu) w skalnych rozpadlinach i otworach, które dobrze ukrywają i chronią za pomocą sprytnych pułapek. Nie zakładają natomiast czegoś takiego jak jedno prawdziwe legowisko. Śpią tak jak polują – leżąc bez ruchu, przykryte skrzydłami, a wówczas ich łuskowata skóra stapia się barwą z otoczeniem (zazwyczaj z szarymi skałami lub białym śniegiem).

Te istoty posługują się wspólnym i smoczym. Zapamiętują też podstawowe słowa z innych języków – zależnie od tego, z jakimi ofiarami mają do czynienia.

walka

Skalne jaszczury mogą skoczyć do walki, cicho poderwać się do lotu lub użyć paraliżującego promienia, choć chwilę wcześniej pozostawały w całkowitym, posągowym wężcz bezruchu, w którym potrafią zamieścić na całe godziny. Te potwory zazwyczaj czują się w pobliżu szlaków lub śledzą ofiarę, wyczekując szansy na skok do walki. Często na swym terytorium łowieckim zakładają pułapki, a wówczas napadają przede wszystkim schwytane w nie lub ranne istoty. Jakby tego było mało, ci inteligentni łowcy potrafią naśladować najróżniejsze głosy i doskonale odtwarzać zasłyszane zdania, by zwabić zdobycz.

Skalne jaszczury często tworzą pułapki (lub czają się w pobliżu pułapek stworzonych przez innych). Zazwyczaj są to przykryte splecionym chrustem wilcze doły głębokości 6 metrów, normalne



Skalny jaszczur

lub z palami. Są również na tyle sprytnie i zręczne, by używać wielu magicznych przedmiotów. Lubią zwłaszcza różdżki z czarami ochronnymi lub maskującymi.

Paraliżujący promień (zn): Skalny jaszczur może raz na 1k4 rundy wystrzelić z trzeciego oka paraliżującym promieniem, który ma zasięg 22,5 metra. Musi jednakże trafić ofiarę w ataku dotykowym na dystans (premija do ataku +10). Ofiary, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość o ST 17, ulegają paraliżowi trwającemu 1k6+2 minuty.

Skok do walki (zw): Jeżeli skalny jaszczur skoczy na wroga w pierwszej rundzie walki, wówczas może wykonać akcję pełnego ataku, nawet jeśli już się poruszył (wykonał akcję ruch).

Szybkie leczenie (zw): Dopóki skalny jaszczur ma przynajmniej 1 punkt wytrzymałości, leczy on w każdej rundzie 1 pw.

Mimikra (zw): Skalne jaszczury potrafią doskonale naśladować większość wypowiedzianych słów oraz dźwięków – począwszy od kaszlu i wymiotów, a skończywszy na ptasich trelach czy głośnym krakaniu. Zapamiętują również i świetnie odtwarzają zasłyszane zdania. Potrafią też naśladować manierę, głos i sposób wypowiedzania się.

Umiejętności: Skalny jaszczur może zmienić swą skórę tak, by miała inną barwę czy teksturę, aby w innym stopniu odbijała światło. Dzięki temu potrafi stapać się z otoczeniem niczym kameleon. Z tego właśnie powodu otrzymuje premię rasową +4 do testów Ukrywania. *W skalistym terenie rośnie ona do +8.

*Zdolność mimikra zapewnia skalnemu jaszczurowi premię rasową +4 do testów Błefowania, wykorzystywanych podczas prób oszukania wrogów naśladowując konkretny głos lub dźwięki wydawane przez zwierzęta.

Śniegopłaszczka

Duże wynaturzenie (zimna)

Kości Wytrzymałości: 4k8+12 (30 pw)

Inicjatywa: +3 (Zr)

Szybkość: 6 m, latanie 18 m (przeciętna)

KP: 17 (-1 rozmiar, +3 Zr, +5 naturalna)

Ataki: uderzenie ogonem +5 wręcz, 2 ugryzienie +3 wręcz, 2 pazury na skrzydłach +3 wręcz

Obrażenia: uderzenia ogonem 1k6+2, ugryzienie 1k4+1, pazury na skrzydłach 1k2+2

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m (1,5 m ugryzieniem)

Specjalne ataki: zatrucie, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: podtyp stworzenia zimna, niepodatności, regeneracja 2

Rzuty obronne: Wytrw +4, Ref +4, Wola +6

Atrybuty: S 14, Zr 16, Bd 17, Int 11, Rzt 15, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie +9*, Zauważanie +5

Atuty: Atak z powietrza, Wielokrotny atak

Klimat/teren: wzgórze, góry oraz równiny w klimacie zimnym

Występowanie: pojedynczo lub grupa (3-8)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: 1/10 monet, 50% kosztowności, 50% przedmiotów

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 5-9 KW (duży), 10-12 KW (wielki)

Śniegopłaszczki – czasem z racji umiejętności dryfowania w absolutnej ciszy w burzy śnieżnej zwane śnieżnymi duchami – to



Ryc. Jeff Easley

Śniegopłaszczka

latające drapieżniki z Grzbietu Świata. Jak łatwo się domyślić, stworzenia te z wyglądu przypominają wodne płaszczki, tyle że latają. Są natomiast przekleństwem poszukiwaczy złota i myśliwych (którzy nie lubią z polujących stawać się zwierzyną). Cenią je natomiast alchemicy, uznając za doskonałe źródło trucizny.

Te istoty z jednej strony są skalistoszare, a z drugiej śnieżnobiałe. Zazwyczaj latają ciemniejszą stroną zwróconą w dół. Delikatnie machając skrzydłami i szybując pokonują bardzo duże odległości. Ciekawostką są dwie głowy wyposażone w liczne srebrzyste oczy, które wieńczą długie, wijące się szyje. Nie należy też zapominać o pyskach wypełnionych rzędami ostrych niczym brzytwy zębów.

Śniegopłaszczki to wędrowni drapieżnicy niezakładający legowisk. Zazwyczaj albo leżą w ukryciu na pokrytych śniegiem zboczach, albo lecą nisko nad ziemią podczas burz śnieżnych, poszukując zdobyczy.

walka

Śniegopłaszczki to sprytni i cierpliwi myśliwi, potrafiący dryfować jeszcze długo po zmroku i polować na żyjące w trybie nocnym stworzenia właśnie opuszczające swe legowiska.

Te drapieżniki zwykle atakują opadając na ofiarę, którą gryzą lub uderzają groźnymi kościanymi wyrostkami wieńczącymi ogony. Często uciekają od silniejszych przeciwników, którzy je zranili, rezygnując ze zdobyczy. Jeżeli uważają, że wroga da się pokonać, wówczas preferują taktykę „uderzaj i uciekaj”. Przeprowadzają kilka szybkich ataków, pomiędzy którymi odlatują, by wykorzystać wrodzoną zdolność do regeneracji. A w międzyczasie ich zdobycz staje się coraz słabsza, traci magię oraz pociski. Czasem w ten sposób są w stanie złamać też wolę walki...

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – zaciemniająca mgła, zamazanie, 3/dzień – niewidzialność, magiczny pocisk; 1/dzień – bipnotyczny wzór. Moce analogiczne do zaklęć rzuconych na 4. poziomie czarującego. Ponadto śniegopłaszczka może dwa razy dziennie użyć wymiarowych drzwi jak czarujący 8. poziomu.

Podtyp stworzenie zimna: Niepodatność na zimno; podwójne obrażenia od ognia, chyba że efekt zezwala na wykonanie rzutu

obronnego umożliwiającego zmniejszenie obrażeń o połowę – w tej sytuacji smok otrzymuje połowę obrażeń w przypadku sukcesu i podwójne w przypadku niepowodzenia.

Regeneracja (zw): Śniegopłaszczka regeneruje 2 obrażenia w rundzie. Ogień oraz kwas zadają stworzeniu normalne rany.

Zatrucie (zw): Pazury na skrzydłach; rzut obronny na Wytrwałość o ST 15; początkowe obrażenia – tymczasowa utrata 1k4 punktów Zręczności, drugorzędne obrażenia – paraliż trwający 1k4 godziny.

Niepodatności (zw): Śniegopłaszczka ma dziwną fizjologię. Szczególnie niezwykłą jej cechą jest mózg w węzłach rozrzucony po całym przypominającym skrzydło ciele. Nie dotyczy jej zasady trafień krytycznych, a ponadto jest niepodatna na działanie trucizn oraz choroby.

Umiejętności: *Z racji ubarwienia śniegopłaszczka otrzymuje premię rasową +4 do testów Ukrywania w warunkach śnieżnych lub lodowych.

Zwierzęta

Na obszarze Srebrnych Marchii można napotkać każde zwierzę z Dodatku 1 *Księgi Potworów*, zwłaszcza te preferujące leśny lub górski zimny klimat.

Czerwony tygrys: Zwierzęta zwane również śnieżnymi kotami. Ta odmiana tygrysa występuje w znacznej obfitości na Północy. Sierść stworzenia zmienia się wraz z porami roku – jest rdzaworuda jesienią, białocętkowana zimą, a złotobrazowa wiosną i latem.

Czerwone tygrysy są wytrzymalsze i agresywniejsze niż ich kuzyni żyjący w innych regionach.

Skok do walki (zw): Jeżeli czerwony tygrys skoczy na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, wówczas może wykonać akcję pełnego ataku, nawet jeśli już się poruszył (wykonał akcję ruchu).

Poprawione łapanie (zw): Czerwony tygrys, aby użyć tej zdolności, musi ugryźć przeciwnika lub uderzyć go pazurami (udane trafienie). Jeżeli uzyska trzymanie, może rozszarpywać.

Rozszarpanie (zw): Tygrys, który uzyskał trzymanie, może wykonać tylnymi łapami dwa ataki rozszarpania (+11 wręcz), z których każdy zadaje 1k8+3 obrażenia. Zwierzę może również rozszarpywać, jeżeli skoczy do walki z przeciwnikiem.

Umiejętności: Czerwone tygrysy otrzymują premię rasową +4 do testów Cichego poruszania, Równowagi i Ukrywania.

*Jesienią i zimą premia do Ukrywania zwiększa się o kolejne +4.

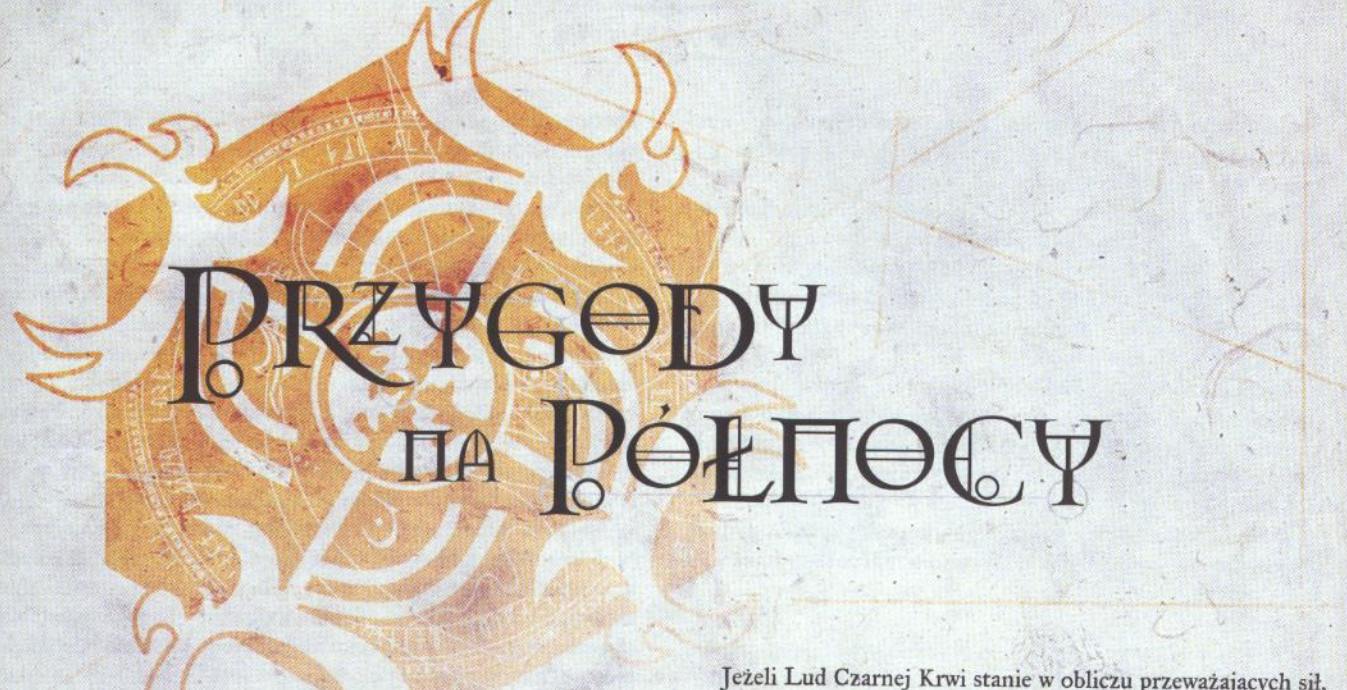
Jeleń: Biorąc pod uwagę obfitość potwornych oraz magicznych drapieżników żyjących na Północy, jelenie stanowią istotną część ekologii Srebrnych Marchii. Samice tych zwierząt zwane są łaniami, samce zaś rogaczami. W większości wypadków jelenie unikają walki, po prostu uciekając, a bronią się tylko złapanie w pułapkę lub będąc w rui.

Umiejętności: Jelenie otrzymują premię rasową +2 do testów Ukrywania.

Łoś: Łośie to najliczniejszy członek rodziny jeleniowatych. Te zwierzęta preferuje wiele drapieżników Północy. W większości wypadków łośie unikają walki, po prostu uciekając, choć potrafią zaatakować drapieżniki czy myśliwych, którzy są mniejsi od nich.

Umiejętności: Łoś otrzymuje premię rasową +2 do testów Ukrywania.

Kości Wytrzymałości:	Czerwony tygrys duże zwierzę 8k8+32 (68 pw)	Jeleń średnie zwierzę 2k8–2 (7pw)	Łoś duże zwierzę 3k8+3 (16 pw)
Inicjatywa:	+2 (Zr)	+1 (Zr)	+1 (Zr)
Szybkość:	12 m, wspinanie 6 m	18 m	15 m
KP:	15 (–1 rozmiar, +2 Zr, +4 naturalny)	14 (+2 Zr, +2 naturalny)	13 (–1 rozmiar, +1 Zr, +3 naturalny)
Ataki:	2 pazury +11 wręcz, ugryzienie +6 wręcz	bodnięcie +1 wręcz lub 2 kopyto +1 wręcz	2 kopyto +4 wręcz
Obrażenia:	pazury 1k8+6, ugryzienie 2k6+3	bodnięcie 1k4, kopyto 1k2	kopyto 1k4+2
Front/Zasięg:	1,5 m na 3 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 3 m/1,5 m
Specjalne ataki:	skok do walki, poprawione łapanie, rozszarpanie 1k8+3	—	—
Specjalne cechy:	—	węch	węch
Rzuty obronne:	Wytrw+10, Ref+8, Wola+3	Wytrw+2, Ref+5, Wola+1	Wytrw+4, Ref+4, Wola+1
Atrybuty:	S 23, Zr 15, Bd 18, Int 2, Rzt 12, Cha 6	S 11, Zr 14, Bd 9, Int 2, Rzt 13, Cha 6	S 14, Zr 12, Bd 13, Int 2, Rzt 13, Cha 6
Umiejętności:	Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +3, Pływanie +6, Równowaga +8, Ukrywanie +8*, Wspinaczka +16, Zauważanie +3	Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie +7, Zauważanie +5	Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie +3, Zauważanie +5
Klimat/teren:	lasy, wzgórza i góry w klimacie zimnym	każdy region	lasy, wzgórza i góry w klimacie zimnym
Występowanie:	pojedynczo	pojedynczo lub stado (6-24)	pojedynczo lub stado (3-12)
Skala Wyzwania:	4	1/6	1
Skarb:	żaden	żaden	żaden
Charakter:	zawsze neutralny	zawsze neutralny	zawsze neutralny
Rozwój:	9-12 KW (duży); 13-18 KW (wielki)	—	—



PRZYGODY NA PÓŁNOCY

W

Srebrnych Marchiach aż roi się od okazji do przygód. W przypadku niektórych pechowych podróżników stają się nimi proste problemy, takie jak znalezienie drogi z jednego miasta do drugiego w obliczu wrogiej pogody oraz głodnych potworów. To również bywają śmiertelnie niebezpieczne przygody. Oczywiście w miastach toczy się dość dużo intryg, zdarzają się też morderstwa i akty szpiegostwa. Niemniej większość przygód w tym rejonie Farunu skupia się wokół rozległych i nieokiełzanych dzikich ostępów oraz sekretów starożytnych ruin, grobowców i podziemi ukrytych pod bezkresnym roślinnym okryciem.

W tym rozdziale zaprezentowano w skrócie trzy miejsca nadające się na akcję przygód oraz dłuższą minikampanię. W „Czarnej furii” przedstawiono Kotlinę Szponu – siedzibę likantropów, warownię Ludu Czarnej Krwi na północnym skraju Księżycowego Lasu. „Przełęcz Martwego Orka” opisuje niewielki odcinek sławnego, rojącego się od orków szlaku prowadzącego przez góry Rauvin. „Wieża Telkona” to przedstawienie warowni złego zaklinacza oraz niebezpiecznej doliny, w której ta stoi. „Krew i złoto” to zaś minikampania, której akcja toczy się w miasteczku Martwe Śniegi. Składa się ona z kilku niedużych miejsc, w których następują wydarzenia, połączone wspólnymi wątkami i związane z gorączką złota.

czarna furia

Z polującym każdego dnia Ludem Czarnej Krwi w Księżycowym Lasu związanych jest kilka rozrzuconych po północnej części kniei ołtarzy poświęconych Malarowi oraz kilkanaście zamaskowanych krzakami, winoroślami i roślinami kryjówek, będących jednocześnie punktami obserwacyjnymi. W ostępach boru znajduje się natomiast najważniejsze schronienie i punkt zborny likantropów – Kotlina Szponu. To tutaj trafiają chorzy i ranni. Tutaj Lud Czarnej Krwi ucieka, gdy Rycerze w Srebrze lub inne siły dobra chcą przepędzić go z tego lasu.

Jeżeli Lud Czarnej Krwi stanie w obliczu przeważających sił, wówczas porzuci wszystkich rannych i pod postacią bestii ucieknie do kniei, i tu rozpocznie walkę. Likantropy będą próbowały wciągać intruzów w pułapki, wykorzystując znajomość Księżycowego Lasu i jego naturalne poszycie.

Lud czarnej krwi z kotliny szponu

Oto niektórzy mieszkańcy Kotliny Szponu:

- Wódz krwi Jarthon (NZ mężczyzna borsukołak Trp5);
- Kuldus Droum (CZ mężczyzna niedźwiedziolak Kpn6 Malara);
- Sarissa Bązowskała (CZ kobieta szczurołak Łtr4);
- 6 wilkołaków berserkerów (CZ Bbr3);
- 39 wilkołaków (CZ Plb1);
- 22 dzikołaków (CZ Plb1).

W każdej chwili mniej więcej połowa szczerpu znajduje się z dala od palisady, polując w Księżycowym Lesie lub po prostu akurat przebywając gdzieś indziej. W przypadku nagłego ataku należy założyć, że na terenie obozowiska są wódz krwi, Sarissa, czterech berserkerów, dwadzieścia wilkołaków oraz dziesięć dzikołaków. Znaleźć ich można w miejscach podanych w dalszej części tekstu. Jeżeli bohaterowie najadą Kotlinę Szponu, opuszczają ją i powrócą później, wówczas niektórych zabitych zastąpią powracający z polowań łowcy. Jeżeli polegnie wódz krwi, wówczas Kuldus Droum, który w czasie pierwszego ataku bohaterów polował w Zimnej Dolinie, powróci i obejmie to stanowisko.

Taktyka: W ludzkiej postaci likantropy walczą, mając na sobie jedynie zniszczone ubrania. Używają lekkich kusz, oszczepów oraz sztyletów (łupy zdobyte niedawno, podczas ataku na karawanę przewożącą broń). Wykorzystują również morgenszterny, najróżniejszą broń odebraną ofiarom oraz sieci. Niektórzy posługują się smoczyimi pazurami – ulubionym orężem Malara.

Wszyscy uzbrojeni w kusze członkowie Ludu Czarnej Krwi noszą przy sobie 1k4–2 porcje amauauthu (ST 19, początkowe obrażenia – 2k4 pw, drugorzędne obrażenia – utrata przytomności), którymi zatruwają belty. Więcej informacji o tej truciznie znajdziesz w Rozdziale 2 tej książki, w części Flora.

palisada

Warownia Ludu Czarnej Krwi składa się z pierścienia podwójnej palisady otaczającej skaliste wzgórze oraz sieci jaskiń.

Likanropy bronią Kotliny Szponu strzelając z kusz zatrutymi belkami, rzucając oszczepami oraz miotając kamieniami z proc. Zwykle tak atakując wrogów starają się pozostać w ukryciu wśród płataniny roślin na szczycie palisady. Jeżeli najeźdźcy spróbują dostać się na palisadę, wówczas wyznawcy Malara przemieniają się w bestie i postarają się zepchnąć intruzów do fosy.

1. PIERŚCIEŃ PALISAD (PS 7)

Stare, solidnie ściany z drewnianych, nienaostrzonych bali na przestrzeni lat wzmocniono ziemią, kolczastymi krzewami oraz krzakami. Tak powstała gruba płatanina, żywy kamuflaż, przez który trudno się przedostać. Oczywiście Lud Czarnej Krwi doskonale wie, po których konarach należy się wspinać. Ponadto nieduże obszary na szczycie murów oczyszczono, umożliwiając obrońcom przykucnięcie w ukryciu. Jak już wspomniano, palisada składa się z dwóch ścian, które z zewnątrz nieco przypominają wzmocnione balami żywopłot. Od strony wewnętrznej pierścienia palisady opadają ku sobie, a pomiędzy nimi rozciąga się szeroka na 9 metrów, bagnista fosa.

Niektóre likantropy są w stanie w zwierzęcej postaci przeskoczyć nad fosą. Inne wędrują pozbawionymi poręczy kładkami (pnie drzew z przytwierdzonymi na krzyż dechami). Te mostki pojawiają się tylko tymczasowo. Nie chybczą się, gdyż na pnie w zewnętrznym pierścieniu przygotowano specjalne wgłębienia, które je stabilizują. Bale umieszczają w nich likantropy znajdujące się na wewnętrznym murze.

Niemal cały czas w różnych kryjówkach zewnętrznej palisady leżą schowane dwa wilkołaki, wypatrujące kłopotów. Przy głównej bramie (wąskim otworze między balami palisady w pobliżu zachodniego mostka) ukrywają się dwa dzikołaki.

Jeżeli strażnicy z palisady podniosą alarm, wówczas Lud Czarnej Krwi w pobliżu chaty natychmiast rzuca się odpierać atak, bez względu na to, co robi.

Wilkołaki (2): pw 13 każdy.

Dzikołaki (2): pw 22 każdy.

2. FOSA (PS 6)

Pod oboma ścianami palisady ciągną się dwa wąskie pasy wilgotnej, błotnistej ziemi szerokości mniej więcej 30 centymetrów, które ustępują później miejsca fosie pokrytej szumowiną. Ma ona około 7,5 metra szerokości, a w środku jest głęboka na mniej więcej 4,5 me-

tra. Jej ciemna, nieruchoma powierzchnia kryje nieumarłego, zniekształconego giganta. Zombie ożywił gdzieś w Księżycowym Lesie lata temu martwy już mag, miał on strzec jakiegoś przejścia. Wyznawcy Malara odkryli nieumarłego i zwabili do fosy – stworzył ją za przejście, którego ma strzec. Atakuje on jedynie te stworzenia, które dotrą do połowy szerokości fosy.

Olbrzymi zombie: pw 133.

3. CHATA (PS 8)

Duży, rozpadający się budynek, a raczej spadzisty, porośnięty mchem i pnączami dach, wsparty na drewnianych kłodach. Jeżeli walka zacznie się toczyć również wewnątrz obszaru otoczonego palisadą, wówczas likantropy położą się lub przykucną na dachu, czekając na szansę wyskoczenia lub strzelenia do znajdujących się poniżej intruzów.

W spokojniejszych czasach Lud Czarnej Krwi zbierał się w chatcie, w której pracował, spożywał posiłki i rozmawiał. Wciąż znajduje się w niej sześć nierównych, osadzonych na kozłach stołów z bali z dwoma ławkami każdy oraz stos drewna na opał przydatny do gotowania w pobliskim dole kuchennym. Na jednym ze stołów spoczywa siedem noży do obdzierania ze skóry, dwanaście drewnianych kołków oraz trzy drewniane młotki do rozciągania skór. Na drugim stoją dwie małe, przenośne klatki na nieduże zwierzęta, skradzione w czasie dawnego napadu na karawanę.

Niedaleko, w pobliżu dachu chaty, stoją dwie drewniane ramy do wyprawiania skór, przeznaczone do ich rozciągania. Przy jednym z jej końców kryje się metalowa klatka oparta na drewnianych balach utrzymujących ją z dala od ziemi. Można w niej transportować jeńców lub bardzo duże potwory. Wyposażono ją w kłódkę wielkości pięści oraz łańcuchy, a także dwie długie drewniane tyczki, na których można ją unieść. W pobliżu

ukryto dziesiątki sideł, metalowych pułapek, lin oraz sieci.

Niemal cały czas w tym miejscu przebywają cztery wilkołaki, dwa dzikołaki oraz wilkołak bełserker – wszyscy zajęci pracą. Oczywiście zaatakują oni wszelkich intruzów, jakich zobaczą, a jeżeli wartownicy z palisady ogłoszą alarm, wówczas pobiegną im na pomoc.

Wilkołaki (4): pw 13 każdy.

Dzikołaki (2): pw 22 każdy.

Wilkołak berserker: pw 28.

4. GRAŃ SZPONU I ŹRÓDŁO

Grań szponu to nierówna piramida skał, wznosząca się ku niebu w środku trawiastego dziedzińca wewnątrz obozowiska. Jest na tyle wysoka, by z jej szczytu obserwować okolice ponad ścianami



palisady. Wysoko na południowym zboczu, z dwunastu małych szczelin sączy się zimna, czysta pitna woda, która spływa w dół grani do małej, skalistej sadzawki, po czym biegnie na południowy-wschód, poza palisady przez dwie szczeliny w nich. Oba otwory zabezpieczono gęstym lasem zaostrzonych, utwardzonych w ogniu kółków, które mają zniechęcić intruzów do wypełnienia w nie. Jeśli chodzi o płynącą tędy wodę, to jest ona bystra i zimna.

Za kaskadą grani znajduje się ukryta szczelina. Wąska i niska ścieżka prowadzi do sieci naturalnych, schodzących w dół wapiennych pieczar, które Lud Czarnej Krwi powiększył i w których mieszka. Na początku korytarz ma tylko 1,5 metra szerokości. Wpierw znosi się, zwęża, a potem biegnie w dół, na północ, przez około 18 metrów i rozszerza na jaskinię strażniczą.

5. JASKINIA STRAŻNICZA (PS 7)

W tej jaskini zawsze siedzą trzy wilkołaki, kryjąc się dzięki osłonie zapewniającej przez dwie ściany głazów. Każdy z nich ma pod ręką dwie

napięte i naładowane kusze. Jeśli jakaś istota zbliży się do nich i nie wyda na czas właściwego warkotu, wystrzelią bełty, po czym zaryczą na alarm i chwycą oparte o ściany oszczepy. Berserker zablokuje wąskie przejście między murami z głazów, a pozostali odsuną się i będą strzelać do intruzów lub rzucą się po pomoc.

Wezwane posiłki przybędą z wielkiej jaskini (obszar 8) lub jaskiń sypialnych (obszary 12, 13 oraz 14). Zanim dotrą do tego miejsca, likantropy przybiorą bardziej bojowe kształty, z dała od wzroku intruzów. Jeśli wilkołaki z jaskini strażniczej padną lub uciekną, wówczas posiłki pozwolą wrogom pójść kawalek dalej, po czym rzucą się na nich hurmą.

Wilkołaki (2): pw 13 każdy.
Wilkołak berserker: pw 28.

6. FAŁSZYWY KORYTARZ (PS 6)

Ten tunel zwęża się i kończy naturalnym ślepym zaułkiem, a likantropy zastawiły tu pułapkę na intruzów. Lud Czarnej Krwi często ociera się o ściany korytarza, pozostawiając sierść i zapach. Nigdy jednak nie idzie nim zbyt daleko, aby nie uruchomić pułapki.

Tak naprawdę tunel wyposażono w dwie pułapki mające postać lawin kamieni. Likantropy wycięły w suficie zagłębienia, które wypełniły głazami. Kamienie opierają się na drewnianych kłapach posmarowanych błotem. Po uruchomieniu pułapki kłapy ustępują, a na znajdujące się pod spodem stworzenia spadają głazy.

Pierwsza pułapka uruchamia sprytny mechanizm znajdujący się przy wysokiej na 1,2 m bramie z bali, która zagradza tunel. Na drewnie wryto litery tworzące słowa we wspólnym – „Dajcie sygnał”. Obok tych symboli wiszą trzy żelazne, zardzewiałe dzwonki, a nie-

opodal nich znajduje się drewniana półeczka, na której spoczywa kamień wielkości pięści – najwyraźniej służący do uderzania w dzwonki. Jakiegokolwiek, najdelikatniejszego nawet ruszenia dowolnej części bramy, jej podpór lub dzwonek powoduje uruchomienie pułapki – cała konstrukcja przewraca się do tyłu, jednocześnie ciągnąc liny otwierające znajdującą się powyżej, ukrytą kłapę.

Lawina kamieni: SW 6; +15 wręcz (11k4) [atakuję wszystkie postacie na dwóch sąsiadujących polach]; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 25).

Druga pułapka działa w podobny sposób co pierwsza, tyle że tym razem uruchamia ją mechanizm wykorzystujący płataninę zakurzonych lin. Rozciągnięte pomiędzy wbitymi w ściany, sufit i podłogę bretnalami sznury krzyżują się wielokrotnie, blokując korytarz. Każde ich poruszenie uruchamia pułapkę.

Kiedy pułapki raz zadziałają, przestają być niebezpieczne – przynajmniej do chwili, gdy Lud Czarnej Krwi nie naprawi bramy, nie oczyści tunelu z kamieni i nie załaduje głazów z powrotem do wnęk (cała operacja zajmie im kilka godzin).

7. OSTRY ZAKRĘT

Naturalne przejście o nierównych ścianach prowadzi do leża Ludu Czarnej Krwi. Po drodze korytarz ostro zakręca. Zazwyczaj nikogo tu nie ma, chyba że wyznawcy Malar zostali ostrzeżeni o ataku. Wówczas mieszkańcy pierwszej jaskini sypialnej (obszar 12) zbiorą się tutaj, zaraz za zakrętem i zaatakują przeciwników bronią dystansową. Mogą również spuścić na głowy wrogów głazy i sieci umieszczone w dwóch pułapkach, puszczając liny przywiązane za zakrętem.

Pułapka składa się z dwóch sieci, wiszących jedna pod drugą. Niższa ma za zadanie po prostu oplotać intruzów. W górnej likantropy zebrały głazy. Kiedy intruzi zaplączą się w sieć, można uruchomić drugą pułapkę. Jej ofiarami mogą paść też przeciwnicy starający się uwolnić oplotanych towarzyszy! Lud Czarnej Krwi nie

zawaha się też postać w uwięzionych przeciwników deszczu bełtów.

Pierwsza sieć: SW 1; +5 dotykowy na dystans (postacie na obszarze kwadratu o boku 3 metrów będą w zwarciu z siecią [S 18], jeżeli nie powiedzie im się rzut obronny na Refleks [ST 14]); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 25).

Głazy: SW 6; +15 wręcz (11k4) [atakuję wszystkie postacie na dwóch sąsiadujących polach]; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 25).

8. WIELKA JASKINIA (PS 9)

Wielka przestrzeń mieszkalna i robocza prowadząca do magazynów oraz sypialni. Tu likantropy gromadzą zdobyte ostatnio łupy, któ-



re następnie badają. Znajduje się tu również gnijący dywan o wymiarach 12 na 24 metry oraz kamienny tron wydobyty z ruin. Do dywanu, „zdobnego” w liczne rozdarcia i dziury, przylgął słaby zapach kloaki.

To kolejna pułapka. Dywan przykrywa głęboki szyb prowadzący do znajdującej się niżej jaskini (obszar 9), do której Lud Czarnej Krwi wrzuca odpadki. Likantropy podnoszą oddartą część dywanu za każdym razem, gdy chcą pozbyć się śmieci. Każdy, kto spróbuje przejść po dywanie, spadnie wprost do ukrytego szybu.

Wilczy dół (głębokość 24 metry): SW 4; test ataku niepotrzebny (6k6 obrażeń plus 2k6 stłuczeń); rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć; Przeszukiwanie (ST 0); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 0). Każda postać, która zdecyduje się przeszukać dywan zanim nań wejdzie, z łatwością znajdzie pułapkę.

Stworzenia: Czasami przez wiele godzin pieczara jest pusta, ale za to bywa również bardzo uczęszczana. Co każde 10 minut, w trakcie których wcześniej niewykryci intruzi pozostają na tym obszarze, istnieje szansa 30%, że przejdą tędy 1k3 wilkołaki oraz 1k3-1 dziwołaki, kierujące się do jaskiń sypialnych (obszary 12-14).

W przypadku błyskawicznego ataku (lub jeżeli bohaterowie wywalczyli sobie drogę do jaskini) możesz założyć, że tego miejsca będą przed napastnikami bronić wódz krwi Jarthon, Sarissa Brązowska, wilkołak berserker oraz dwa zwykłe wilkołaki. Lud Czarnej Krwi walczy zaciekle, ale stara się wykorzystać pułapkę, spychając do niej wrogów dzięki byczej szarży lub też w inny sposób zwabiając w nią przeciwników. Należy pamiętać, że likantropy raczej nie będą w tym miejscu przyparte do muru i mogą jeszcze uciec, by stanąć do walki kiedy indziej.

Pan Krwi Jarthon: pw 44.

Sarissa: pw 22.

Wilkołak berserker: pw 28.

Wilkołak: pw 13 każdy.

Skarb: Wódz krwi zazwyczaj pozwala podwładnym szybko dzielić łupy i ukrywać je gdzie sobie tego życzą. Sam chowa swe dobra w skrytce pod tronem (Przeszukiwanie o ST 20). Znaleźć tam można sakwę zawierającą 220 sz, 90 sp, dwa klejnoty warte 100 sz każdy, złoty grzebień z rubinami wart 400 sz oraz dwa *eliksiry leczenia średnich ran*.

9. JASKINIA OTYUGHA (PS 4)

Szyb otwiera się na dużą, naturalną pieczarę wypełnioną śmieciami i łajnem. Żyje tu uwięziony otyugh, służący Ludowi Czarnej Krwi do pozbywania się odpadów i brudów. Likantropy schwytały potwora wiele lat temu i siłą uwięziły go w jaskini. Okaleczony w wyniku upadku otyugh nie może uciec, jest zawsze głodny i agresywny. Atakuje wszystkie żywe stworzenia, które trafiają do tego miejsca. Nie ma tu skarbów – likantropy ostrożnie decydują, co rzucić „Pożeraczowi”.

Otyugh: 33 pw.

10, 11. MAGAZYNY

W tych naturalnych pieczarach Lud Czarnej Krwi gromadzi wszelkie duże i „handlowe” łupy: zamki, zawiasy, belty, piły, siekiery, koła od wozów, uprzęże oraz broje.

12, 13, 14. JASKINIE SYPIALNE (PS 8-10)

W tych jaskiniach znajdują się polowe i improwizowane łóżka (stare dna wozów i tym podobne), a także barłogi mające postać pokąźnych stosów pachnącej sośniny przykrytej kępami mchu.

Stworzenia: W tych trzech pomieszczeniach postania lub barłogi mają wszyscy członkowie tego szczepu Ludu Czarnej Krwi. Niemniej tylko około 1/3 mieszkańców pieczar przebywa tu w danej chwili – wielu z nich znajduje się daleko od palisady, stoi na straży lub też prowadzi rutynowe prace na dziedzińcu.

Obszar 12 – dwa dziwołaki, trzy wilkołaki i wilkołak berserker.

Obszar 13 – dwa dziwołaki, trzy wilkołaki oraz Sarissa (jeżeli nie napotkano jej wcześniej w obszarze 8).

Obszar 14 – dwa dziwołaki, cztery wilkołaki oraz wódz krwi Jarthon (jeżeli nie napotkano go w obszarze 8).

Skarb: W każdej jaskini znajdują się 1k4 prywatne skarbczyki, w których spoczywają małe, cenne przedmioty, takie jak klucze, biżuteria, klejnoty lub garście monet. Każda z tych skrytek odpowiada skarbowi 1. poziomu. Posłuż się Tabelą 7-4 z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Zazwyczaj są one dobrze ukryte na wysokich półkach lub schowane w otworach w ścianie jaskini (Przeszukiwanie o ST 15). Wiele likantropów używa również sakiewek czy portmonetek zabranych ofiarom.

15, 16 ORAZ 17. AWARYJNE DROGI UCIECZKI

Wilgotne, błotniste, niskie tunele pracownicy wyrył w kamieniu Lud Czarnej Krwi, poświęcając na to wiele lat. Prowadzą one za palisadę, pod korzeniami drzew, przez ponad czterysta metrów, do odległych wyjść zablokowanych mchem i pokrytymi ziemią głazami. Służą one tylko w wypadku zagrożenia. Wewnątrz każdego korytarza ukryto dźwignie, pozwalające podnieść skały. Wyjścia z tunelu są z zewnątrz dobrze ukryte (Przeszukiwanie o ST 25).

Wódz krwi Jarthon Drael

Przywódcą szczepu z Księżykowego Lasu jest Jarthon – trzeźwo myślący i bezwzględny wódz, który szybko reaguje na zmieniającą się sytuację. Czerpie on przyjemność zarówno ze zwyciężania w siłowej walce, jak i wykorzystywania wrodzonego sprytu oraz kryjówek. W zwierzęcej postaci jest szybkim, potężnym złowieszczym borsukiem. Jarthon nie lubi jednak jej przyjmować, ponieważ w tej formie zbyt łatwo wpada w szał, gdy zostanie ranny. A jest istotą na tyle inteligentną, że zdaje sobie sprawę, iż bezsensowna walka do śmierci bywa czasami niczym pułapka. Przeciśnięty do muru próbuje uciec, rycząc.

Jarthon: męczyzna półelf borsukołak Trp5; SW 5; średni zmiennokształtny; Char NZ; dwie różne postacie.

Postać półelfa: KW 5k10+5; pw 44; Inic +6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +7 wręcz (1k8+4/19-20, *duży miecz +1*) oraz +7 wręcz (1k4+3/19-20, mistrzowski sztylet) lub +8 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SC ulubiony wróg – orkowie +2, ulubiony wróg – trolle +1,



Wódz krwi Jarthon

borsucza empatia; MRO Wytrw+7, Ref+3, Wola+5; S 16, Zr 15, Bd 12, Int 15, Rzt 14, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +8, Leczenie +7, Kontrolowanie kształtu +8, Nasłuchiwanie +7, Pływanie +4, Postępowanie ze zwierzętami +4, Przeszukiwanie +7, Tajniki dziczy +10, Ukrywanie +8, Wspinaczka +9, Wycucie kierunku +5, Zauważanie +9, Zwierzęca empatia +7; Leśnik, Poprawiona inicjatywa.

Postać złowieszczego borsuka: KW 5k10; pw 64; Inic +9 (+5 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m, rycie 3 m; KP 20 (dotyk 15, nieprzygotowany 15); Atak +10 wręcz (1k4+5, 2 pazury) oraz +8 wręcz (1k6+2, ugryzienie); SA kłatwa likantropii, szal; SC RO 15/srebro, borsucza empatia; MRO Wytrw+11, Ref+6, Wola+5; S 20, Zr 21, Bd 20, Int 15, Rzt 14, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +11, Leczenie +7, Kontrolowanie kształtu +8, Nasłuchiwanie +11, Pływanie +6, Postępowanie ze zwierzętami +4, Przeszukiwanie +11, Tajniki dziczy +10, Ukrywanie +11, Wspinaczka +11, Wycucie kierunku +5, Zauważanie +13, Zwierzęca empatia +7; Leśnik, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Walka na ślepo, Wielokrotny atak.

Ulubiony wróg: premia +2 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wycucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem orków; premia +1 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wycucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem trolli.

Kłatwa likantropii (tylko w postaci borsuka): Każdy ugryziony przez Jarhona humanoid (trafienie w ataku ugryzieniem) musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie się likantropią.

Szał (tylko w postaci borsuka): Jeżeli Jarthon pod postacią borsuka zostanie zraniony, wówczas w swojej następnej akcji wpada w berserkerski szal, którego nie może z własnej woli zakończyć – trwa do czasu, aż nie zginie on lub jego przeciwnik. W czasie szału współczynniki Jarthona ulegają następującym zmianom: KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowany 13); pw 74; Atak +12 wręcz (1k4+7, 2 pazury) oraz +10 wręcz (1k6+4, ugryzienie); MRO Wytrw+13; S 24, Bd 22; Wspinaczka +13, Pływanie +8.

Borsucza empatia: Może porozumiewać się ze zwykłymi i złowieszczymi borsukami, premia +4 do testów wpływania na nastawienie zwierzęcia.

Przygotowane czary (1): 1 – magiczny kiel.

Wyposażenie: mithrilowa koszulka kolcza +1, długi miecz +1, mistrzowski sztylet, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, 10 bełtów o srebrnych grotach.

Kuldus Droum

Kuldus Droum to olbrzymi, cichy człowiek, który przyszedł na świat jako niedźwiedziolak. Rzadko mówi, chyba że chce wyjaśnić Ludowi Czarnej Krwi wolę Malara, a nawet wówczas mówi tylko tyle, ile uważa za absolutnie niezbędne. Jest wystarczająco silny fizycznie, by rzucić Jarthonowi wyzwanie i najpewniej jeszcze zwyciężyć. Po prostu uważa, że borsukołak to dobry przywódca. Na pewno lepszy niż on. I dopóki Jarthon prowadzi szczerp nie sprzeciwiając się woli Malara, dopóty Kuldus będzie go popierał.

Kuldus: człowiek mężczyzna niedźwiedziolak Kpn6 Malara; SW 6; średni/duży zmiennokształtny; Char CZ; dwie różne postacie.

Ludzka postać: KW 6k8+12; pw 43; Inic+1; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowany 18); Atak +10 wręcz (1k8+5, ciężki buzdycgan +1) lub +6 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SA karcenie likantropów, karcenie nieumarłych; SC niedźwiedzia

empatia, siłowy wyczyn; MRO Wytrw+9, Ref+3, Wola+10; S 18, Zr 12, Bd 15, Int 10, Rzt 17, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +4, Dyplomacja +3, Koncentracja +11, Leczenie +11, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +4, Zauważanie +8; Potężny atak, Rzucanie w walce, Warzenie eliksirów, Zogniskowanie broni (ciężki buzdycgan).

Postać niedźwiedzia: KW 6k8+36; pw 67; Inic +2; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +16 wręcz (1k8+12, 2 pazury) oraz +14 wręcz (2k8+6, ugryzienie); SA poprawione łapanie, kłatwa likantropii; SC RO 15/srebro, węż; MRO Wytrw+11, Ref+6, Wola+4; S 34, Zr 14, Bd 23, Int 10, Rzt 17, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +4, Dyplomacja +3, Koncentracja +15, Leczenie +11, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +8, Zauważanie +12; Poprawiona kontrola kształtu, Potężny atak, Rzucanie w walce, Walka na ślepo, Warzenie eliksirów, Wielokrotny atak, Zogniskowanie broni (ciężki buzdycgan).

Poprawione łapanie (tylko postać niedźwiedzia): Po trafieniu pazurami (jeden udany atak), może on spróbować rozpocząć zwarcie nieprowokujący okazyjnego ataku (akcja darmowa).

Kłatwa likantropii (tylko w postaci niedźwiedzia): Każdy ugryziony przez Kuldusa humanoid (trafienie w ataku ugryzieniem) musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie się likantropią.

Niedźwiedzia empatia: Może porozumiewać się ze zwykłymi i złowieszczymi niedźwiedziami, premia +4 do testów wpływania na nastawienie zwierzęcia.

Siłowy wyczyn: Raz dziennie na rundę zwiększa Siłę o +6.

Przygotowane czary (5/5/5/4): 0 – leczenie drobnych ran, odporność, światło, wykrycie magii (2); 1 – boskie względy, leczenie lekkich ran (2), wytrzymałość żywiołowa*, zaciemniająca mgła; 2 – bycza siła*, księżycowy promień, leczenie średnich ran, uspokojenie emocji, wstrzymanie osoby; 3 – leczenie poważnych ran, księżycowe ostrze*, rozproszenie magii, wyczyszczenie niewidzialności.

*Czar domenowy. Domeny: księżyc (odganianie lub niszczenie likantropów 2/dzień), siła (siłowy wyczyn 1/dzień).

Wyposażenie: zbroja skórzana +1, ciężki buzdycgan +1, duża tarcza, mistrzowska lekka kusza, zwój śpawania w powietrzu.

Sarissa Brązowskała

Sarissa zawsze zachowuje spokój i kocha efektywność. Jest najlepszym zwiadowcą w szczerpie. Sarissa to likantrop nieustraszony, którego trawi ambicja obalenia wodza krwi drogą podstępem. Urodziła się likantropem i pochodzi z długiej linii szczurołaków.

Sarissa: człowiek kobieta szczurołak Łtr4; SW 4; średni zmiennokształtny; Char CZ; trzy różne postacie.

Ludzka postać: KW 4k6+4; pw 15; Inic +7 (+3 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 13, nieprzygotowany 16); Atak +7 wręcz (1k4+2/19-20, sztylet +1) lub +6 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA ukradkowy atak +2k6; SC uchylanie, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), szczurza empatia; MRO Wytrw+4, Ref+7, Wola+3; S 12, Zr 16, Bd 13, Int 14, Rzt 10, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +7, Ciche poruszanie +10, Kradzież kieszonkowa +6, Nasłuchiwanie +11, Otwieranie zamków +10, Przeszukiwanie +11, Skakanie +35, Stosowanie magicznych urządzeń +3, Ukrywanie +10, Unieszkodliwianie mechanizmów +9, Upadanie +9, Wspinaczka +8, Zauważanie +11; Finezja w broni (sztylet), Poprawiona inicjatywa, Poprawiona kontrola kształtu, Uniki.

Postać hybrydy: KW 4k6+8; pw 19; Inic +10 (+6 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 12 m, wspinaczka 6 m; KP 19 (dotyk 16, nieprzygotowany 13); Atak +10 wręcz (1k4+2/19-20, sztylet +1) oraz

+7 wręcz (1k4+1, ugryzienie) lub +9 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA kłatwa likantropii, ukradkowy atak +2k6; SC RO 15/srebro, uchylanie, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), szczurza empatia, węż; MRO Wytrw +5, Ref +10, Wola +3; S 12, Zr 22, Bd 15, Int 14, Rzt 10, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +7, Ciche poruszanie +13, Kradzież kieszonkowa +9, Nasłuchiwanie +15, Otwieranie zamków +13, Przeszukiwanie +15, Skakanie +35, Stosowanie magicznych urządzeń +3, Ukrywanie +13, Unieszkodliwianie mechanizmów +9, Upadanie +12, Wspinaczka +16, Zauważanie +15; Finezja w broni (szytlet), Finezja w broni (ugryzienie), Poprawiona inicjatywa, Poprawiona kontrola kształtu, Uniki, Walka na ślepo, Wielokrotny atak.

Postać szczurza: Jak hybrydy, z następującymi różnicami: rozmiar mały, KP 20 (dotyk 17, nieprzygotowany 14), Atak +10 wręcz (1k4+1, ugryzienie); Ukrywanie +17 (w tej postaci nie może używać Otwierania zamków).

Kłatwa likantropii (tylko w postaci szczura lub hybrydy): Każdy ugryziony przez Sarisę humanoid (trafienie w ataku ugryzieniem) musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie się likantropią.

Szczurza empatia: Może porozumiewać się ze zwykłymi i zło-wieszczymi szczurami, premia +4 do testów wpływania na nastawienie zwierzęcia.

Uchylanie (zw): Jeżeli padnie ofiarą efektu, na który ma prawo wykonać rzut obronny na Refleks w celu zmniejszenia obrażeń o połowę, wówczas po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Wyposażenie: mithrilowa koszulka kolcza, szytlet +1, pierścien skakania, eliksir niewidzialności.

Wilkołaki berserkerzy: człowiek (wilkołak) Bbr3; SW 3; średni zmiennokształtny, Char CZ; trzy różne postacie.

Ludzka postać: KW 3k12+3; pw 23; Inic +2; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +7 wręcz (1k12+3/×3, wielki topór) lub +5 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA szał 1/dzień; SC wilcza empatia, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP); MRO Wytrw +6, Ref +3, Wola +4; S 15, Zr 14; Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +4, Skakanie +5, Tajniki dziczy +7, Wspinaczka +5, Zauważanie +4; Poprawiona kontrola kształtu, Uniki, Zogniskowanie broni (wielki topór).

Szał: Gdy berserker w ludzkiej postaci wpadnie w szal, jego statystyki zmieniają się następująco: KP 17 (dotyk 10, nieprzygotowany 15); pw 29, Atak +9 wręcz (1k12+6, wielki topór), MRO Wytrw +8, Wola +6; S 19, Bd 15; Skakanie +7, Wspinaczka +7. Szał trwa 5 rund, po czym przez resztę danego spotkania jest zmęczony (Siła -2, Zręczność -2, nie może szarżować ani biegać).

Postać hybrydy: KW 3k12+9; pw 29; Inic +8; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 14, nieprzygotowany 14); Atak +8 wręcz (1k12+4/×3, wielki topór) oraz +1 wręcz (1k6+3, ugryzienie) lub +7 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA szał 1/dzień; SC RO 15/srebro, wilcza empatia, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP); MRO Wytrw +8, Ref +5, Wola +4; S 17, Zr 18, Bd 17, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +15, Przeszukiwanie +8, Skakanie +7, Tajniki dziczy +7, Wspinaczka +7, Zauważanie +8; Finezja w broni (ugryzienie), Poprawiona inicjatywa, Poprawiona kontrola kształtu, Uniki, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (wielki topór).

Szał: Gdy berserker w postaci hybrydy wpadnie w szal, jego statystyki zmieniają się następująco: KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowany 12); pw 35, Atak +10 wręcz (1k12+7, wielki topór) oraz +3 wręcz

(1k6+5, ugryzienie); MRO Wytrw +10, Wola +6; S 21, Bd 19; Skakanie +9, Wspinaczka +9. Szał trwa 7 rund, po czym przez resztę danego spotkania jest zmęczony (Siła -2, Zręczność -2, nie może szarżować ani biegać).

Postać wilka: Jak hybrydy, z następującymi różnicami: Atak +7 wręcz (1k4+4, ugryzienie); SC kłatwa likantropii.

Kłatwa likantropii (tylko w postaci wilka): Każdy ugryziony przez wilkołaka humanoid (trafienie w ataku ugryzieniem) musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie się likantropią.

Wilcza empatia: Może porozumiewać się ze zwykłymi i zło-wieszczymi wilkami, premia +4 do testów wpływania na nastawienie zwierzęcia.

Wyposażenie: mistrzowski napierśnik, mistrzowski wielki topór, lekka kusza z 20 beltami.

przełęcz martwego orka

Przełęcz Martwego Orka to jeden z kilku szlaków, które pozwalają podróżnikom pokonać omiatane burzami, lodowate góry Rauvin. Tędy wiedzie najbardziej bezpośrednia droga łącząca cytadele Adbar z Felbarr. Co ważniejsze, jest ona przejezdna cały rok – dzięki geotermicznemu gorącu Wąwozu Tęczy, który powoduje roztopianie się śniegu. Wąwóz Tęczy i Przełęcz Martwego Orka razem stanowią część nisko położonego szlaku przez góry Rauvin.

Wiele cywilizowanych osób wierzy, że to niesławne miejsce to prawdziwe miasto orków stojących ramie przy ramieniu i gotowych w każdej chwili uderzyć. Oczywiście to nieporozumienie. Miejscowi przewodnicy, traperzy, poszukiwacze złota oraz uthgardskie szczepy wiedzą, jaka jest prawda. Orkowie ze szczeru Rozłupywacze Czaszek uznają przełęcz za swoje terytorium i często niepokoją pokonujące ją grupy. Niemniej jaskinie, w których mieszkają, są położone wiele kilometrów od Przełęczu Martwego Orka, więc nie pilnują oni szlaku cały czas.

Najwyższy punkt przełęczu to miejsce puste i omiatane wiatrem. Nawet orkowie nie lubią tu przebywać, chyba że akurat chcą w Kle Czaszek przejechać Gruumsha, albo też liczą na zorganizowanie zasadzki na podróżników wędrujących „ich” drogą. Po prostu ta przełęcz to zwykły posterunek orków z gór Rauvin. Zwykły do tego stopnia, że zazwyczaj jest tu pusto – zwłaszcza w najchłodniejsze dni zimy, a czasami też w długie, jasne dni śródlęcia.

W ostatnich miesiącach Rozłupywacze Czaszek ustanowili w pobliżu przełęczu stały garnizon w sile jednego szponu (osiem pazurów po dziesięć orków w każdym, plus grupa posłańców oraz elitarnych dowódców). Jego zadaniem jest nękanie i przepędzanie tych wszystkich, którzy próbują tą drogą pokonać góry. Mała, dobrze uzbrojona grupa wędrowców ma szansę od czasu przesliznąć się bez większych kłopotów. Jednakże większe i wolniejsze oddziały prawdopodobnie napotkają stopniowo narastający opór, którego kulminacją będzie wściekła pogoni w dół. Wojenny wódz Koront liczy na to, że całkowite zamknięcie przełęczu spowoduje siły Srebrnych Marchii do pochópnego wystania ekspedycji w góry Rauvin, której celem będzie ponowne otwarcie szlaku.

Poszukiwacze przygód, eksploratorzy oraz małe grupy wojowników podróżujące przez Przełęcz Martwego Orka mogą natrafić na wspomnianych obrońców tego miejsca. Tworzą oni barykady i kamienne kopce – typowe dzieła orków Północy. A warto przy okazji zaznaczyć, że obok stacjonujących w Twierdzy Mrocznej Strzały poddanych króla Oboulda, tylko Rozłupywacze Czaszek tak bardzo gotują się do walki.

szpon vauga

Obecnie Przełęczy Martwego Orka pilnuje osiemdziesiąt orków oraz ich przywódcy, wspierani przez grupę zwiadowców i posłańców. Tym szponem dowodzi Vaug Silny (NZ mężczyzna ork Trp2/Wjk4) – gwałtowny osobnik podlegający drużynie wojennego wodza Koronta. W zwyczaju Rozłupywaczy Czaszek szpon nosi nazwę pochodzącą od imienia swego wodza, zatem ten pilnujący przełęczy zwany jest Szponem Vauga.

WAŻNIEJSI ORKOWIE

Anya (CZ kobieta półork Łtr2/Wjk2) to porucznik i najważniejszy zwiadowca Vauga. Ta podstępna orczyca jako jedna z niewielu zyskała szansę walki u boku mężczyzny tej rasy. Jest po prostu ulubienicą Baerzel i na dodatek zabiła niejednego wojownika, który chciał podporządkować ją sobie siłą i brutalnością.

Vaug ma również poparcie Starego Puchka (CZ mężczyzna ork Kpn5 Gruumsha). Kapłan Gruumsha opiekuje się Kłem Czaszek oraz ołtarzem – i to bez względu na to, czy Rozłupywacze Czaszek stacjonują na przełęczy, czy też nie. Puchk często wpada w potworny szał, prawiąc innym orkom kazania o ich obowiązkach wobec jednockiego boga. W opiece nad świętym miejscem Gruumsha pomaga mu kilku młodszych duchownych, którzy również strzegą kapłana.

STRAŻE

W każdej chwili na służbie są trzy pazury. Jeden stacjonuje przy zachodniej barykadzie (obszar 2), jeden przy wschodniej (obszar 10), a ostatni – podzielony na dwie grupy – dogląda kamiennych kopców stojących nad wschodnim i zachodnim podejściem do przełęczy (ob-

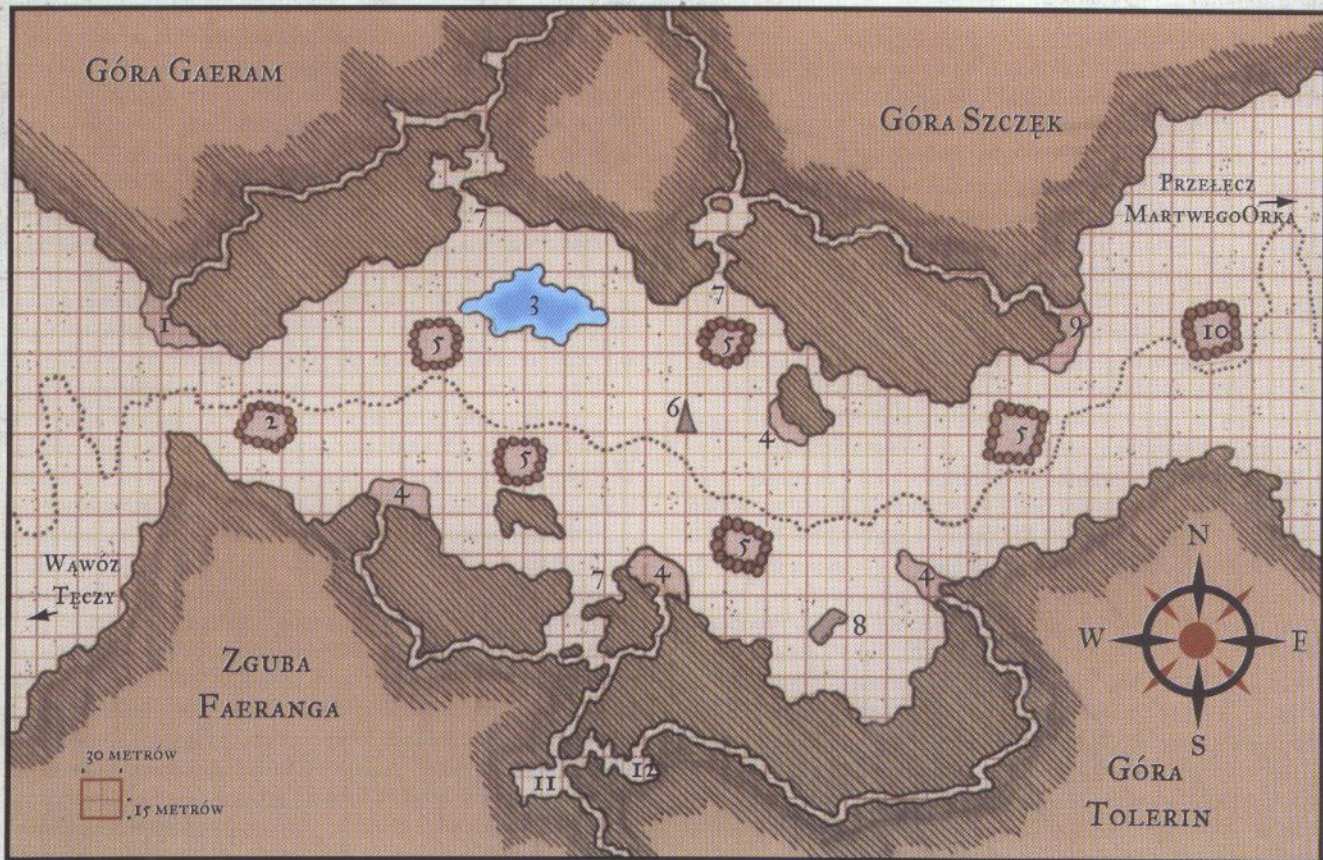
szary 1 i 9). Z pozostałych pięciu pazurów, dwa zazwyczaj poszukują żywności przy Wąwozie Tęczy i w niższych częściach przełęczy, pozostałe trzy zaś na ogół śpią lub jedzą, po jednym przy każdym z wylotów jaskiń.

przełęcz

Orkowie ze Szponu Vauga nie są zbyt czujni, zwłaszcza podczas bolesnych godzin światła dziennego. Tym bardziej, że wieść o tym, że Rozłupywacze Czaszek opanowali przełęcz, już się rozeszła i od miesięcy wędruje tędy niewiele osób. Orkowie na warcie przy zachodnim kopcu (obszar 1) wypatrują każdego, kto nadchodzi od wylotu Wąwozu Tęczy. Szlak wije się po polu głazów porośniętych zielonym mchem – na potrzeby określania dystansu ujrzenia przeciwnika należy traktować ten teren jak zarośla, krzaki lub busz (patrz Tabela 3-1 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Orkowie przebywający w obszarach 1. i 2. są na ogół dobrze ukryte na kopcach kamieni i za barykadami (zbliżający się dostrzegają ich po udanym teście Zauważania o ST 27).

Jeżeli orkowie dostrzegą zbliżanie się dużych sił, wówczas podniosą alarm za pomocą pochodni i rogów. Jeśli zauważą nielicznych wędrowców, wówczas wyślą biegaczy, by cicho powiadomić pobliskie pazury i zastawić pułapkę na przełęczy. Oczywiście inaczej się zachowają, gdy zorientują się, że zostali zauważeni – po prostu podniosą alarm.

Te same zasady dotyczą grup zbliżających się ze wschodu, z tą tylko różnicą, że tu straż trzymają orkowie na wschodnim stoku kamieni (obszar 9.). Górna część szlaku od wschodniej strony to teren otwarty, niemal bez osłony, więc Rozłupywacze Czaszek mogą dostrzec podróżnych z trochę dalszej odległości.



1. ZACHODNI STOS KAMIENI (PS 4)

Orkowie zmusili gobliny, by wycięły głazy ze zbocza góry i zebrały je w stosie na tej wąskiej półce. Można je teraz w odpowiednim momencie zepchnąć z urwiska i zasypać nimi podróżujących szlakiem wrogów. W każdym stosie znajduje się około 100 kamieni podobnej wielkości, ważących przeciętnie około 60 kilogramów. Półka wisi jakieś 30 metrów nad szlakiem, więc głaz zada każdej trafionej nim osobie 5k6 obrażeń.

Każdy z orków na stosie może stoczyć jeden głaz na trzy rundy, gdyż przeniesienie kamienia na skraj półki i jakie takie wycelowanie nim wymaga dwóch akcji caorundowych. Użycie głazu w walce wymaga wykonania udanego ataku dotykowego na dystans z premią do ataku +0. Ignoruje się wszystkie modyfikatory poza przyrostem zasięgu oraz ewentualną osłoną, za którą chowa się cel. Staczany głaz ma przyrost zasięgu 18 metrów, więc orkowie atakujący z tego kopca podlegają karze -6 do testów ataku. Jeżeli toczący się kamień chybi, wówczas należy go potraktować jak broń wybuchową (patrz Rozdział 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Orkowie przy stosie posiadają również krótkie łuki oraz broń do walki wręcz i będą się za ich pomocą bronić przed wspinającymi się do nich po zboczu napastnikami.

Ta półka skalna połączona jest z wylotem jaskini (obszar 7.) małym tunelem, wijącym się w głąbi zbocza góry.

Orkowie wojownicy (4): pw 4 każdy. Wielki topór, krótki łuk z 20 strzałami, staczane głazy (patrz wcześniej).

Dowódca pazura: pw 16.

2. ZACHODNIA BARYKADA (PS 5)

Na tę redutę składają się pierścien kamieni zapewniających jakie takie schronienie. Tego typu barykady orkowie konstruowali w wielu innych miejscach przełęczcy. Stacjonuje tu pazur ośmiu wojowników, dowódca oraz biegacz. Orkowie są wyposażeni w róg sygnalizacyjny oraz pochodnię z metalowym koszem i dodatkowym paliwem, którą można umieścić na szczycie 6-metrowej tyczki. Jeżeli zauważą przeciwnika i uznają, że ten ich nie dostrzegł, wówczas poczekają na adwersarzy, by zaskoczyć ich salwą strzał.

Ściany barykady mają około 2,4 metra wysokości, a u podstawy grubość 1,5 metra. Po jej wewnętrznej stronie biegnie wysoki na 1,5 metra stopień, umożliwiający wojownikom strzelanie ponad głazami i jednoczesne korzystanie z 1/2 osłony. Stojący na ziemi przed barykadą potrzebują broni zasięgowej (lub też ich naturalny zasięg musi wynosić 3 metry), by atakować wręcz orków ukrytych za głazami. Stacjonujący tu wojownicy dzierżą krótkie łuki oraz długie włócznie, dzięki którym są w stanie lepiej wykorzystać zajmowaną pozycję.

Na barykady nie ma wejścia – wdrapanie się na zewnętrzną ścianę wymaga udanego testu Wspinaczki o ST 15 (kryjący się po drugiej stronie orkowie przerzucają linę z węzłami, by pomóc towarzyszącej im wdrapać). Każdy może bez problemu zeskoczyć z barykady, z półki po wewnętrznej stronie, i wylądować u podnóża muru (akcja będąca odpowiednikiem ruchu).

Orkowie wojownicy (8): pw 4 każdy. Długa włócznia, sztylet, krótki łuk z 20 strzałami.

Ork biegacz: pw 4.

Dowódca pazura: pw 16.

3. CZARNA SADZAWKA

Sadzawka długości około 18 metrów i szerokości jakichś 9 metrów. Często jej powierzchnię skruwa lód. Jest to w zasadzie dziura o stromych brzegach, wypełniona zanieczyszczoną, czarną, śmierdzącą wodą skażoną oslepiającą zarazą (zobacz Choroba w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Na jej dnie – na głębokości 9 metrów – spoczywają liczne szczątki stworzeń zabitych przez orków na przestrzeni wielu lat. Wśród mieszaniny kości w szlamie na dnie sadzawki znajduje się 120 ss, 44 sz, dwa klejnoty warte 30 sz, złota bransoletka warta 90 sz oraz *pierścień przyjaźni zwierząt* (znalezienie go wymaga udanego testu Przeszukiwania o ST 15).

Oczywiście, każdego intruza nurkującego w szlamie w poszukiwaniu przedmiotów prawdopodobnie po wynurzeniu otoczą wojownicy ze Szponu Vauga.

4. PUSTE KAMIENNE STOSY

Cztery półki bardzo przypominające obszar 1., tyle że nie stacjonują na nich orkowie. W przypadku poważnego ataku, pazury z obszaru 7. mogą krętymi tunelami w zboczu góry dotrzeć do większości tych miejsc.

5. PUSTE BARYKADY

Pięć redut podobnych do obszaru 2., ale aktualnie pustych. W reakcji na poważny atak, szpony z obszaru 7. mogą szybko zająć te punkty oporu.

6. KIEŁ CZASZEK

Tę formację skalną ozdobiono żółtkącymi czaszkami wielu ofiar Rozłupywaczy Czaszek. Niektóre z nich należały do masywnych bestii z dużymi kłami. Wysoką na 12 metrów iglicę skalną oplątano również wieloma skórzanymi rzemieniami. Dzięki nim rozpadające się czaszki trzymają się w całości. Rzemienie tworzą również prymitywną drabinę prowadzącą na szczyt skały, z której orkowie korzystają jak z punktu obserwacyjnego, gdy wiedzą, że intruzi są na przełęczcy.

W pewnej odległości wokół podstawy iglicy są rozrzucone rozpadające się fragmenty kości. Liczni poszukiwacze przygód przez lata wspominali, że na szczycie znajduje się *portal*, chociaż nie byli w stanie się zgodzić, dokąd prowadzi.



Kieł Czaszek

7. WYLOTY JASKIŃ (PS 4)

Wejścia do jaskiń Serca Raurin znajdują się zarówno po północnej, jak i południowej stronie przełęczy. W środku kilka pomieszczeń o surowym wyglądzie służy za prymitywne koszary szponu Vauga. Niemal cały czas w każdej z tych pieczar znajduje się jeden pazur. We wszystkich jaskiniach jest sporo zapasów, palenisk oraz brudnych pościeli.

Dwa północne kręte tunele prowadzą przez około 1,5 kilometra. Te trudne do przejścia korytarze wiodą do najbliższej, położonej pod Górą Szczyk warownej jaskini Rozłupywaczy Czaszek. Tamtejsze parne pieczary zamieszkuje ponad pięćset orków, wliczając w to dwa szpony wojowników. W przypadku poważnego ataku, w ciągu godziny na Przełęczy Martwego Orka pojawi się wezwany szpon wojowników. Inne tunele prowadzą do kamiennych kopców po północnej stronie przełęczy (obszary 1. i 9.).

Południowy wylot jaskini prowadzi do dwóch mniejszych tuneli, wznoszących się ku południowym stosom kamieni (obszar 4.) oraz większemu przejściu ciągnącemu się na południe. Nieco dalej korytarz dociera do Kapliczki Gruumsha (obszar 11.) oraz komnaty Vauga (obszar 12.), po czym ciągnie się przez niemal pięć kilometrów, osiągając w końcu inną warowną jaskinię Rozłupywaczy Czaszek.

Orkowie wojownicy (8): pw 4 każdy.

Ork biegacz: pw 4.

Dowódca pazura: pw 16.

8. OLTARZ STAREJ CZASZKI

Masywny kamienny stół wykonany z mniej więcej prostokątnego bloku kamienia o szerokości 3,6 metra, a długości ponad 9 metrów. Rozłupywacze Czaszek zwykle wykorzystują go do poświęcania Gruumshowi szczególnie walecznych wrogów. Gdy jest to konieczne, tu Stary Puchk publicznie obdziera ze skóry lub łamie kości nieposłusznym członkom szerepu.

Wszystko, co znajdzie się na ołtarzu, należy do Gruumsha i musi pozostać dokładnie w tym miejscu, gdzie upadło – dlatego też stworzenia przed torturowaniem na ołtarzu są odzierane z szat. Wokół ołtarza spoczywają resztki z czasów, gdy nie podejmowano tych środków ostrożności: rdzewiejąca, bezużyteczna broń oraz fragmenty pancerza, garść monet i inne drobiazgi. Orkowie nie dotkną tych przedmiotów i jeżeli ktoś inny będzie chciał je podnieść, uniemożliwią mu to, wierząc bowiem, iż Gruumsh zabije każdego, kto użyje czegoś, co do niego należy.

9. WSCHODNI STOS KAMIENI (PS 4)

Półka w zasadzie niczym nieróżniąca się od podobnego miejsca na zachodzie (obszar 1.). Stacjonuje tu podobna liczba orków. Podobnie do

zachodniej półki, tę również wyposażono w setkę kamieni przygotowanych do zepchnięcia na biegnący dołem szlak. Jednak ta półka znajduje się odrobinę dalej od szlaku niż zachodnia – całe 45 metrów.

Ten kopiec połączony jest z północnym wylotem jaskini (obszar 7.) małym tunelem wijącym się w zboczu góry.

Orkowie wojownicy (4): pw 4 każdy. Wielki topór, krótki łuk z 20 strzałami, staczane glazy (szczegóły w opisie obszaru 1.).

Ork biegacz: pw 4.

10. WSCHODNIA BARYKADA (PS 5)

Reduta bardzo podobna do tej na zachodzie (obszar 2.). Podobnie do miejsca położonego na drugim końcu przełęczy, również we wschodniej fortyfikacji stacjonuje pazur złożony z ośmiu orków wojowników, biegacza oraz dowódcy pazura. Szczegóły dotyczące taktyki orków oraz obrony barykady znajdują się w opisie obszaru 2.

Orkowie wojownicy (8): pw 4 każdy. Długa włócznia, sztylet, krótki łuk z 20 strzałami.

Ork biegacz: pw 4.

Dowódca pazura: pw 16.

11. KAPLICZKA GRUUMSHA (PS 6)

Około 60 metrów od południowego wylotu jaskini, w zboczu góry, znajduje się Kapliczka Gruumsha – niska komnata o nierówno ociosanych ścianach, oświetlona dymiącymi żarnikami. Przebywają tutaj Stary Puchk oraz dwóch młodszych kapłanów. Przynajmniej raz dziennie odwiedzają oni Kiel Czaszek (obszar 6.) oraz ołtarz (obszar 8.), by odprawić na przełęczy rytuały ku czci Gruumsha.

Stary Puchk: pw 29. Patrz dalej.

Orkowie kapłani: pw 4 każdy. Patrz dalej.

12. KOMNATY VAUGA (PS 7)

Vaug Silny przerobił na swą prywatną kwaterę i komnatę dowodzenia kilka położonych blisko siebie, surowych w wyglądzie pieczar. Sam zajął jedno pomieszczenie, Aniy przypadło drugie, a dwóch jego pomocników dzielił trzecie. Dwóch przydzielonych dowódcy biegaczy śpi na podłodze przed jego drzwiami – są jednocześnie jego strażnikami (choć Vaug w zasadzie nie potrzebuje ochrony, przynajmniej przed orkami, którymi dowodzi). Aniy zazwyczaj nie ma w pobliżu, gdyż większość czasu spędza prowadząc zwiad w okolicy. Długotrwała, głośnie walka z pewnością ściągnie w ciągu kilku rund Starego Puchka oraz młodszych kapłanów, którzy sprawdzą, co się dzieje.

Vaug Silny: pw 44.

Szamani (2): pw 10.

Biegacze (2): pw 4.

Skarb: Oprócz prywatnych skarbów każdego z orków, w tej komnacie znajduje się trochę większych gabarytowo dóbr zabranych pechowym handlarzom, którzy nie widzieli, że Rozłupywacze Czaszek zdecydowali się obsadzić przełęcz. W jednej z jaskiń spoczywa – zamknięte za prymitywną drewnianą bramą – dziesięć olbrzymich koszy z krasnoludzkiej karawany mułów (zwierzęta orkowie ugotowali je i zjedli). Przewożono nią 40 kilogramów płótna lnianego (wartości 320 sz), 100 kilogramów tytoniu (100 sz), 300 kilogramów mąki (12 sz), 10 kilogramów soli (100 sz), 20 kilofów, 20 szpadli, 4 tomy, 10 młotków, 8 młotów-kafarów oraz sześć 40-litrowych beczulek dobrego piwa z Sundabaru.

Biegacz: ork Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8; pw 4; Init +1; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 11, nieprzygotowany 12); Atak +2 wręcz (1k8+1/×3, krótka włócznia) lub +2 dystansowy (1k6+1, oszczep); SC widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na światło;

skarby orków

Orkowie ze Szponu Vauga posiadają niewielką liczbę monet i kosztowności. Zazwyczaj każdy z nich nosi monety przy sobie.

Wojownicy i biegacze posiadają zazwyczaj 1k6 × 10 sm, 2k4 × 5 ss oraz 1k6 sz każdy. Pieniądże przechowują w brudnych sakiewkach przy pasie.

Dowódcy szponów, adeptki i młodszy kapłani zazwyczaj posiadają około 2k4 × 10 sm, 2k6 × 5 ss oraz 2k6 × 5 sz każdy. Najważniejsi przywódcy noszą przy sobie podobną liczbę monet, a ponadto posiadają także specjalne przedmioty.

Char CZ; MRO Wytrw +2, Ref +1, Wola -1; S 13, Zr 13, Bd 11, Int 10, Rzt 8, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Wspinaczka +5, Zauważanie +2; Czujność.

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światła dnia*.

Wyposażenie: Krótka włócznia, 3 oszczepy, skórznia.

Dowódca pazura: ork Zbr3; SW 2; średni humanoid; KW 3k8+3; pw 16; Inic +0; Szyb 6 m; KP 15 (dotyk 10, nieprzygotowany 15); Atak +6 wręcz (1k12+4/×3, wielki topór) lub +3 dystansowy (1k6+3, oszczep); SC widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +3, Ref +1, Wola -1; S 17, Zr 10, Bd 11, Int 10, Rzt 6, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Profesja (inżynier woj-skowy) +4, Zauważanie +2; Czujność, Twardość.

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światła dnia*.

Wyposażenie: Wielki topór, 3 oszczepy, sztylet, długi łuk, 20 strzał, kolczuga.

Młodszy kapłan Gruumsha: ork Kpn1 Gruumsha; SW 1; średni humanoid; KW 1k8; pw 4; Inic -1; Szyb 6 m; KP 15 (dotyk 9, nieprzygotowany 15); Atak +1 wręcz (1k8+1, ciężki buzdygan); SC widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +2, Ref -1, Wola +2; S 13, Zr 8, Bd 10, Int 10, Rzt 11, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +2, Leczenie +2, Nasłuchiwanie +3, Zauważanie +3; Czujność.

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światła dnia*.

Przygotowane czary (3/2; bazowa ST = 10 + poziom czaru): 0 - leczenie drobnych ran, przewodnictwo, wykrycie magii; 1 - magiczna broń, obrona przed dobrem*.

*Czar domenowy. **Domeny:** siła (siłowy wyczyn 1/dzień), zło (rzuca czary zła na poziomie o +1 wyższym).

Wyposażenie: Ciężki buzdygan, zbroja huskowa, duża drewniana tarcza.

Szaman: ork Adp3; SW 2; średni humanoid; KW 3k6; pw 10; Inic +2; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 12, nieprzygotowany 13); Atak +2 wręcz (1k4+1/19-20, sztylet); SC widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +1, Ref +3, Wola +4; S 12, Zr 14, Bd 10, Int 11, Rzt 13, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +6, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +2, Zauważanie +4; Czujność, Rzucanie w walce.

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światła dnia*.

Przygotowane czary (3/3; bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 - leczenie drobnych ran, światło, widmowy odgłos; 1 - leczenie lekkich ran, płonące dłonie, uśpienie.

Wyposażenie: Sztylet, ćwiekowana skóra, różdżka leczenia lekkich ran.

Vaug Silny: ork Trp2/Wjk4; SW 6; średni humanoid; KW 2k10+2 plus 4k10+4; pw 44; Inic 1; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +11 wręcz (1k6+8/×3, ręczny topór mrozu +1)

oraz +11 wręcz (1k6+4/×3, mistrzowski ręczny topór) lub +7 dystansowy (1k8+3/×3, potężny długi łuk refleksyjny [premia z S +3]); SC widzenie w ciemnościach 18 m, ulubiony wróg - krasnoludy +1, wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +8, Ref +2, Wola +3; S 20, Zr 13, Bd 12, Int 9, Rzt 10, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Leczenie +2, Nasłuchiwanie +3, Tajniki dzicy +3, Ukrywanie +6, Wspinaczka +13, Zauważanie +3; Atak z doskoku, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (ręczny topór), Tropienie, Uniki, Zogniskowanie broni (ręczny topór), Żelazna wola.

Ulubiony wróg: premia +2 do testów Blefowania, Nasłuchiwanie, Tajników dzicy, Wyczucia pobudek oraz Zauważania, a także testów obrażeń zadawanych przez broń względem krasnoludów.

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światła dnia*.

Wyposażenie: ręczny topór mrozu +1, mistrzowski ręczny topór, potężny długi łuk refleksyjny (premia z S +3), 20 strzał, *mithrilowa koszulka kolcza* +2, *eliksir leczenia średnich ran*, *eliksir niewidzialności*.

Stary Puchk: ork Kpn5 Gruumsha; SW 5; średni humanoid; KW 5k8+5; pw 29; Inic +1; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowany 18); Atak +7 wręcz (1k8+3, ciężki buzdygan +1); SC widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +5, Ref +2, Wola +6; S 14, Zr 12, Bd 13, Int 7, Rzt 15, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +5, Leczenie +2, Zauważanie +3; Rzucanie w walce, Zogniskowanie broni (ciężki buzdygan).

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światła dnia*.

Przygotowane czary (5/5/4/2; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 0 - leczenie drobnych ran, odporność, przewodnictwo, wykrycie magii (2); 1 - leczenie lekkich ran, powodowanie strachu, tarcza wiary, wytrzymałość żywiołowa*, zagłada; 2 - bycza siła*, leczenie średnich ran, wezwwanie potwora II, ustrzymanie osoby; 3 - obłożenie kłatwą, magiczny ornat*.

*Czar domenowy. **Domeny:** siła (siłowy wyczyn 1/dzień), zło (rzuca czary zła na poziomie o +1 wyższym).

Wyposażenie: ciężki buzdygan +1, kolczuga +1, zwój rozproszenia magii, eliksir latania, eliksir leczenia lekkich ran, duża stalowa tarcza.

wieża telkouna

Pomiędzy szczytami Thorog i Ieldroun w górach Nether kryje się trudno dostępna dolina zwana Wysokie Thorog. Z tego odległego miejsca przylatują dzikie perytony polujące na ludzi i przedstawicieli innych ras, wierzchowce, zwierzęta pociągowe, a nawet zwierzątka takie jak koty czy psy. Swe ofiary transportują do wspomnianej ukrytej doliny. Niewiele z tak porwanych stworzeń widziano ponownie. Dołączają oni do szeregów zaginionych umarłych z gór Nether.

Wedrowcom podróżującym w okolicach Wysokiego Thorog zagrażają - jak zwykle - orkowie, górskie potwory, a nawet śmoki Morueme. Mimo to istnieje kilka stosunkowo bezpiecznych i łatwych do pokonania szlaków prowadzących przez te zagrożone obszary. Dotarcie do doliny to w zasadzie kwestia przedarcia się przez kamienie i wycięcia roślinności, a nie wspinaczki po skałach. Najprostsze wejście prowadzi przez część południową, gdzie morenowa blokada pomiędzy górą Thorog a szczytem na wschód od niej doprowadziła do powstania małego stawu.

wysokie thorog

Na pierwszy rzut oka dolina wydaje się niezamieszka. Rośnie tu dziki las drzew iglastych, niebieskosiłci, felsuli oraz cienioczubów, u podstawy których rozwijają się helmowe ciernie oraz krzewy jagodowe. Ze zboczy doliny tryska kilka źródeł wody pitnej, która spływa zakosami ku górskiemu jezioru. Poza wznoszącą się w pierścieniu cienioczubów na wschodnim krańcu doliny czarną podwójną wieżą – Wieżą Telkouna – Wysokie Thorog wydaje się bujnie rosnącą, nietkniętą dziczą.

Jednak tak naprawdę Wysokie Thorog jest polem bitwy. Włóczą się tu głodne potwory wypuszczone z Wieży Telkouna i zestawione własnemu losowi (dla rozrywki lub na potrzeby badań zaklinacza Telkouna oraz jako strażnicy, chroniący go przed intruzami). Ci drapieżnicy dawno temu oczyścili dolinę z wszelkiego leśnego życia z wyjątkiem najmniejszych ptaków oraz roślinności, a teraz polują na siebie nawzajem. Nawet perytony nauczyły się polować gdzie indziej. Jeżeli ktoś odważy się rzucić na stworzenie żyjące pośród drzew Wysokiego Thorog, wówczas jest wielce prawdopodobne, iż zbiegnie się kilka potworów, które klamami i pazurami rozerwą takiego śmiałka na sztuki.

Bestie telkouna

Dolinę zamieszkuje kilka potworów uwolnionych z Wieży Telkouna. Są to: achajerus, dwa girallony, trzy przetrawiacze, sześciogłowa hydra lernejska, szary rozpruwacz oraz dwa sowniedźwiedzie. Potwory wałęsają się po dolinie w sposób mniej lub bardziej losowy. Na każde 5 minut wędrówki po dolinie istnieje szansa 20%, że intruzi napotkają jedno z tych dzikich stworzeń. Tabela pozwoli ustalić, jakiego potwora spotkała grupa.

k%	Spotkanie	PS
01-10	Achajerus	5
11-30	Przetrawiacz (3)	9
31-45	Girallon (2)	7
46-60	Szary rozpruwacz	8
61-75	Sześciogłowa hydra lernejska	8
76-85	Sowniedźwiedź (2)	6
86-100	Xaos	10

Zabicie lub pokonanie w inny sposób potwora czy grupy potworów jest równoznaczne z ich usunięciem z tabeli. W przypadku uzyskania później rezultatu wskazującego na napotkanie danej istoty, wynik

należy traktować jak brak spotkania. Trzeba też dodać, że większość istot nauczyła się unikać polany w pobliżu wieży.

Xaos to bestia chaosu dwukrotnie większa niż normalne stworzy. Dopiero niedawno wy dostała się z kuli zastoju znajdującej się w Wieży Telkouna. Obecnie znajduje się pod wpływem czaru *zawroczenie potwora*, który rzucił zaklinacz. Sama jej obecność wystarcza, by inne potwory nie zbliżały się do wieży i na widok stwora uciekały z powrotem w głąb lasu. Gdy Telkoun odkryje obecność intruzów w dolinie, wówczas rozkaże Xaosowi ich znaleźć i zaatakować. St

tystyki bestii chaosu znajdziesz na końcu tego scenariusza.

gniazda perytonów

Na wysoko położonych półkach skalnych górujących nad doliną (każdą oznaczono na mapie literą „P”), znajdują się gniazda jedenastu perytonów – czterech par (samicy i samca) oraz trójki samotników – służących Telkounowi z bezgraniczną lojalnością. Zaklinacz regularnie używa na największych i najsilniejszych z nich *zawroczenia potwora*, wspomagając swą magiczną perswazję hojnymi nagrodami. Pozwala też perytonom zatrzymywać większość skarbów zdobytych podczas napadów na karawany i podróżnych. Od czasu do czasu wspiera również stwory podczas ataków na przeciwników, z którymi sam nie mogłyby sobie poradzić. W każdym momencie połowa z tych stworzeń znajduje się w pobliskich

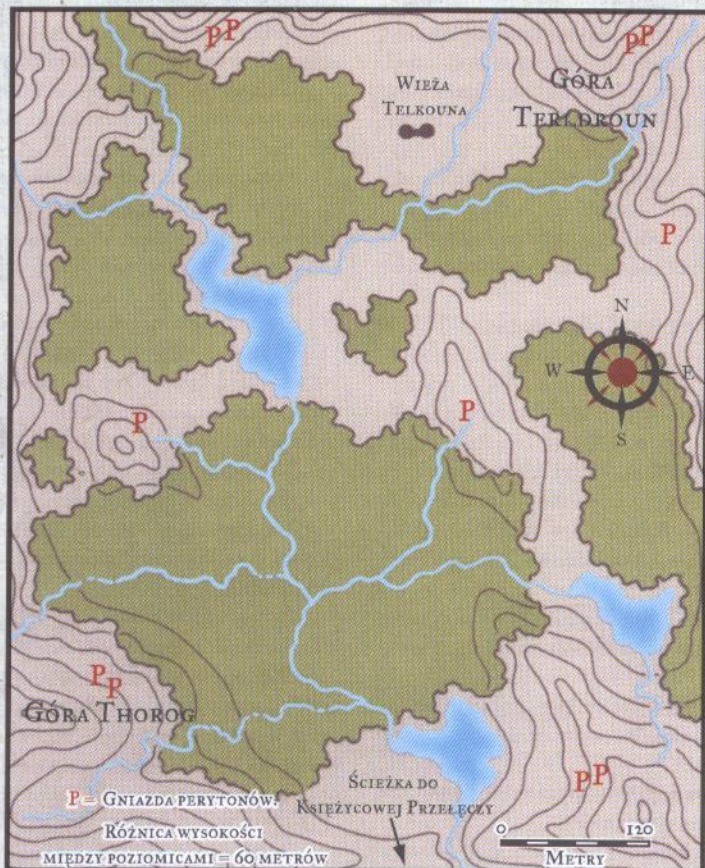
górach oraz na przełęczach, szukając istot, które mogłyby napaść, lub karawan do złupienia. Mają też rozkaz, by obserwować dolinę i donosić Telkounowi o ruchach intruzów. Jednakże nie zaatakują, chyba że wrogowie spróbują wlecieć lub wspiąć się na górne poziomy wieży czarodzieja.

Perytony (11): pw 32 każdy. Patrz *Kompendium potworów: Potwory Faerunu* (lub zastąp je czarcimi ogromnymi orłami).

Skarb: W każdym gnieździe znajduje się 1k6×500 sm, 1k4×500 ss oraz 1k4×100 sz. W leżach par znajdują się również 1k4 klejnoty, 1k4 dobra oraz 1k3 słabe magiczne przedmioty. W każdym gnieździe wala się też niewielka liczba dóbr handlowych, takich jak futra, bele materiału, worki mąki i tym podobne. Perytony nie znajdują zastosowań dla tych rzeczy, ale wciąż kłócą się i sprzecząją, czyli gniazdo udekorowano najwspanialszym łupem.

wieża telkouna

Mieszkanie zaklinacza to groźna budowla, na którą składają się dwie iglice. Są to ostro zwieńczone, bliźniacze, połączone walce z czarnego, stopionego kamienia. Wznoszą się zaś bardzo wysoko. Wie-



że łączy krótkie przewężenie – łącznik – przez co przekrój budynku kształtem przypomina trochę sztangę. Dostęp do wnętrza wieży umożliwiają drzwi położone na parterze wschodniego walca. W ścianach wieży jest tylko kilka okien, co zaznaczono w przedstawionych dalej opisach pomieszczeń. Każde z okien to wąski świetlik wysokości około 1,2 metra oraz szerokości 30 centymetrów, wypełniony przypominającym szkło kryształem grubości 7,5 centymetra.

Budowli broni kilka dobrze opłacanych (oraz w razie potrzeby zauroczonych) gargulców, których lojalność zaklinacz sobie zapewnił.

1. DRZWI WIEŻY (PS 6)

Na parterze łącznika pomiędzy wieżami znajdują się duże drzwi wejściowe, wykonane z żelaznej płyty wysokości 2,4 metra i szerokości 1,5 metra; osadzone w wyrzeźbionym w ohydne postaci łukowatym przejściu, nieprzypominającym gładkich ścian reszty budowli. Na straży stoją tu dwa gargulce, które zastygły na tle rzeźb otaczających wrota. Wykorzystują one w pełni swą rasową zdolność trwania w bezruchu i stapiają się z tłem z obrobionego kamienia. Telkoun regularnie rzuca na stworzenia strzegące drzwi do wieży *byczą siłę*.

Gargulce (2): pw 38 każdy.

Drzwi do wieży są zamknięte (test Otwierania zamków o ST 30, ST wyłamania 28), a jedyny klucz ma Telkoun. Jednakże można otworzyć je od wewnątrz. W tych rzadkich sytuacjach, w których zaklinacz podejmuje gości, po prostu rozkazuje on gargulcom z obszaru 2. wpuścić każdego, kto ma do niego uzasadniony interes.

2. WSCHODNIA WIEŻA (PS 6)

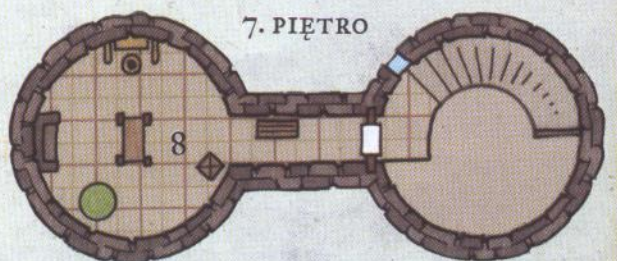
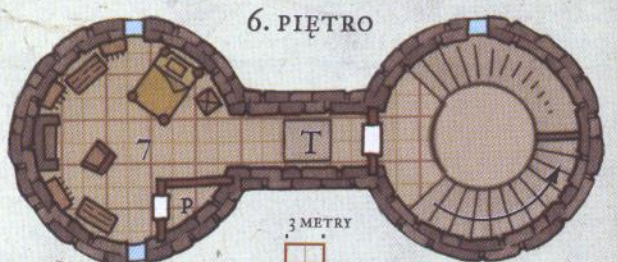
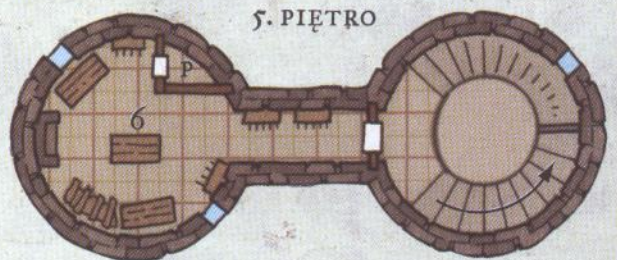
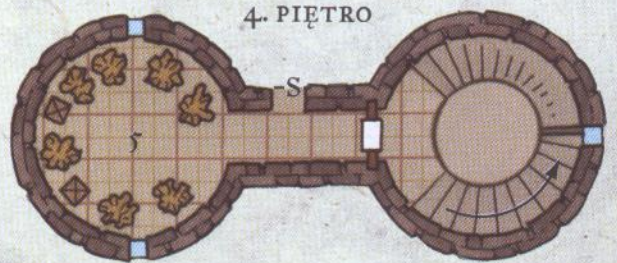
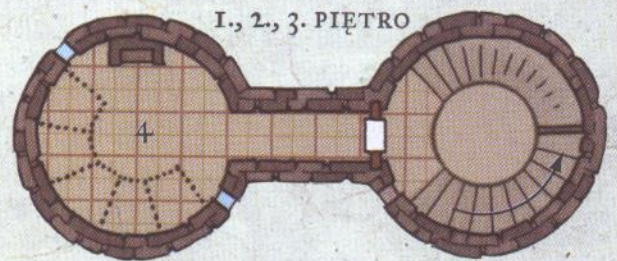
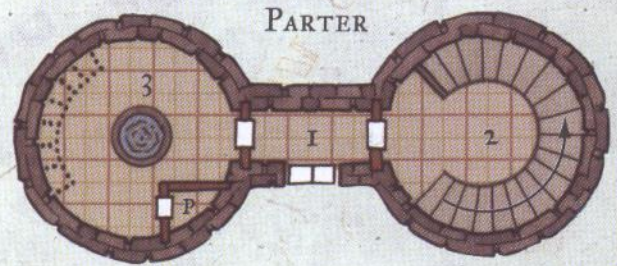
Wejściowe wrota otwierają się na przedpokój, z którego proste drewniane drzwi prowadzą do otwartego szybu biegnącego przez całą wschodnią wieżę. Ten walec wypełniają przede wszystkim spiralne schody wijące się wzdłuż jego ścian. Na każdym piętrze przecinają je podesty wyposażone w gładkie drewniane drzwi prowadzące do zachodniej wieży. Co 6 metrów wzdłuż klatki schodowej umieszczono pochodnie z *nieustającym płomieniem*, oświetlające to budzące niepokój pomieszczenie.

W obszarze 5. na czwartym piętrze gnieździ się siedem gargulców. Dwa z nich stoją stale na straży przed obszarem 1., a dwa inne strzegą wschodniej wieży. Lubią siedzieć na podestach na pierwszym lub drugim piętrze, skąd mogą obserwować parter, pozostając trudne do wykrycia.

Gargulce (2): pw 38 każdy.

W przypadku niebezpiecznego napadu na wieżę, jeden ze stojących tutaj na straży gargulców uda się do obszaru 5. i wezwie trzy przebywające tam potwory, by włączyły się do walki. Z kolei drugi z wartowników ruszy do obszaru 7. ostrzec Telkouna. Tutejsze gargulce lubią doprowadzać do walki w zwarciu z przeciwnikami bez broni i spychać ich w dół schodów lub wrzucać do szybu. Unikają jednak zwarcia z postaciami, które przy okazji takiej próby zyskiwałyby okazyny atak.

Walka na schodach: Bohaterowie, którzy otrzymają obrażenia znajdując się na schodach, muszą wykonać test Równowagi (ST 5) – udany pozwala uniknąć upadku w dół stopni. Postać, której test się nie powiedzie, spada o 1k2×3 metry. W przypadku 6 metrów musi wykonać test Wspinaczki (ST 10) – nieudany oznacza upadek w dół szybu. Wówczas otrzymuje normalne obrażenia wynikające z upadku z wysokości odpowiadającej jego pozycji (każde piętro wieży ma wysokość około 4,5 metra).



3. PARTER

Pomieszczenie mające studnię (z dwoma wiadrami i liną) oraz siedem żelaznych klatek, w których przetrzymywane są niedawno schwyta- ne stworzenia. Sześć z nich jest pusta, ale w jednej uwięziono trzy beholderowate – gałki oczne. Telkoun nie kłopocze się karmieniem tych istot i będą one atakować wszystko oraz wszystkich wchodzą- cych do pomieszczenia, używając zdolności *promień mrozu*.

Beholderowaty, gałka oczna (3): pw 3 każdy. Patrz *Kompendium potworów: Potwory Faerunu* (lub zastąp elektryczną jaszczurką).

4. PIERWSZE, DRUGIE ORAZ TRZECIE PIĘTRO

Pierwsi mieszkańcy wieży po jej zbudowaniu wykorzystali te pomiesz- czenia na kwatery strażników oraz służących. Potem Telkoun prze- mował je, dostosowując do własnych potrzeb. We wszystkich znajdują się duże, solidne, zamykane na kłódki klatki, w których zmieszczą się stworzenia rozmiaru dużego. Większość z nich jest pusta i otwar- ta, a w kłódkach nie ma kluczy (Telkoun ma przy sobie klucz pasu- jący do wszystkich). Tylko w klatce na drugim piętrze uwięziono dwóch młodych poszukiwaczy przygód: Ostena (ND człowiek męż- czyzna Kpn3 Tyra) oraz Niema (CD kobieta słoneczny elf Czar4). Jedynie ta dwójka ocalała z drużyny sześciu śmiałków, którzy badali pobliskie wierchy, gdy spadły na nich perytony Telkouna. Nieszczę- śników trzymano w wieży przez trochę ponad dekadzień. Teraz chęt- nie przytaczają się do wszelkich prób pokonania złego zaklinacza, choć są pozbawieni ekwipunku i nie mogli przygotować żadnych zaklęć.

5. KOMNATA NA CZWARTYM PIĘTRZE (PS 7)

Ta komnata stała się gniazdem gargulców z wieży. Zamieszkuje ją siedem tych stworzeń, chociaż zwykle znajdują się tu tylko trzy z nich. Na życzenie gargulców, Telkoun umieścił w łączniku sekretne drzwi, pozwalające im wylatywać i wlatywać do wieży. Z zewnątrz, z ziemi, nie sposób tego wejścia zauważyć. Niemniej latający intruz dokładnie przeszukujący obszar między walcami na czwartym pię- trze może je odnaleźć. Te drzwi nie są zamknięte i otwiera się je prostym haczykiem.

Gargulce (3): pw 32 każdy.

Skarb: Telkoun dobrze płaci gargulcom za ich usługi. W dwóch ciężkich drewnianych skrzyniach stojących pod ścianami znajduje się 6500 ss, 440 sz, posążek z kości smoczej wart 380 sz, mała sa- kiewka z klejnotami (cztery po 20 sz każdy, dwa po 40 sz każdy oraz jeden za 300 sz), mistrzowski napierśnik, *eliksir wytrzymałości* oraz

eliksir leczenia średnich ran. W pobliżu leży też mały stosik sprzętu – ekwipunek dwójki poszukiwaczy przygód z obszaru 4., czyli *zbroja półpłytkowa +1*, *szytylet mrozu +1*, mistrzowski ciężki buzdycan, *zwoj neutralizacji trucizny* oraz dwa plecaki pełne różnych zapasów (ra- cje żywnościowe, liny, i tak dalej).

6. KOMNATA NA PIĄTYM PIĘTRZE

Tę spizarnię wypełniają półki zawalone najróżniejszą żywnością – Tel- koun nakazał perytonom opróżniać wozy karawan. To pomieszczenie jest jednocześnie kuchnią oraz składem narzędzi. Pod jedną ze ścian, pod blatem obok zlewu, spoczywa drewno na opał. W zewnętrznej ścia- nie znajduje się palenisko (kominem odprowadza dym na zewnątrz), kotły oraz rożna. Wzdłuż drugiej ściany ustawione są blaty, nad któ- rymi wiszą półki z linami, drutami, kasetkami, kołkami, skoblami, zawiasami i innymi podobnymi przedmiotami oraz narzędziami. Załóż, że istnieje szansa 50% na znalezienie tu każdej powszech- nej rzeczy (o wartości 2 sz lub mniejszej) z Tabeli 7-7 *Podręcznika Gracza* oraz szansa 10% na znalezienie przedmiotu rzadkiego i nie- zwykłego. Luźny kamień w podłodze kryje mały kamienny talizman – klucz do portalu w obszarze 8. (test Przeszukiwania o ST 20).

7. KOMNATA NA SZÓSTYM PIĘTRZE (PS 4)

Drzwi prowadzące do tego pomieszczenia są zazwyczaj zamknięte (test Otwierania zamków o ST 30), a Telkoun nosi jedyny klucz. Prowadzący z podestu korytarz do zachodniej wieży chroni elek- tryczna pułapka. Każdy, kto przejdzie po wskazanej części podłogi, uruchamia urządzenie, chyba że niesie przy sobie odpowiedni ta- lizman. Oczywiście Telkoun ma jeden, a także pięć dodatkowych, które może dać gościom, choć nigdy jeszcze tego nie zrobił.

Elektryczna pułapka w korytarzu: SW 4; korytarz (3k10); rzut obronny na Refleks (ST 14) pozwala obniżyć obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25).

Zaklinacz zazwyczaj przebywa albo tutaj, albo w obszarze 8. Kom- nata na szóstym piętrze to jadalnia, salon i laboratorium Telkouna. Znajduje się tam fotel, łóżko z baldachimem, biurko i stół (przy drzwiach), na którym stoi *kryształowa kula* oraz półki wypełnione różnymi książkami o magii i wiedzy magicznej.

Skarb: W małym żelaznym kuferku pod łóżkiem spoczywa 5400 ss, 1100 sz oraz 60 sp. Kocioł paleniska stoi piękna stara harfa zdobiona srebrem, warta 600 sz. Na szafce nocnej znajdują się srebrny pół- misek, dzban oraz dwa dobrane puchary, warte jako zestaw 180 sz.

kula zastoju

To urządzenie ma postać świecącej, zielonej kuli z kryształu o średnicy około 2,4 metra. Po dotknięciu przez właścicie- la i wypowiedzeniu rozkazu, jedno stworzenie w promieniu 9 metrów od sfery można umieścić w *tympczasowym zastoju* i uwięzić w jej wnętrzu. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 23) – udany pozwala odeprzeć efekt. We wnętrzu sfery znajduje się innowymiarowa przestrzeń, w której można uwięzić nawet pięćdziesiąt stworzeń dowolnego rozmiaru. Inny rozkaz pozwala uwalniać uwięzione istoty, pojedynczo. Jeże- li właściciel kuli nie poda imienia, typu lub dokładnego opisu stworzenia, które chce uwolnić, wówczas urządzenie wypusz- cza losową istotę.

Jeżeli w *kuli zastoju* wybije się otwór (trwałość 20, pw 50), wszystkie uwięzione stworzenia natychmiast znajdują się na wolności. Gdy w sferze uwięzionych zostanie 50 stworzeń (każ- de takie jej wykorzystanie zużywa jeden ładunek), wówczas nie można w niej umieścić kolejnych. Jednakże znajdujące się we- wnętrzu stworzenia można przetrzymywać w *tympczasowym zastoju* w nieskończoność. Po wypuszczeniu ostatniego więźnia i zużyciu przez kulę wszystkich ładunków, urządzenie rozpada się i pozos- tają po nim wypalone resztki okopconego szkła.

Poziom czarujący: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudowne- go przedmiotu, uwięzienie, *tympczasowy zastój*; **Cena rynkowa:** 137 700 sz, **Waga:** 500 kg.

8. KOMNATA NA SIÓDMYM PIĘTRZE (PS 14)

Imponujące pomieszczenie wysokości ponad 9 metrów. Znajduje się tu wycięty z kamiennego bloku stół z przymocowanymi doń masywnymi kajdanami zdolnymi utrzymać giganta. Przy południowej ścianie pulsuje kula o średnicy 2,4 metra, wykonana z błyszczącego zielonego kryształu, a na stole koło drzwi leży kilka błyszczących noży oraz igieł – długich niczym ludzkie ramię.

Sfera to *kula zastój* (patrz ramka) pod kontrolą Telkouna. Urządzenie pozostawił w wieży jej poprzedni właściciel i jest to tak naprawdę relikwii ze starożytnego Netherilu. Używano jej do uwięzienia trzydziestu trzech stworzeń, chociaż zaklinacz uwolnił jedenaście z nich (są to potwory włóczące się po Wysokim Thorog). Ponieważ Telkoun nie ma sposobu na odkrycie, jakie jeszcze istoty mogą się uwolnić z kuli, więc podchodzi do tego procesu z dużą ostrożnością. Jeżeli zostanie tutaj zaatakowany, wówczas ucieknie, stając za kulą i użyje jej mocy do uwięzienia wszelkich przeciwników, którzy się zbliżą. Wie, że sfera ma ograniczoną liczbę ładunków, więc postara się szybko zakończyć starcie po uwięzieniu jednego lub dwóch przeciwników. Liczy, że zdoła zażądać okupu za uwolnienie od towarzyszy ofiar. W zupełnie rozpaczliwej sytuacji może uwolnić

losowe stworzenia w nadziei wzbudzenia wśród wrogów chaosu, który zamierza wykorzystać do ucieczki przez portal na północy.

Pod północną ścianą pomieszczenia stoi gładki kamienny łuk – *portal* zamknięty kluczem. Prowadzi on do odpowiadającego mu *portalu* (również zamkniętego kluczem) na szczycie dzikiego wzgórza niedaleko od Scornubel, dokąd Telkoun często udawał się, by handlować. Telkoun nosi na kółku z kluczami również klucz do *portalu*. Jest to kamień mający kształt narpastki, ale z otworem na przestrzał. Kilka zapasowych zakopań na szczycie wzgórza, a jeden ukryto pod luźnym kamieniem w podłodze w kuchni (obszar 6.).

mieszkańcy wysokiego Thorog

Potwory z doliny, perytony oraz gargulce strzegące wieży Telkouna to typowi przedstawiciele danego rodzaju. Dalej opisano jedynie zaklinacza oraz Xaosa.

Telkoun Adranther: mężczyzna człowiek półczart Zak12; SW 14; średni przybysz; KW 12k4+36; pw 67; Init +8; Szyb 9 m;

KP 22 (dotyk 17, nieprzygotowany 18); Atak +7 wręcz (1k6+1, ugryzienie) oraz +2 wręcz (1k4, 2 pazury) lub +9/+4 wręcz (1k8+3/×3, *potwórczność* +2) lub +9 dotykowy na dystans (czarem); SC widzenie w ciemnościach 18 m, niepodatność na trucizny, odporność na elektryczność, kwas, ogień i zimno 20; Char CZ; MRO Wytrw+9, Ref+8, Wola +9; S 12, Zr 19 (z *piersieniem*), Bd 16, Int 14, Rzt 13, Cha 20.

Umiejętności i atuty: Alchemia +7, Czarostwo +15, Koncentracja +18, Nasłuchiwanie +6, Ukrywanie +14, Wiedza (tajemna) +12, Wróżenie +12, Zauważanie +7; Poprawiona inicjatywa, Przenikanie czaru, Stworzenie cudownej rzeczy, Wielka wytrzymałość, Wzmocnione zogniskowanie czaru (zaklinanie), Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *ciemność, trucizna*; 1/dzień – *bluźnierstwo, profanacja, przeklęta plaga, zakażenie*.

Znane czary (6/8/7/7/6/3; bazowa ST 15 + poziom czaru, 19 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły zaklinanie): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, światło, widmowy odgłos, wykrycie magii*;

1 – *identyfikacja, magiczny pocisk, spadanie jak piórko, tarcza, zauroczenie osoby*; 2 – *bycza siła, dostrzeżenie niewidzialnego, niewidzialność, obydny śmiech Tasby, splendor orty*; 3 – *błyskawica, przyspieszenie,*

rozproszenie magii, sugestia; 4 – *polimorfowanie siebie, wymiarowe drzwi, zauroczenie potwora*; 5 – *stożek zimna, wstrzymanie potwora*; 6 – *zmylenie kierunku*.

Wyposażenie: *potwórczność* +2, *karwasze pancerza* +4, *brosza ostony, płaszcz nietoperza, pierścień zręczności* +2, *rożdżka spowolnienia* (pozostało 16 ładunków), *eliksir leczenia średnich ran*, 2 *eliksiry leczenia lekkich ran*, 2 *sztylety* (w butach), *klucz do wieży*, *klucz do klatek, talizman do pułapki* (do obszaru 7.), *klucz do portalu*.

Telkoun to dziecko związku złej zaklinaczki oraz potężnego demona. Od zawsze pragnął on magicznej mocy. W miarę jak jego potęgą zaklinacza stawała się większa, podróżował w poszukiwaniu przygód wzdłuż i wszerz Faerunu, szukając sekretów prawdziwej wszechmocy. Niemal dwadzieścia lat temu wraz z towarzyszami natrafił na idealną warownię, starą netheryjską wieżę w Wysokim Thorog. Po pozbyciu się zamieszkujących to miejsce potworów, Telkoun zwrócił się przeciwko towarzyszom i wszystkich ich zniewolił, stając się samotnym panem wieży.

Całe lata spędził na rozgryzaniu sekretów wieży. Największym i najniebezpieczniejszym z nich okazała się *kula zastój*. Telkoun doszedł do wniosku, że wśród uwięzionych w kuli stworzeń jest



Telkoun więzi intruza

władca demonów, przez co ostrożnie szuka sposobu dokładnego zidentyfikowania zamkniętych w niej stworzeń, przed ich wypuszczeniem. Zaklinacz marzy o wypuszczeniu sekretnej więźnia kuli i wymuszeniu ogromnej, mrocznej nagrody za pomoc.

Xaos: bestia chaosu o rozwiniętych możliwościach; SW 10; duży przybysz (chaosu); KW 16k8+48; pw 12f; Init +4; Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 9, nieprzygotowany 16); Atak + 21 wręcz (1k4+6 oraz rozpuszczenie ciała, 2 pazury); SA rozpuszczenie ciała; SC widzenie w ciemnościach 18 m, niepodatność na transformację, niepodatność na trafienia krytyczne; OC 1f; Char CN; MRO Wytrw +13, Ref+10, Wola +10; S 22, Zr 11, Bd 17, Int 10, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +19, Pływanie +12, Ukrywanie +1f, Upadanie +9, Skakanie +22, Wspinaczka +24, Wyzwalanie się +16, Zauważanie +19; Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Walka na ślepo.

Rozpuszczenie ciała: Każde stworzenie trafione wręcz przez Xaosa musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – nieudany oznacza przemianę w gąbczastą, amorficzną masę. Ofiara tej moey nie jest w stanie używać (ani nawet trzymać!) żadnego przedmiotu. Nie może też rzucać czarów ani używać magicznych przedmiotów i nie jest w stanie odróżnić przyjaciela od wroga. Jej prędkość zmniejsza się do 3 metrów lub 1/4 normalnej – pod uwagę należy brać mniejszą wartość. Atakuje jakby była ślepa. Każda runda, podczas której przebywa w amorficznym stanie, oznacza trwałe wysączenie 1 punktu Roztropności. Jeżeli wartość atrybutu spadnie do 0, wówczas sama staje się bestią chaosu. Stworzenie może na 1 minutę odzyskać własny kształt, jeżeli wykona udany test Charyzmy (ST 1f) i może podejmować tę próbę raz na rundę, do czasu aż mu się nie uda.

Rozpuszczenie ciała nie jest chorobą ani klątwą, trudno więc pozbyć się tej niedogodności. Czar *zmiana kształtu* czy *kamienna skóra* nie leczy ofiary, ale pozwala jej zachować pierwotną postać przez czas trwania zaklęcia. Czary *odnowienie*, *uzdrowienie* lub *większe odnowienie* usuwa efekt (do odzyskania straconej Roztropności potrzebne jest dodatkowe *odnowienie*).

Niepodatność na transformację: Żaden czar ani efekt nie są w stanie zmienić postaci Xaosa, łącznie z polimorfią i petryfikacją.

Krew i złoto

„Krew i złoto” to mini-kampania, której akcja toczy się w Srebrnych Marchiach. Szczegółowo opisano w niej nierówności terenu, miejsca przygód oraz niebezpieczne sytuacje. A wszystko ma miejsce na stosunkowo niewielkim obszarze. Akcja toczy się w pobliżu wioski Martwe Śniegi. Wszystkie miejsca, w których dzieje się przygoda, a także składające się na nią zdarzenia zaprojektowano tak, aby można je było wykorzystać niezależnie, choć są ze sobą też luźno połączone.

Wszystkie spotkania w tej kampanii są odpowiednie dla czterech 5-poziomowych postaci (szczegółowe informacje dotyczące dostosowania scenariusza dla potrzeb grup liczących więcej lub mniej członków oraz na innych poziomach znajdziesz w ramce *Zmiana trudności przygody*).

Tło

Martwe Śniegi przez większość swego istnienia były małą, niewyróżniającą się wioską, przypominającą wiele innych podobnych miejscowości rozrzuconych po Północy. Jej mieszkańcy dzielnie znosili

trudy życia na pograniczu – hordy orków, dzikie bestie oraz surowe zimy – a te niebezpieczeństwa sprawiły, iż są czujni oraz zdeterminowani. Udało im się pokonać wszelkie niebezpieczeństwa zagrożające ich osadzie i wreszcie ich społeczność uzyskała jako taką stabilizację. Przynajmniej jeszcze niedawno tak było...

Ten stan rzeczy zmienił się nagle, gdy ledwie kilka miesięcy temu, niczego niepodświadomie myśliwy odkrył złoto w wodach pobliskiego strumienia. Fakt, że osada znajduje się z dala od cywilizacji, w żaden sposób nie przeszkodził szybkiemu rozprzestrzenianiu się wieści i pogłosek. Opowieści o złożach cennego kruszcu rozpały zainteresowania poszukiwaczy złota oraz przygód. Martwe Śniegi stały się celem eksploratorów szukających fortuny w niebezpiecznych górach za miastem. Po piętach deptali im osobnicy mniej zainteresowani polowaniem na złoto, a bardziej wykorzystaniem zaistniałej sytuacji. Niektórzy liczą na zarobek, dostarczając dobra i usługi poszukiwaczom. Inni chcą się dorobić mniej uczciwą drogą oszustwa i kradzieży.

Streszczenie przygody

„Krew i złoto” to przygoda związana z miejscem. Różni się jednak od większości scenariuszy tego typu, gdyż w tym przypadku środowisko akcji jest bardziej różnorodne – nie są to podziemia czy miasto. Postacie graczy mogą odwiedzić nie tylko miasteczko Martwe Śniegi, ale również trzy inne miejsca akcji, które znajdują się w pobliżu (będą to odpowiednio przygody „Śmierć z przestworzy”, „Obozowisko orków” oraz „Studnia ciemności”). W każdym z nich na poszukiwaczy przygód czeka spotkanie, które można rozegrać samodzielnie. Niemniej łączy je pewne wspólne wątki, dzięki czemu śmiałkowie mogą się wmieścić w większą historię.

„Śmierć z przestworzy” stawia bohaterów naprzeciwko pary wywernów, które porwają zwierzęta z należących do miasteczka stad. Leże potworów znajduje się zaledwie kilka kilometrów od osady.

„Obozowisko orków” opisuje tymczasową siedzibę Ugrretha, jednego z synów króla Oboulda, oraz zacieklej bandy jego wojowników planujących morderstwa i wyrządzanie szkód znajdującemu się nieopodal miastu.

„Studnia ciemności” opowiada o świątyni Shar, ukrytej w opuszczonej kopalni, niezbyt daleko od miasteczka.

W tym scenariuszu przedstawiono nie tylko scenerie wspomnianych przygód, ale opisano także dwa spotkania związane z wydarzeniami. „Krwawi prześladowcy” to konfrontacja z dwoma bestialskimi worgami, zwierzakami Ugrretha. Z kolei „Złodzieje działek” opowiada o zetknięciu się z kilkoma bardziej podejrzanyimi poszukiwaczami złota, od których obecnie w Martwych Śniegach się roi.

JAK SKUSIĆ POSTACIE

Jaki powód sprowadzi postacie twoich graczy w okolice Martwych Śniegów? Pamiętaj, że ta przygoda nie jest liniowa – to ciąg połączonych scenerii. Możesz ją zatem rozpocząć w dowolnym odpowiednim miejscu. Jeżeli chodzi o motywację postaci, to możesz wymyślić własne powody, dla których BG tu przybyli lub też wybrać jedną z następujących opcji.

Kurierzy: Grupa została zaangażowana do przeniesienia ważnej wiadomości lub dokumentów z Silverymoon do Martwych Śniegów. Przesyłka może mieć związek z aktualnymi problemami społeczności lub też być zupełnie innej natury.

Gorączka złota: Wieść o gorączce złota w Martwych Śniegach może obudzić w postaciach marzenia o nagłym wzbogaceniu się. Zaintrygowani taką okazją lub też szansą zatrudnienia nieodłącz-

nie związana z takim wydarzeniem, bohaterowie wyruszają do miasteczka.

Prawo i porządek: Grupa dowiaduje się o kłopotach, które spadły na Martwe Śniegi, i zdecydowała się ułatwić przywrócenie bezpieczeństwa oraz porządku mieszkańcom miejscowości. Jeżeli bohaterowie są obywatelami Srebrnych Marchii, wówczas na przykład przysłała ich liga, której interesy mają w miasteczku reprezentować.

Obowiązek wzywa: Pogłoski o aktywności w pobliżu Martwych Śniegów Tajemnego Bractwa, orków czy kir-lanan doprowadziły do odpowiedzi ze strony Harfiarzy. Ich agent zasugerował, że grupa może być przydatna przy rozpoznaniu obszarów wokół miasteczka na rzecz organizacji.

Martwe śniegi

W chwili przybycia postaci do osady, przeczytaj na głos lub sparafrazuj graczom taki oto opis.

Na północnych stokach gór Nether leży mała osada – Martwe Śniegi. Otaczające miasteczko zbocza rzucają na nie ciemne, zimne cienie. Na niższych zboczach pasą się owce, skubiąc wyrastającą spomiędzy różnych formacji skalnych ostrą trawę, a strzegą ich uzbrojeni w kusze pasterze. Za pastwiskami teren gwałtownie się wznosi, tworząc skaliste granie, pokryte rzadko rosnącymi jodłami. Nieco dalej majaczy wznoszący się w niebo, spowity mgłą masyw gór Nether. Spływa z nich kaskadami wartki, czysty strumień tworzący kilka niskich wodospadów. W niższej części tej górskiej doliny znajduje się skupisko może dwóch setek drewnianych budynków otoczonych przez starodawne mury obronne. Poza nimi stoi zbiorowisko namiotów, przybudówek i innych prowizorycznych schronień, które wyglądają niczym lata dzikich chwastów.

Bohaterowie, po przybyciu do miasteczka, muszą zdecydować, co chcą zrobić. Prawdopodobnie przybędą do Martwych Śniegów z konkretnego powodu, który jest albo częścią kampanii, albo o który postarał się MP (patrz Jak skusić postacie). Zajrzyj do mapy Martwych Śniegów, by znaleźć położenie ważnych dla tej przygody miejsc.

PODSTAWOWE POTRZEBY

W tej chwili znalezienie w Martwych Śniegach żywności oraz noclegu może sprawić pewne problemy. Ekonomia miasteczka znajduje się w stanie chaosu, a to z racji gwałtownego wzrostu liczby ludności. Bohaterowie mogą wybrać z następujących miejsc (większość z nich zaznaczono na mapie Martwych Śniegów):

Dom Lodorężnych (obszar 7): Szlachetni goście lub też znani bohaterowie mogą pozostawać przez nieograniczony czas w domu pani Lodorężnej. Niemniej dobre manieri nakazują, by pobyt nie trwał dłużej niż dwa dekadni. Dobrze wychowani śmiałkowie spędzający w Martwych Śniegach więcej czasu powinni znaleźć inni lokal. Służba zapewni każdemu gościowi wygodny pokój oraz trzy doskonałe posiłki codziennie, nie oczekując ani nie przyjmując wynagrodzenia.

Gospodyni zaferuje pobyt w domu tylko tym poszukiwaczom przygód, którzy zdobyli sławę w Srebrnych Marchiach (niemniej pozbawione skrupułów osoby mogą za pomocą udanego testu Błefowania załatwić sobie gości).

Dom Vandar (obszar 9): Rozpadająca się stara stodoła z trudem zasługuje na miano gospody. Właścicielką tego przybytku jest półorczyca imieniem Vandar (NZ kobieta półork Ł6r6). Zapewnia

ona nocleg prawie siedemdziesięciu gościom – śpią oni na zimnych, wilgotnych posłaniach. Barłóg kosztuje 3 ss za noc, a w połączeniu z mizernym posiłkiem z sucharów oraz bulionu – 5 ss. Vandar prowadzi również „tawernę”, czyli namiot, gdzie podaje najtańsze piwo, jakie udało się jej kupić, choć za kufel życzy sobie dość wygórowaną cenę 1 ss. Pomimo wysokich cen oraz brudu i nędzy, przybytek zapewnia jej spory dochód.

Herb (obszar 2): W tej tawernie podawana jest pieczona baranina lub wołowina z dodatkiem gotowanych ziemniaków oraz zieleń. Danie kosztuje 5 ss. Znajdują się tu również trzy pokoje noclegowe, z których dwa są właśnie zajęte. Trzeci pokój pomieści trzy osoby i pozwoli im spać we względnie komfortie. Właściciel, Lonnor, wie jak trudno zdobyć teraz dobry nocleg, więc pobiera 5 sz za pokój za noc.

Hospicjum Marthammora (obszar 1): Podróżnicy mogą liczyć w tym miejscu na schronienie na jedną noc oraz na jeden posiłek z twardego chleba i sera, bez względu na posiadane przez nich środki. Krasnoludy zazwyczaj przyjmują każdej nocy od pięciu do dziesięciu wędrowców, ale mogą znaleźć miejsce nawet dla dwudziestu. Po pierwszej nocy oraz pierwszym posiłku, każdy kolejny nocleg na posłaniu w dormitorium hospicjum kosztuje 2 ss, a skromny posiłek z chleba i sera dodatkowo 1 ss. Kapłani Marthammora wypraszają gości po dekadniu, chyba że są oni krasnoludami lub też dokonali czynu, który zjednał im specjalną przyjaźń Kerrilli Gwiezdny Klejnot.

Róża i młot (obszar 10): Jedyna prawdziwa gospoda w Martwych Śniegach. „Róża i młot” jest powiązana zarówno z hospicjum, jak i strażnicą. Znajduje się tu dwanaście komnat (każda dla dwóch osób, za cenę 4 sz dziennie) oraz dormitorium z miejscem dla dwudziestu osób (posłanie kosztuje 6 ss za noc). W ceny noclegów wliczono dwa proste i dość skąpe posiłki dziennie.

PORA ROKU

W przygodzie założono, że akcja ma miejsce w miesiącu eleasis, krótko po nocy Śródlecia. Jednak MP może ustalić porę roku lepiej pasującą do jego kampanii. Jeżeli wybierzesz zimę, wówczas większość terenów wokół Martwych Śniegów będzie niemal nie do przebycia. W tym okresie nawet prosta ekspedycja w dzicz może być niebezpieczna ze względu na panujące warunki pogodowe.

ZBIERANIE POGŁOSEK

Spędzenie wieczoru we wspólnych komnatkach „Herbu”, „Róży i młota” czy „Domu Vandar” oraz wydatek w wysokości około 5 sz pozwala postaci wykonać test umiejętności Zbieranie informacji. Im wyższy wynik uzyska, tym więcej wiadomości zdobędzie (patrz dalej). Ewentualnie MP może zażyczyć sobie rozegranie zbierania pogłosek, a wówczas test umiejętności raczej nie będzie konieczny.

Postacie graczy, które udadzą się od razu do kapitana Mannocka, Pani Lodorężnej lub też najważniejszych kapłanów miasteczka, i zapytają, jak mogą się przydać, zostaną skierowane od razu na pierwszy ślad (polowanie na potwory). A jeśli będą się dopytywać o inne „zadania”, rozmówca wspomni o orkach na zachodzie.

ST 10: Za zabicie dużego latającego potwora, który w nocy na położonych wyżej pastwiskach poluje na stada miasteczka, wyznaczono 300 sz nagrody (patrz Hale, dalej).

ST 15: Kilku podróżników spóźnia się lub zaginęło. Większość z nich podróżowała wzdłuż Rozwidłonej Drogi. Widziano tam duże wilki (patrz Rozwidłona Droga, dalej).

ST 15: Złodzieje działek odpędzili kilku poszukiwaczy złota od ich dobrych źródeł (patrz Złotonosne Pola, dalej).

ST 20: W wysoko położonych dolinach, na zachód od miasteczka widziano orków uzbrojonych jak na wojnę (patrz „Obozowisko orków”).

ST 25: Kilka dekadni temu na poszukiwanie starej kopalni, położonej na północ od Rozwidlenia, wyruszył krasnoludzki badacz. Jego ciało – częściowo rozpuszczono – znaleziono na drodze do Martwych Śniegów. Pochowali go kapłani z hospicjum. (Wizyta w hospicjum może rzucić więcej światła na tę pogłoskę, która prowadzi do „Studni ciemności”).

ważne miejsca w martwych śniegach

Wielu zwykłych mieszkańców Martwych Śniegów to pasterze owiec lub kóz, drwale, traperzy oraz górnicy (pobliskie góry są bogate w rudy żelaza, miedzi i srebra).

1. HOSPICJUM MARTHAMMORA

Jakieś trzy kilometry od Martwych Śniegów znajduje się ufortyfikowane opactwo poświęcone Marthammorowi Duinowi. Ten krasnoludzki bóg strzeże krasnoludów mieszkających pośród ludzkich społeczności Północy. Jego dziedzina obejmuje przewodników, badaczy, podróżników oraz błyskawice. Kościół Wędrowca jest nieduży, ale jego wyznawcy są lojalni. Krasnoludy, których losy rzuciły z dala od domów, nie zapominają oddawać mu czci. Wielu poszukiwaczy przygód tej rasy wyznaje Marthammora. Zwłaszcza ci, których podróże prowadzą w losowych lub niepewnych kierunkach.

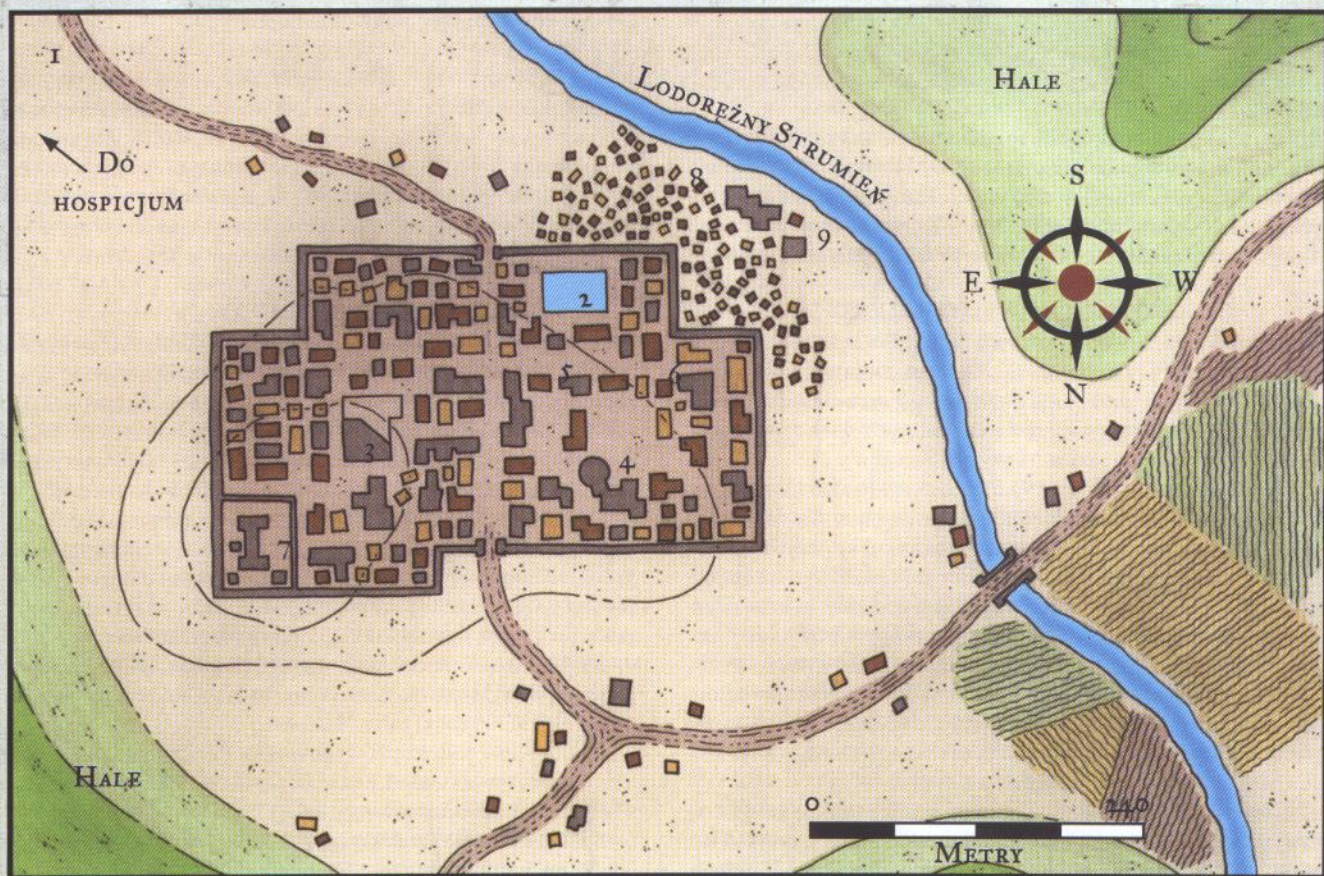
Opactwem rządzi obserwatorka Kerilla Gwiazdny Klejnot (ND kobieta tarczowy krasnolud Kpn8). Pod jej rozkazami znajduje się dwunastu kapłanów, siedmiu mnichów, dziesięciu braci (głównie Plb1 oraz Plb2, którzy złożyli śluby służby) oraz dwunastu strażników. Krasnoludy prowadzą hospicjum oraz jadłodajnię dla potrzebujących podróżnych, a ich przybytki są obecnie niemal zawsze pełne.

Kerrilla chętnie leczy znajdujące się w potrzebie osoby o dobrym charakterze, chociaż nie za darmo. Zazwyczaj wymaga, by osoba otrzymująca taką boską pomoc oddała jakąś przysługę opactwu. Może to oznaczać pomoc w utrzymaniu porządku w miasteczku (zgłoszenie się na ochotnika do miejskiej milicji), zbadanie jakiejś z niepokojących pogłosek lub też rozwiązanie jednego z problemów osady.

Grupa może zapytać Kerillę o poszukiwacza wspomnianego w jednej z wcześniejszych pogłosek. Wówczas kapłanka odpowie im, że dzięki zaklęciu *rozmarwanie ze zmarłymi* dowiedziała się, iż Bromgart, rzeczony poszukiwacz, napotkał w starych Kopalniach Żelaznej Dłoni „mrocznych kapłanów” oraz „bestię ciemności”. Poda również drużynie ogólne położenie wspomnianych kopalni (patrz dalej, „Studnia ciemności”).

2. STRAŻNICA PORANKA

Smukła wieża wznosząca się ponad mury miasta i rzucająca cień na główną bramę. Na jej najwyższej wieżycy powiewa sztandar przedstawiający złocisty wschód słońca Lathandera, Pana Poranka. W strażnicy mieszka pięciu kapłanów tego boga oraz kilku strażników pilnujących bezpieczeństwa w świątyni. Przełożonym kolegiaty jest Pan Poranka Ashnar Pokorny (PD człowiek mężczyzna Kpn4/



Pal 3 Lathandera). To typ krzyżowca, który stara się popychać poszukiwaczy przygód ku odważnym czynom.

Ashnar utrzymuje doskonałe stosunki z Kerrillą z hospicjum. Często rozmawiają oni ze sobą o sprawach ważkich dla całej społeczności. Wielu mieszkańców miasteczka często szuka ich pomocy, ceniąc sobie rady obojga. Ta dwójka nigdy nie zawiodła, oferując pomoc, gdy taka była potrzebna.

Podobnie do kapitanów z hospicjum, słudzy Lathandera ze strażnicy są gotowi uleczyć potrzebujące osoby o dobrym charakterze (patrz Leczenie w Rozdziale 3 *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*).

3. HERB

Zapewne właśnie do tej niedużej, drewnianej budowli trafią bohaterowie szukający miejsca, w którym można coś zjeść. Właściciel tego przybytku, a zarazem jego gospodarz, to Lonnor (N człowiek mężczyzna Plb3), mieszkaniec Martwych Śniegów. Lokal powszechnie uważa się za jedną z najlepszych w mieście knajp. Jego drewniany szyld przedstawia namalowaną dużą drewnianą tarczę z zielonym polem podzielonym na górną i dolną część przez szeroki biały pas. Jeżeli ktoś zapyta się Lonnora o ten symbol, wówczas wzruszy ramionami i wyjaśni, że wisiał tu, gdy ponad dwadzieścia lat temu kupił gospodę.

Stała klientela „Herbu” to przede wszystkim lokalni drwale, pasterze oraz kupcy, którzy chcą uciec od harmidru i zgiełku trapiącego to niegdyś spokojne miasto. Są mniej przyjaźni względem obcych niż byli przed wybuchem gorączki złota – na początku są neutralnie nastawieni do każdego nowoprzybyłego.

4. HASKAR BRZEG, DOSTAWCA SPRZĘTU

Jeszcze kilka miesięcy temu Haskar Brzeg (PN mężczyzna niziołek Fach3) skarżył się głośno każdemu, kto był gotów go wysłuchać, jak fatalnie mu się powodzi w interesach. Dzisiaj jego sklep jest jednym z najbardziej obleganych w miasteczku, a on sam sprzedaje poszukiwaczom złota towary po zawyżonych cenach. Wcześniej jego klientela obejmowała drwali, traperów oraz myśliwych, którym sprzedawał ostrza i trzonki toporów oraz wnyki, strzały, liny oraz plecaki. Dzisiaj poszukujący fortuny na złotoonych polach kupują u niego sprzęt do wspinaczki, kilofy, osetki, szpadle, żelazne racje, krzeszące gałązki, buktaki, latarnie, olej oraz wiele innych przedmiotów.

Haskar ma bardzo dobrą pozycję – jest jedynym prawdziwym dostawcą w Martwych Śniegach, chociaż niedawno w Śnieżnym Miasteczku wyrosła mu konkurencja (zobacz obszar 8. na mapie miasteczka). Ponadto posiadał on niezwykłą umiejętność zdobywania nowego towaru, bez względu na braki w innych częściach osady. Dzięki temu liczba jego klientów znacznie się zwiększyła. Obecnie ceny w sklepie są o 40% większe niż te podane w *Podręczniku Gracza*.

5. APTEKA

Morwenna Dresdtinn (CD człowiek kobieta Adp6) – aptekarz i zielarz zarazem – objęła opieką medyczną mieszkańców Martwych Śniegów. Swoją aptekę odziedziczyła po ojcu ponad dwadzieścia lat temu. Morwenna miała wówczas powyżej pięćdziesiątki i, jak lubi to powtarzać klientom, „nie jest już pierwszej młodości”. Ma za to ogromne doświadczenie, które objawia się choćby we wprawie, z jaką wybiera, przygotowuje oraz butelkuje składniki zwykłych domowych lekarstw. Mieszkańcy miasteczka przychodzą do niej po balsamy przynoszące ulgę w reumatyzmie, kompresy na osłabienie bólu zębów oraz herbatki pomagające w trawieniu. Posiada umiejętność i środki potrzebne do tworzenia *eliksirów leczenia lekkich ran, leczenia średnich ran oraz wytrzymałości żywiołowej*, które sprzedaje po standardowych cenach. Od czasu znalezienia złota w okolicy jej sklep nie narzeka na brak klientów. Wielu poszukiwaczy kruszcu przychodziło do niej po eliksiry. Ostatnio ma nawet nieco za mało czasu na to, by zaspokoić popyt.

6. ARESZT MIEJSKI

Ten parterowy kamienny budynek pełen jest zatrzymanych. Większość uwięzionych to ludzie i krasnoludy ze Śnieżnego Miasteczka (zobacz obszar 8.), których aresztowano za pijaństwo i nieporządek.

Kilku z nich zatrzymano za poważniejsze przestępstwa, takie jak drobne kradzieże, zniszczenie własności i napaść. Pani Arletha Lodoreźna sądzi tych ostatnich, gdy pozwoli na to jej rozkład zajęć.

Wraz ze wzrostem populacji Martwych Śniegów, przepracowana milicja dokonuje coraz większej liczby zatrzymań – do momentu, w którym areszt jest w stanie kogoś jeszcze pomieścić. Milicja już obniżyła wyrok za najdrobniejsze wykroczenia do jednej nocy w więzieniu, zaś pani Lodoreźna oraz jej rada pracują nad wprowadzeniem kar grzywny, które mają wspomóc bardziej tradycyjne kary. Postacie schwyte na łamaniu dowolnego z praw wspólnych dla społeczności Północy prawdopodobnie spędzą tu przynajmniej jedną noc.

Mannock, kapitan straży: człowiek mężczyzna Zbr5; SW 4; średni humanoid; KW 5k8+8; pw 32; Inic+1; Szyb 6 m; KP 18 (dotyk 11, nieprzygotowany 17); Atak +8 wręcz (1k8+3/19-20, *długi miecz +1*) lub +7 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); Char CD; MRO Wytw +5, Ref +2, Wola +0; S 15, Zr 13, Bd 12, Int 13, Rzt 8, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +4, Nasłuchiwanie +5, Wspinaczka +1, Zastraszanie +4, Zauważanie +5; Czujność, Twardość, Zogniskowanie broni (*długi miecz*).

Wyposażenie: *długi miecz +1*, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, mistrzowski napierśnik, duża drewniana tarcza, *eliksir leczenia średnich ran*.



Miasteczko Martwe Śniegi

7. DOM ARLETHY LODORĘŻNEJ

Już na pierwszy rzut oka widać, że ten piętrowy budynek z drewna i kamienia ma swoje lata. Mimo to jest jedną z najbardziej imponujących konstrukcji w Martwych Śniegach. Dom od pokoleń należy do rodu Lodorężnych, a dzisiaj stanowi siedzibę pani Arlethy, jedynej szlachcianki z dziada pradziada w mieście oraz nominalnej jego władczyni. Straż pani to oddział ośmiu najemnych żołnierzy, którymi dowodzi kapitan Rivha Sztormevik (CD człowiek kobieta Wjk3). Pilnują oni żelaznych bram – jedyne przejścia przez kamienne mury otaczające posiadłość. Sam dom znajduje się w środku pięknego, dobrze utrzymanego ogrodu.

Straże nie wpuszczają nikogo, kto nie umówił się uprzednio z panią Lodorężną lub kto nie trafił do Martwych Śniegów w jakichś oficjalnych interesach. Przedstawiciele ligi Srebrnych Marchii lub też nominalni wystannicy innych miast członkowskich mają prawo przekroczyć pilnowaną bramę. Mogą to jednak uczynić tylko za dnia i tylko po tym, jak jeden ze strażników ogłosi pani ich przybycie. Wszyscy inni (na przykład poszukiwacze przygód chcący zaoferować swoją pomoc) muszą napisać list z prośbą o audiencję i wręczyć go strażnikowi, który następnie przekaże go Arletcie. Ta organizuje zaś krótkie spotkania w swym domu z każdym, kto nie zachowuje się w oczywisty sposób niepoważnie i kogo nie otacza zła reputacja. Zazwyczaj audiencja ma miejsce następnego dnia.

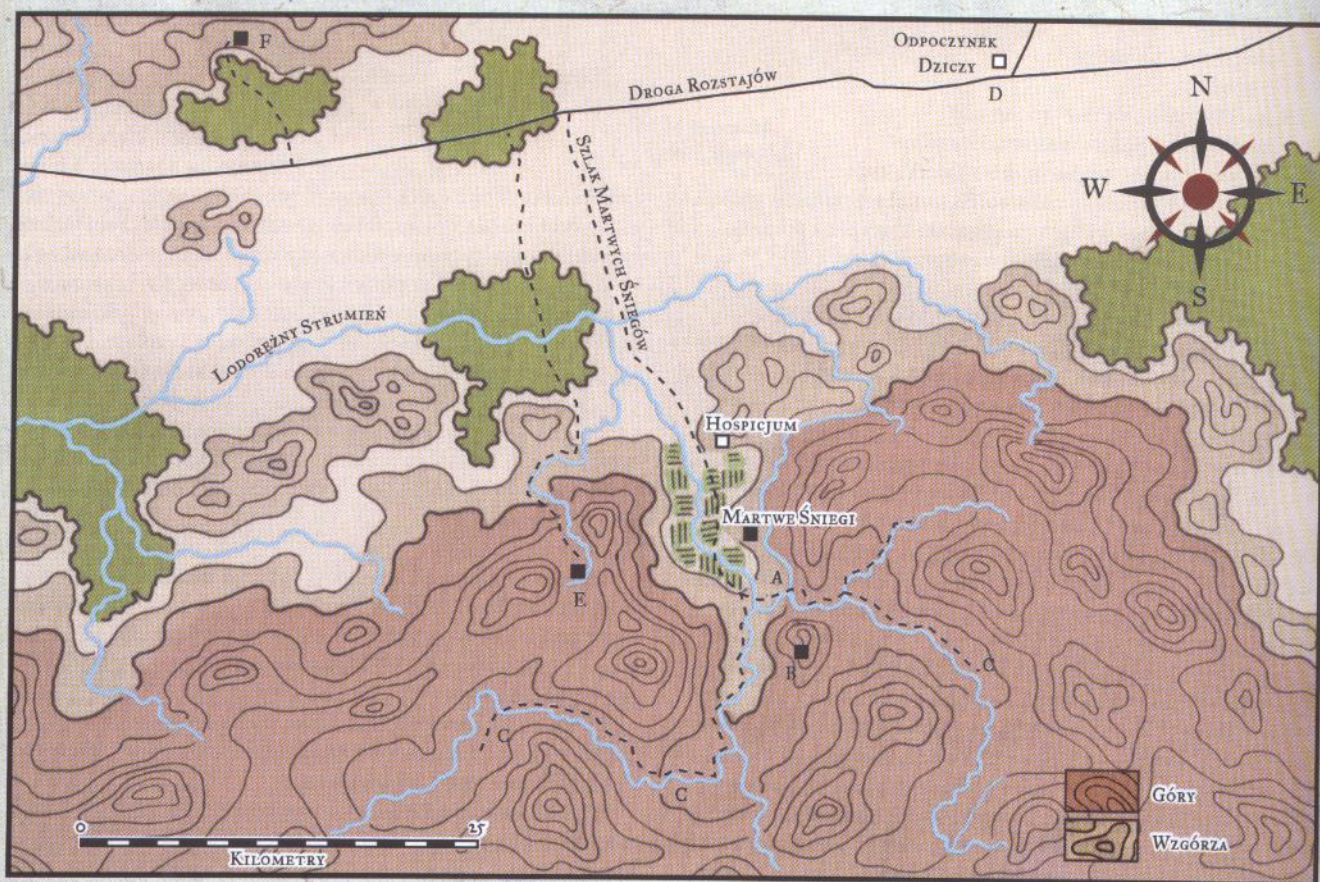
Pani Arletha Lodorężna to nominalna władczyni Martwych Śniegów, ale też ostatnia ze swego rodu. Jej brat odziedziczył rodzinny tytuł po matce jakieś dziesięć lat temu. Niestety, pięć lat później spotkał go smutny koniec, gdy prowadził miejską milicję przeciwko bandzie trolli terroryzującej okoliczne gospodarstwa. Od tego czasu Arletha nosi rodowy tytuł oraz spełnia towarzyszące temu

obowiązki umiejętnie i z gracją. W podejmowaniu decyzji pomaga jej nieformalna rada, której członkami są przywódcy Strażnicy Poranka, Feldys Dębocię (możny druid) oraz Mannock, kapitan straży. Gdy obrady dotyczą handlu, wówczas często zaprasza również co bardziej zamożnych kupców z Martwych Śniegów, pełniących rolę specjalnych doradców.

Obywatele Martwych Śniegów szanują panią Lodorężną za rozsądne sądy oraz zwykłą uczciwość. Doceniają zaś zwłaszcza jej brak ostentacji. Nie próbuje ona odgrywać ważnej szlachcianki lub wysługiwać się „niższymi stanem”. Choć jest jedną z najmożniejszych właścianek w okolicy, nigdy nie wykorzystwała tej przewagi do potraktowania kogośkolwiek z dzierżawców nieuczciwie. Niestety, napięcia obecnej sytuacji zaczynają odbijać się na Arletcie, a jej cierpliwość powoli się kurczy.

Pani Lodorężna chętnie przyjmuje gości w gustownym, choć starzejącym się rodzinnym domu. Jeżeli goście są uprzejmi i kurtuazyjni, wówczas będzie uprzejma. Tym, którzy są grubiańscy lub nieuprzejmi, strażnicy domu szybko pokażą drzwi. Pani nie ma wiele czasu na długie rozmowy na nieistotne tematy, zwłaszcza że jej cały czas zajmują próby odzyskania kontroli. Uważa, że gorączka złota to wydarzenie w wielu aspektach korzystne dla Martwych Śniegów, ale obawia się, że w efekcie zrujnuje miasto zanim dobiegnie końca. Jest wdzięczna za każdą wymierną pomoc, którą śmiałkowicie mogą zaoferować. Jednakże miasto nie może pozwolić sobie na duże nagrody za usługi poszukiwaczy przygód, to jednak zapewni wszelkich dobroczyńców o dobrej woli – swej i swych poddanych.

Pani Arletha Lodorężna: człowiek kobieta Aryś; SW 4; średni humanoid; KW 5k8-5; pw 19; Init +2; Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 14,



nieprzygotowany 14); Atak +5 wręcz (1k8/19-20, mistrzowski długi miecz), +6 dystansowy (1k8/×3, mistrzowski długi łuk); Char ND; MRO Wytrw+0, Ref+3, Wola+7; S 10, Zr 14, Bd 9, Int 13, Rzt 13, Cha 15. Wzrost 173 cm.

Umiejętności i atuty. Blefowanie +6, Czytanie z warg +6, Dyplomacja +10, Jeździectwo +10, Nasłuchiwanie +5, Półstówka +5, Wiedza (historia Północy) +6, Wiedza (lokalna – Północ) +6, Wiedza (szlachta) +6, Wyczucie pobudek +9, Zauważanie +5; Konna walka, Uniki, Żelazna wola.

Wyposażenie. amulet naturalnego pancerza +2, pierścień obrony +2, mistrzowski długi miecz, mistrzowska koszulka kołcza (zazwyczaj jej nie nosi, więc nie została uwzględniona w KP powyżej), mistrzowski długi łuk, 20 strzał, eliksir leczenia lekkich ran, eliksir pływania.

8. ŚNIEŻNE MIASTECZKO

Gdy liczba poszukiwaczy złota przekroczyła pojemność gospod, tawern oraz stodoł, które dawały im schronienie, wówczas nowo przybyli otrzymali od Arlethy Lodorężnej zgodę na zbudowanie tymczasowego obozowiska poza murem miasta. Miało to miejsce nieco ponad miesiąc temu. Obecnie populacja Śnieżnego Miasteczka (tak je zwą miejscowi, ponieważ spodziewają się, że zniknie, gdy tylko spadną pierwsze jesienne śniegi) jest już większa niż Martwych Śniegów.

Śnieżne Miasteczko to labirynt małych, jedno- i dwuosobowych rozpadających się budowli zgromadzonych obok siebie bez ładu i składu. Za dnia jest w większości puste, gdyż większość mieszkańców szuka złota na pobliskich wzgórzach. Nocą staje się za to centrum hałaśliwej aktywności, którą potęguje piwo oraz duch optymizmu, unoszący się nad osadą. Pojawiły się tu najróżniejsze zagrożenia oraz występki niemal nieznane w Martwych Śniegach przed tym niespokojnym czasem – do głównych należą hazard, narkotyki oraz prostytucja. Noc w Śnieżnym Miasteczku jest dla nieuważnych bardziej niebezpieczna niż w obrębie murów miasta. Za sprawą pijanych poszukiwaczy złota, chciwych złodziei działek, zwinnnych kieszonkowców oraz innych nieprzyjemnych typów wszyscy muszą się tu stale pilnować, by nie popaść w kłopoty.

9. DOM VANDAR

Jedna z nowszych i solidniejszych budowli w Śnieżnym Miasteczku to duża, rozpadająca się „gospoda”. Powstała ona w pełnej zakamarków, przeciekającej starej stodole oraz pobliskich przybudówkach połączonych namiotem o otwartych bokach. Właścicielka tego miejsca, Vandar (NZ kobieta półork Łtr6), oraz jej pracownicy – banda zbójów – żerują bezlitośnie na tych, którzy są na tyle ślabi lub głupi, by liczyć na bezpieczeństwo zapewniane przez ten przybytek. Wielu poszukiwaczy powróciło z pól złotonośnych na nocleg tylko po to, by zostać okradzionym do cna podczas snu. Jakby tego było mało, Vandar przekupiła kilku strażników miejskich. Rozważała nawet usunięcie ze stanowiska kapitana Mannocka, gdyż jak na jej gust jest zbyt dociekliwy.

10. RÓŻA I MŁOT

Ostatnio ta wygodna gospoda jest niemal zawsze pełna, oczywiście za sprawą gorączki złota. Niemniej osoby niezdesperowane na tyle, by nocować w Hospicjum i nie dość znane, by gościć w domu Arlethy Lodorężnej, mogą znaleźć nocleg w „Róży i Młocie”.

Właścicielami gospody są Hedrick „Młot” Torlund (N człowiek męczyzna Wjk3/Fach2), emerytowany wojownik oraz jego żona Róża (N człowiek kobieta Plb2). Oni zajmują się też gośćmi. Z za-

sady są to ludzie dobrodusznymi, przyjaźnie nastawieni do każdego, kto wchodzi do ich przybytku – no, chyba że mają powody do innego zachowania.

Dzikie ostępy

Kiedy bohaterowie opuszczą względne bezpieczeństwo Martwych Śniegów i zawędrują daleko stamtąd, będą wystawieni na surową pogodę oraz niebezpieczne potwory dziczy. Wspomniane miasteczko oraz kraina na północ od niego na potrzeby ustalania losowej pogody (zobacz Rozdział 2) należy traktować jak teren otwarty. Z kolei większość innych obszarów wokół Martwych Śniegów należy uznawać za teren górski.

Na potrzeby spotkań w dziczy traktuj Martwe Śniegi oraz ziemie na północ od nich jak część Ziemi Księżycowych, doliny Adbar oraz Zimnej Doliny (Tabela 2-2). Oczywiście każdy, kto uda się w góry otaczające miasto, podróżuje poprzez góry Nether (Tabela 2-6). Niektóre z losowych spotkań w dziczy mogą być zabójcze dla grup na średnich poziomach, powinieneś zatem dopasować liczbę lub typ napotkanych potworów tak, by odpowiadały one PS od 2 do 8 (zakładając, że drużyna jest średnio na 5. poziomie). Szanse na spotkanie w trakcie każdej godziny wędrówki zależą od tego, czy grupa stara się podróżować szybko, czy też ostrożnie. Patrz również Spotkania w dziczy, Rozdział 2.

Żadne ze spotkań w dziczy nie ma prawa zdarzyć się w odległości trzech kilometrów od murów miejskich za dnia lub półtora kilometra w ciągu nocy i przy złej pogodzie. Nawet potwory omijają miasto z daleka, chyba że szukają kłopotów.

A. HALE (PS 7)

Mieszkańcy Martwych Śniegów od dawna wykorzystują te wysoko położone łąki i wypasają na nich zwierzęta hodowlane, głównie owce, kozy oraz krowy. Ostatnio ten obszar stał się terenem łowieckim pary wyvernów (patrz dalej, „Śmierć z przestworzy”). Dolina Martwych Śniegów wije się przez wiele kilometrów pomiędzy Górą Ponurego Kła oraz górą Oervhek, nic zatem dziwnego, że hodowcy kóz i owiec w ciągu lata korzystają z pastwisk położonych na zboczach tychże. Wspomniani hodowcy i ich rodziny stanowią około setki mieszkańców Martwych Śniegów. Większość z nich mieszka w małych kamiennych chatkach rozrzuconych w różnych częściach doliny.

Hale to ostatnio teren nocnych polowań dwójki wyvernów. Stwory gnieżdżą się w skałach na urwistych zboczach położonych około pięciu kilometrów od miasteczka. Wylatują z tej bazy i spadają na śpiące stada mniej więcej co drugą noc, chwytając kilka soczystych kasków. Sprawy toczą się tak od ponad dekadnia i obecnie pasterze z Martwych Śniegów są niewyspani i dość paranoiczni. Wiedzą, że coś atakuje i porywa ich podopiecznych, ale póki co nie udało im się dostrzec wroga, a to ze względu na szybkość ataków z nocnego nieba.

Postacie mogą dowiedzieć się o tym wszystkim niemal na każdym zebraniu w miasteczku. Jeśli drużyna potrzebuje zachęty, to może stać się nią nagroda – 150 sz, które pasterze uzbierali i które zamierzają dać temu, kto upora się z ich problemem. Pani Lodorężna obiecała dołożyć drugie tyle. Jeżeli drużyna przybyła do Martwych Śniegów w interesie Srebrnych Marchii, wysłana przez panią Alustriel, wówczas władczyni miasteczka może poprosić śmiałków o pomoc w tej kwestii. Bohaterowie prawdopodobnie porozmawiają z hodowcami, próbując ustalić, co widzieli. Nie uzyskają jednak dokładniejszych informacji ponad te podane wcześniej.

Śmierć z przestworzy

Wywerny – nieświadome tego, że wynajęto kogoś, kto ma je powstrzymać (prawdopodobnie nawet, gdyby o tym wiedziały, nie obchodziłoby je to) – polują na positek jak zwykle. Uderzają co drugą noc, za każdym razem na cel obierając inne pastwisko. Najlepszym sposobem ich złapania to po prostu wybrać stado i pilnować go. W trakcie każdej nocy istnieje szansa 20%, że wywerny będą polowały na pastwisku, którym zaopiekowali się śmiałkowie. Jeżeli postacie w jakiś sposób spróbują ustalić, które pastwisko będzie najbardziej prawdopodobnym celem polowania (użyją magii wieszczącej lub po prostu spędzą w jedno miejsce kilku stad), wówczas szansa ta rośnie do 50% na noc pilnowania.

Pastwiska nie oferują zbyt wielkiej osłony, więc dystans w chwili zauważenia wrogów wynosi 6k6×6 metrów. Na potrzeby tego spotkania możesz przyjąć, że światło pochodzi od księżyca niebędącego w pełni, a nadto przesłoniętego przez chmury (co odpowiada światłu gwiazd). Postacie wartujące na ziemi mogą dostrzec wywerny w losowo ustalonej odległości po wykonaniu udanego testu Zauważania (ST 22). Jeżeli bohaterowie starają się rzucić się w oczy, wówczas potwory również mogą ich dostrzec z tej samej odległości (z racji światła gwiazd test Zauważanie o ST 35 plus najgorszy modyfikator Ukrywania chowających się postaci). Patrz Odległość w chwili spotkania w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Miej na uwadze, że stwory raczej nie spostrzegą kryjących się śmiałków nawet z połowy wspomnianej odległości i mogą zaatakować nieświadome ich obecności.

Wywerny (2): pw 66, 53.

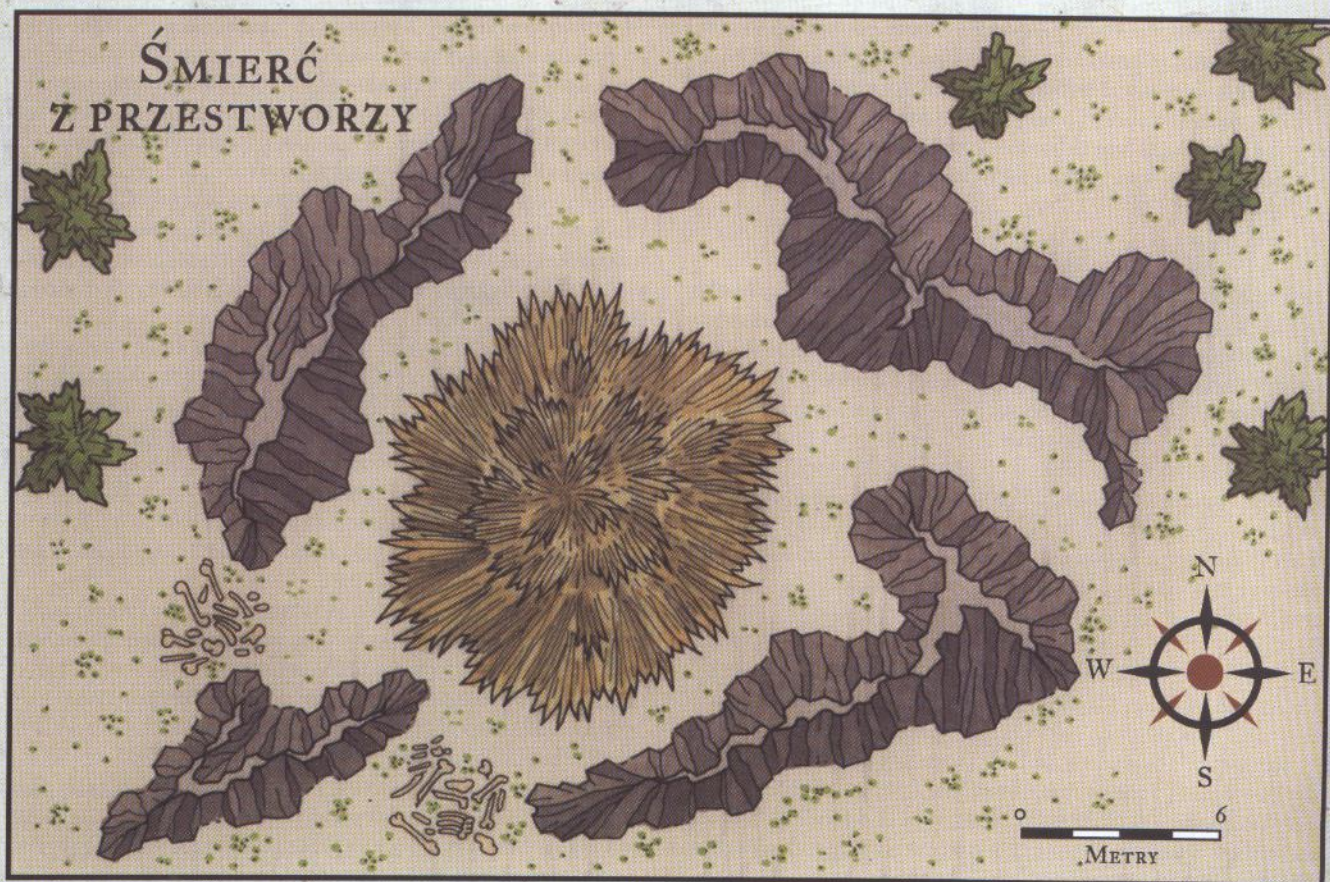
Taktyka: Wywerny współpracują ze sobą i atakują wrogów z przeciwnych stron. Podczas gdy jeden walczy, drugi kołuje w górze czekając na szansę uderzenia. Stworzenia uciekną do swego legowiska, jeżeli jedno z nich straci więcej niż połowę całkowitych punktów wytrzymałości lub jeśli któreś zginie.

Nagroda: Pasterze oraz Arietha Lodorzęzna zaferowali łącznie 300 sz nagrody za zabicie potwora, który poluje na miejskie stada. Zanim jednak pasterze prześlą ciężko zarobione pieniądze, będą chcieli zobaczyć dowód, że postaciom się powiodło. Oczywiście pozbawieni skrupułów łowcy potworów mogą pokazać jednego martwego wywerną, wskazać go jako przyczynę problemu i odebrać nagrodę. W przypadku braku trupa potwora, dekadzień bez ataku będzie uznany za dowód, iż bohaterowie rozwiązali problem.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli jeden lub oba wywerny przeżyją spotkanie z postaciami, wówczas ponownie zaatakują bydlę dopiero po kompletnym wyleczeniu. Mieszkańcy miasteczka po kilku spokojnych nocach mogą uwierzyć, że potwory zabito lub przepędzono, ale stworzenia powrócą, gdy tylko będą zdrowe.

B. LEGOWISKO WYWERNÓW (PS 8)

Wywerny żyją jakieś pięć kilometrów na południowy-wschód od Martwych Śniegów, wysoko na górskiej grani. Ich leże znajduje się w środku dużej formacji skalnej, a otaczają je naturalne kamienie. Gdy postacie dotrą do tego miejsca, przeczytaj na głos lub sparafrazuj graczom taki oto opis.



Rzadki jodłowy las rosnący na zboczu góry ustępuje nagle miejsca stokowi pokrytemu luźnymi kamieniami. Zbocze prowadzi aż do skarpy poszarpanych skał, które znaczą grzbiet grani. Tu i ówdzie możecie dostrzec rozrzucone na zboczu kości, wybielone przez słońce i wiatr. Wygląda na to, że istoty, do których niegdyś należały, zeslizgnęły się gdzieś z góry. W powietrzu czuć słaby zapach gnijącego mięsa.

Wywerny wiedzą, że ktoś, kto zdołał je przepędzić w trakcie polowania, stanowi potencjalne zagrożenie dla ich życia. Jeżeli zatem walczyły z grupą na halach, wówczas będą wypatrywać intruzów. W trakcie dnia istnieje szansa 50%, że jeden z wywernów śpi, odpoczywając i lecząc się z ran.

Bohaterowie, którzy znajdują drogę do legowiska potworów, stwierdzą, że dotarcie tam wymaga trudnej wspinaczki po zalesionym zboczu góry.

Podejście: Najgorsza część wspinaczki to teren tuż pod leżem – poszarpane zbocze wysokości 60 metrów, które wznosi się pod kątem niemal 45 stopni (test Wspinaczki o ST 10). Luźne kamienie na zboczu wypadają spod stóp niemal każdego wspinającego się, robiąc sporo hałasu (wykonaj test Nasłuchiwanie wywernów – mogą usłyszeć zbliżających się tą drogą). Podczas wędrówki tą drogą bohaterowie mogą dostrzegać coraz więcej zwierzęcych kości, a odór rozkładającego się ciała będzie coraz silniejszy.

Potwory wolałyby walczyć z napastnikami wspinającymi się po stromym zboczu, których skuteczniej byłyby w stanie atakować z powietrza. Natomiast schwyte w pułapkę w legowisku będą walczyć do śmierci.

Wywerny (2): pw 66, 53.

Jeżeli bohaterom udało się wcześniej zranic stworzenia, wówczas MP powinien odpowiednio zmniejszyć ich punkty wytrzymałości (należy jednakże wziąć też pod uwagę fakt, iż stwory mogły wyleczyć do tego czasu część ran).

Skarb: Niektóre z porozrzucanych wokół gniazda wywernów kości należą do humanoidów, krasnoludów, elfów, niziołków oraz ludzi. Tym ofiarom potwory zabrały następujące, leżące obecnie poniżej ich leżą przedmioty: łącznie 400 sz w rozrzuconych monetach, dwa czarne opale warte 275 sz każdy oraz skórzana sakiewka z *proszkiem iluzji*.

Jak podano w opisie poprzedniego obszaru, bohaterowie, którzy przyniosą dowód pokonania wywernów, mogą zgłosić się po nagrodę.

C. ZŁOTONOŚNE POLA (PS 5)

Poniżej Doliny Martwych Śniegów rozciągają się Złotonośne Pola – wyżyny obszar wyżłobiony przez Lodoreźny Strumień w górach otaczających miasteczko. To w jednym z dopływów tego zimnego, czystego potoku minionej wiosny znaleziono pierwsze samородki złota. Teraz ten obszar przez całe dnie przemierza ponad trzysta osób niemal każdej rasy i w niemal każdym wieku. Twardsi i lepiej wyposażeni poszukiwacze biwakują tutaj, inni zaś mozolnie pną się w górę i z powrotem, noc spędzając w Śnieżnym Miasteczku.

Niektóre obiecujące dla poszukiwaczy złota strumienie powstałe w wyniku topnienia śniegu wyschły. Niemniej wciąż jeszcze teren ten poznaczony jest wieloma potokami i rzeczkami zasilanymi przez wieczne śniegi gór Nether. To wzdłuż nich szukają szczęścia poszukiwacze złota. Część z nich co kilka dni zmienia

jeden strumień na inny, licząc na znalezienie złoża. Pozostali zaś znajdują miejsce, które ich zdaniem wygląda obiecująco, i pracują przez miesiąc i dłużej.

Kilku bardziej zaradnych poszukiwaczy złota zbudowało w interesujących według nich miejscach „śluzę”, w których filtrują wodę przy użyciu specjalnych kratownic i drabinkowych skrzyń. Spragnieni bogactwa sprawdzają osadzające się minerały, licząc na odnalezienie złota. A woda przepuszczona przez śluzę wraca kawałek dalej do macierzystego strumienia.

Inni wolą wyplukiwać złoto. Wyszukują proste, obiecujące wyglądające odcinki płytkich strumieni i potoków, a następnie całe spędzają godziny przerzucając żwir z dna. Ewentualne samородki wybierają z sit. Resztę materiału odrzucają na bok. Przy użyciu tej metody w jednym strumieniu mogą pracować dziesiątki poszukiwaczy.

Dnie na Złotonośnych Polach wypełnione są istnym mżozolem. Większość poszukiwaczy wstaje o świcie i wspina się po stromym zboczu do zasilanych źródłami strumieni. Biorą ze sobą racje oraz wodę (a czasami coś mocniejszego), a oprócz tego wszelki ekwipunek, jakiego mogą potrzebować: plecak, linę, kilof, siekiere, nóż, sita, karabińczyki, świece, hubkę i krzesiwo oraz pochodnie. Większość niesie również kawałki kredy, węgla lub farbę, by mieć czym zaznaczyć miejsca odnalezienia „dobrego koloru”, czyli złota.

Niektóre strumienie oferują wiele obiecujących miejsc, jednakże ich znalezienie stanowi nie lada wyzwanie, a to z racji liczby poszukiwaczy. Etykieta nakazuje, by napotkawszy kogoś już pracującego w wodzie udać się w inne miejsce, skąd nie widać osoby, która jako pierwsza zabrała się robotę w danym potoku. Jednak w praktyce niemała liczba niegodziwych, samolubnych, nieuczciwych lub po prostu pozbawionych skrupułów poszukiwaczy całkowicie ignoruje tę konwencję. Niektórzy z nich są oprychami, którzy odpędzają mniej agresywnych lub słabszych od siebie, inni zaś nie wahają się odstraszyć prawowitego, szczęśliwego poszukiwacza z dobrego miejsca.

W Śnieżnym Miasteczku powstają gangi złodziei działek. Czekają oni na chwilę, w której ktoś zgłosi znalezienie „dobrego koloru” lub złoża, a także wypatrują osób wydających w i wokół miasteczka pieniądze w większych ilościach. Następnie szukają miejsca płukania lub śluzę szczęściarza i – wykorzystując taktykę zastraszania lub brutalnej siły – przekonują go, by oddał działkę grupie złodziei.

złodzieje działek

To spotkanie może mieć miejsce w dowolnym momencie, gdy bohaterowie znajdują się o więcej niż osiemset metrów od Martwych Śniegów. Grupę najdzie gang złodziei działek – ich reputacja w okolicy zależy od sposobu, w jaki śmiałkowie sobie z nim poradzą.

Bellis, przywódca złodziei działek, jest najemnikiem (NZ mężczyzna człowiek Wjk4), który przybył do Martwych Śniegów wkrótce po tym, jak zaczęły się rozprzestrzeniać wieści o odkryciu złota. Niedawno zakończył służbę w armii Everlundu, a ponieważ zawsze był popychającym słabszych łobuzem (do tego leniwym) wierzy, że może szybciej się dorobić przejmując złotonośne działki, niż przez wojażkę czy uciążliwą robotę. Bellis pomylił śmiałków z poszukiwaczami złota i stara się ich zastraszyć, by przekazali mu działkę. Ta strategia pozwoliła im przejąć kilka

działek, to jednak w tym planie jest jedna istotna luka: nie czekają, aż ktoś *wydobędzie* złoto, tylko zajmują teren wcześniej.

Gdy już będziesz gotów do rozpoczęcia tego spotkania, wówczas przeczytaj na głos lub sparafrazuj graczom taki oto opis:

W waszą stronę zbliża się dziarskim krokiem czwórka ludzkich mężczyzn o zdeterminowanych spojrzeniach. Trzech z nich nosi podobny strój: proste, zabrudzone skórznie, znoszone wełniane spodnie, połatanne wełniane płaszcze oraz mocno rozchodzone buty. Dwóch ma przerzucone przez ramię płócienne torby, a cała trójka dzierży w rękach masywne drewniane maczugi. Czwarty człowiek jest o kilka centymetrów wyższy i zdecydowanie bardziej umięśniony od towarzyszy. Jego kolczuga oraz miecz w pochwie przy boku są naoliwione i w dobrym stanie. W aroganckim uśmiechu ukazują brakujący ząb.

– Poczekajcie, przyjaciele – mówi. – Chciałbym zamienić z wami słówko.

Jeżeli postaci pozwolą Bellisowi kontynuować, wówczas przejdzie od razu do rzeczy, oświadczając, że wszelkie złoto, jakie znaleźli, teraz należy do niego, podobnie jak wszelka ziemia w pobliżu miejsca, w którym je wydobyli.

Zbóje (3): pw 12 każdy.

Bellis: pw 40.

Taktyka: Jeżeli postaci zrobią cokolwiek innego niż zgoda na postawione żądania, wówczas Bellis rozkaże towarzyszom zaatakować. Jego poplecznicy będą używać maczug, starając się zadawać stłuczenia, a nie zabijać. Bellis zaś dobędzie miecza półtoraręcznego i wstrzyma się do czasu, aż wynik walki stanie się bardziej oczywisty. Jeżeli uzna, że jego ludzie przegrywają, wówczas ucieknie, zmierzając do Martwych Śniegów, gdzie – ma nadzieję – zdola zgubić prześladowców w Śnieżnym Miasteczku.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli Bellis ucieknie, wówczas będzie chował urazę do bohaterów. Może spróbować zebrać kolejną grupę popleczników i złapać postacię w zasadzkę, ukraść im ekwipunek lub wierzchowce, bądź też rozprzestrzeniać złe pogłoski o ich czynnościach.

Jeżeli drużyna schwyta Bellisa i jego ludzi niezabijając żadnego z nich, a następnie zabiorą ich z powrotem do miasta, wówczas kapitan Mannock będzie bardziej niż szczęśliwy, mogąc zająć się tą sprawą. Za tę bandę złodziei działek nie wyznaczono żadnej nagrody, ale Mannock (oraz Pani Łodorrężna) z pewnością docenią zaangażowanie bohaterów.

Jeśli Bellis lub którykolwiek z jego ludzi zginą i do Martwych Śniegów dotrą wieści, że to BG są odpowiedzialni (na przykład, jeden ze zbójów ucieknie lub bohaterowie sami zgłoszą ten incydent), wówczas po powrocie do miasteczka do postaci przyjdzie kapitan Mannock. Nie będzie tęsknił za Bellisem, ale z pewnością zażąda wyjaśnień. Zależnie od odpowiedzi drużyny, może wsadzić ich na kilka dni do aresztu za złamanie prawa, uwięzić i przekazać sprawę pani Łodorrężnej lub po cichu zbesztać śmiałków za wzięcie sprawy w swoje ręce.

Bellis: człowiek mężczyzna Wjk4; SW 4; średni humanoid; KW 4k10+7; pw 31; Inic +2; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 12, nieprzygotowany 15); Atak +8 wręcz (1k10+6/19-20, mistrzowski

miecz półtoraręczny) lub +6 dystansowy (1k4+3/19-20, rzucany sztylet); Char NZ; MRO Wytrw +5, Ref +3, Wola -1; S 17, Zr 14, Bd 13, Int 9, Rzt 7, Cha 11. Wzrost 188 cm.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +1, Postępowanie ze zwierzętami +3, Skakanie +1, Wspinaczka +2; Potężny atak, Rozszczępienie, Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Twardość, Unik, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Wyposażenie: mistrzowski miecz półtoraręczny, kolczuga, sztylet, złoty pierścień z opalem wart 500 sz, *eliksir niewidzialności*, 2 *eliksiry leczenia lekkich ran*, 160 sz.

Jorgen, Heddwig oraz Metten: człowiek mężczyzna Zbr2; SW 1; średni humanoid; KW 2k8+3; pw 12 każdy; Inic +1; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 11, nieprzygotowany 14); Atak +4 wręcz (1k6+1, maczuga) lub +2 wręcz (1k6+1 stłuczeń, tłuć); Char NZ; MRO Wytrw +3, Ref +1, Wola -1; S 13, Zr 12, Bd 11, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Postępowanie ze zwierzętami +4, Wspinaczka +4, Zastraszanie +4; Twardość, Zogniskowanie broni (maczuga).

Wyposażenie: ćwiekowana skóra, mała drewniana tarcza, maczuga, tłuć, 4k10 ss każdy, 3k4 sz każdy.

D. ROZWIDLONA DROGA (PS 6)

Martwe Śniegi leżą dwadzieścia kilometrów na południowy-zachód od Rozwidlenia. Stamtąd, stara brukowana droga prowadzi na zachód, do Sundabaru, a inny trakt biegnie na północ, w kierunku Cytadeli Adbar. Są to stare krasnoludzkie szlaki, jeszcze z czasów Delzoun, mające około 1000 lat, ale mimo to są wciąż w dobrym stanie. Owszem, bruk jest popękany, głębokie koleiny zaś sprawiają, iż czasami trudno się tymi traktami wędruje. Niemniej Rozwidlona Droga to podstawowy szlak komunikacyjny w tym obszarze.

Osiem kilometrów na zachód od Odpoczynku Dżyczy od wspomnianej drogi odchodzi szlak dla wozów – droga Martwych Śniegów – która biegnie przez szesnaście kilometrów, pnąc się przez pogórze. Ugredh, przywódca grupy orków z obozowiska (patrz dalej), wystaw swoje dwa udomowione worgi, by napastowały podróżnych ryzykujących przeprawę z miasta do starej drogi. Zwierzaki patrolują dolne partie drogi Martwych Śniegów aż do miejsca, gdzie szlak spotyka się z Rozwidloną Drogą.

Krwawi prześladowcy

Książę Ugredh, przywódca orków z obozowiska górującego nad Martwymi Śniegami, zabrał Czarnokła i Krwawoszcżkę – dwa ulubione myśliwskie worgi, które pomagają mu w patrolowaniu terytorium. Wychował on te dzikie magiczne bestie od szczeniaka. Poświęcił im lata, tresując je i opiekując się nimi, ale opłaciło się i to z nawiązką – stworzenia są nieskończenie lojalne swemu panu i słuchają tylko jego rozkazów. Gdy orkowy przywódca nie potrzebuje swoich maskotek, wówczas pozwala im swobodnie włóczyć się po okolicy. Oczekuje, że worgi pomogą mu osiągnąć cel, który sobie postawił, a który dotyczy regionu Martwych Śniegów. Dlatego też zachęca je do napastowania i zabijania podróżnych wędrujących Rozwidloną Drogą, a to zadanie worgi wykonują z diaboliczną radością. Już więcej niż kilku niedoszłych poszukiwaczy złota zginęło zanim dotarła na miejsce przeznaczenia, chociaż fakt ten nie jest powszechnie znany w miasteczku.

Gdy bohaterowie po raz pierwszy podróżowali drogą do Martwych Śniegów, worgi przebywały w obozie Ugretha, zdając mu raport ze swych ostatnich wyczynów. Jeszcze tej nocy wróciły jednak na tereny łowieckie i wznowiły nękanie podróżnych. Niemniej co trzy-cztery dni wracają z raportem do wodza orków.

Kiedy śmiałkowie raz jeszcze przemaszerują tą drogą (ponieważ dowiedzieli się o zabitych i martwych osobach lub zmierzają w zupełnie innej sprawie do Rozwidłonej Drogi), wówczas worgi podejną ich zapach i obiorą za cel.

Czarnokieł i Krwawoszczek: SW 4; duża magiczna bestia; KW 7k10+28; pw 71, 79; Inicjacja +1; Szyb 15 m; KP 14 (dotyk 10, nieprzygotowany 13); Atak +13/+8 wręcz (1k8+10, ugryzienie); SA przewracanie; SC węch; Char NZ; MRO Wytrw +9, Ref +6, Wola +4; S 25, Zr 13, Bd 19, Int 6, Rzt 14, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +6, Nasłuchiwanie +9, Tajniki dziczy +2, Ukrywanie +5, Zauważanie +9; Czujność.

Przewracanie (zw): Worg, któremu uda się ugryźć przeciwnika (udane trafienie), może próbować go przewrócić (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 139), nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując okazjnego ataku. Jest to akcja darmowa. Jeśli próba się nie powiedzie, przeciwnik nie może próbować przewrócić worga.

Czarnokieł i Krwawoszczek są worgami o nietypowym rozmiarze i sile (rozwinętymi do 7 Kości Wytrzymałości oraz rozmiaru dużego).

Taktyka: Worgi starają się śledzić ofiary, cicho się poruszając i wykorzystując swe bystre zmysły do ich tropienia przez dzicz. Wolą atakować pojedyncze osoby niż grupy. Potrafią śledzić wę-

drowców kilometrami, obserwując i starając się zidentyfikować najsłabszą ofiarę w grupie. Jeśli to możliwe, czekają do zapadnięcia zmroku, gdy grupa odpoczywa. Dopiero wówczas atakują wybraną ofiarę. Jeżeli są w stanie, przewracają ją i odciągają, by pożyć, nie zabijając od razu.

Zmuszone do ucieczki postarają się poprawić swoje szanse ukrywając przed prześladowcami, wykorzystując do tego celu naturalny teren.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli jeden z worgów zginie, wówczas drugi zaprowadzi Ugretha do trupa. Jeśli w walce padną obie magiczne bestie, wówczas wódz orków na początku uzna, iż się po prostu spóźniają i nie będzie ich szukał przed upływem dwóch nocy. Potem jednak rozkaże trzem swym wojownikom znaleźć stworzenia, przeszukując tereny łowieckie stworów. Jeżeli bohaterowie nie próbowali nawet ukryć ciał, wówczas orkowie odkryją je po 1k4+2 dniach po rozpoczęciu poszukiwań. Gdy Ugreth dowie się, że ktoś zabił jednego lub oba worgi, poprzysięgnie zemstę i nie będzie tracił czasu, starając się jak najszybciej wytropić „paskudnych morderców”.

Worgi nie starały się nawet ukrywać swych śladów i można ich tropem dojść aż do obozowiska Ugretha (wykonywany raz na 1,5 kilometra test Tajników dziczy o SJ 14). Obozowisko orków znajduje się około piętnastu kilometrów od miejsca, które na zasadzkę obrały magiczne bestie.

obozowisko orków

Ugreth to syn króla Oboulda Wiele Strzał, nic więc dziwnego, że pozuje na „księcia”. Wraz z poplecznikami urządził się w pra-



Bellis i jego gang

wie stałym obozowisku, położonym wysoko w graniach ponad Martwymi Śniegami (obszar E na mapie okolic miasteczka). Wykorzystali kilka naturalnych wapiennych jaskiń położonych niedaleko jednego z licznych zasilanych przez góry strumieni przecinających pasmo Nether. Z tej bazy ruszają na zwiad, badając okolice Martwych Śniegów, zapamiętując układ terenu, najważniejsze budowle obronne oraz inne istotne pobliskie obszary.

Ugretha zaskoczył fakt, że miasto wypełnili dziarscy poszukiwacze złota. Właśnie próbuje podjąć jakąś decyzję, co w tej sytuacji ma począć. Pouczył orkowych zwiadowców, by przeprowadzali rozpoznanie, jak polecił jego ojciec. Oni zaś wykonują ten rozkaz z taką szybkością i efektywnością, z jaką są w stanie. Oczywiście, Ugreth stara się znaleźć jakiś sposób, by obrócić tę nieoczekiwaną sytuację na swoją korzyść. Chciałby przejąć kontrolę nad Złotonośnymi Polami (orkowi nie jest wcale łatwiej wyzbyć się marzeń o bogactwie niż człowiekowi czy krasnoludowi), jednakże brak mu dostatecznej liczby wojowników, by zdecydować się na taki ruch. Wypatruje zatem szanse przejścia tak dużej ilości złota, jak to możliwe, w jednym szybkim ataku, po czym wycofać się do bezpiecznego Grzbietu Świata.

Orkowie przydzieleni do drużyny Ugretha są niespokojne i wcale im się nie podoba determinacja wodza, który chce czekać na najdogodniejszy moment. Niemniej póki co nie zebrałi w sobie dość odwagi, by sprzeciwić się synowi króla Oboulda. Jeżeli sprawy wymkną się spod kontroli, wówczas mogą rozważyć pojmanie Ugretha, związanie go oraz zawiezienie do ojca

– oczywiście wszystko dla dobra syna króla. Jednakże sytuacja musiałaby się znacznie pogorszyć, by wreszcie zdecydowali się na taki czyn. Koniec końców żaden z orków nie chce narazić się na królewski gniew, nawet kładąc na drugiej szali ocalenie skóry. Póki co banda wykonuje zatem rozkazy dowódcy, ostrożnie patrolując okolicę, unikając poszukiwaczy samorodków, obserwując rozwój gorączki złota oraz szykując się do szybkiego i dzikiego najazdu.

ZNALEZIENIE OBOZOWISKA ORKÓW

Jeżeli postacie nie wiedzą gdzie dokładnie kryją się orkowie, wówczas znalezienie obozowiska jest kwestią szczęścia lub przeprowadzenia skutecznego śledztwa. Najkrótsza droga prowadzi tam z Martwych Śniegów. Jeśli bohaterowie wiedzą, dokąd maszerować (choćby za sprawą pogłosów zasłyszanych w miasteczku), wędrowka zajmie im 5 godzin. Trzeba wspiąć się w góry na około 1000 metrów. Obozowisko można znaleźć na cztery proste sposoby: śledząc worgów lub ich tropy, znajdując patrol orków, znajdując ślady zwiadowców oraz zdając się na ślepy traf.

Śledzenie worgów: Czarnokiel oraz Krwawoszczek co jeden lub dwa dni podróżują pomiędzy obozowiskiem oraz Rozwidloną Drogą. Bohaterowie, którzy napotkali worgi w pobliżu drogi, mogą ruszyć ich tropem do obozowiska (patrz wcześniej, „Krwawi prześladowcy”).

Orkowy patrol: Patrole Ugretha włączają się po obszarze otaczającym obóz (patrz dalej, Patrole). Znajdujący się na tym obszarze bohaterowie mogą wpaść na patrol orków. Istnieje szansa, że zdołają



pojąć któregoś zwiadowcę i wydobyć od więźnia położenie obozu. Ewentualnie podążą śladem orków wprost do ich obozu (test Tajników dziczy o ST 15).

Szukanie śladów: Jeżeli drużyna będzie poszukiwać śladów orków w promieniu 1,5 kilometra od obozowiska, wówczas pozwól graczom wykonać testy Przeszukiwania (lub Tajników dziczy) o ST 30 – udane pozwolą znaleźć tropy. Patrole Ugretha przemierzyły znaczną część tej okolicy, a stare, niezbyt widoczne ślady (test Tajników dziczy o ST 25) zaprowadzą śmiałków do obozu.

Ślepy traf: Jeżeli wędrująca po tej okolicy grupa będzie wędrować w promieniu około ośmiuset metrów od obozowiska, to może przypadkiem natknąć się na nie. Zezwól postaciom na test Zauważania (ST 25) – udane pozwolą dostrzec dziwnie wyglądający kamień wystający zza drzew. Jeżeli zbliżą się do niego na jakieś 90 metrów, pozwól na drugi test Zauważania (ST 10). Jeśli bohaterowie nie zauważą tej formacji skalnej, wówczas przejdą obok, nie znajdując obozu, chyba że będą akurat będą wędrować dalej w kierunku obozowiska.

PATROLE (PS 1)

Za dnia orkowie siedzą w jaskiniach, ale żołnierze patrolują okolicę na wypadek, gdyby jacyś poszukiwacze złota nadto się zbliżyli do obozowiska. Ci zwiadowcy przez dwie godziny włączają się wokół obozowiska po nieregularnym okręgu o średnicy około półtora kilometra, po czym wracają, by ustąpić miejsca zmiennikom.

Na każdą godzinę, w czasie której postaci przebywają w odległości do półtora kilometra od jaskiń, istnieje szansa 10% napotkania patrolu. Jeżeli ma dojść do spotkania, wówczas bohaterowie i orkowie powinni wykonać testy Zauważania, jak to opisano w części Odległość w chwili spotkania w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Ten obszar porasta rzadki las.

Jeżeli ustalisz, że to spotkanie ma miejsce w nocy lub przy złej pogodzie, wówczas odpowiednio zmodyfikuj testy umiejętności oraz odległość w chwili dostrzeżenia przeciwników.

Pamiętaj, że orkowie podlegają kárze -1 do testów ataku w jasnym świetle słonecznym. Natomiast przy ustalaniu reakcji należy ich traktować jak istoty wrogo nastawione. Przede wszystkim starają się ukryć dowody swojej obecności, a to oznacza, że się upewnią, że bohaterowie nie dożyli okazji do opowiedzenia o spotkaniu. Obaj orkowie mają w momencie rozpoczęcia spotkania wyjęte i naładowane kusze. Jeżeli jeden z nich zginie, drugi zaś będzie miał okazję uciec, zrobi to, starając się znaleźć jakąś kryjówkę w dziczy, gdzie może zaszyć się aż do zmroku. Jeśli mu się uda, wówczas postara się dotrzeć do obozowiska i ostrzec innych.

Ork (1): pw 4.

Ork weteran (1): pw 11. Patrz dalej.

skradzione złoto

Orkowie pod wodzą Ugretha są dość bogate jak na istoty tej rasy. Ponieważ zamordowali i okradli kilku pechowych poszukiwaczy złota w okolicy, każdy z nich ma przy sobie w małej sakiewce złoty pył wart 4k4 sz.

1. STRUMIEN

Postacie mogą natknąć się na to miejsce nieświadomie, idąc w dół tego właśnie strumienia. Gdy po raz pierwszy dotrą nad rzeczkę, wówczas przeczytaj na głos lub sparafrazuj graczom taki oto opis.

Widzicie wartki, wąski strumień, w najszerszym miejscu mający jakieś 120 centymetrów. Potok wije się przez rzadki sosnowy las i pokryte mchem głazy ku sporej formacji skalnej. Tę zadrzewioną dolinę wypełnia szum wody...

Strumień jest dość płytki – przeciętna głębokość to 30 centymetrów. Ciągły szum płynącej wody powoduje karę -2 do wszystkich testów Nasłuchiwania wykonywanych w promieniu 12 metrów od niego.

W pobliżu strumienia nie ma szlaku, ale mimo to można bez większego problemu wędrować obok niego. Teren na przemian jest względnie otwarty, pokryty małymi kamieniami, lub też porośnięty krępymi sosnami.

2. PODEJŚCIE (PS 3)

Orkowie zrobili co w ich mocy, by ukryć swą obecność – choćby tam gdzie się da, chodzą po kamienistym gruncie (zmniejszając szanse zostawiania tropów, którymi mogliby podążać wrogowie). Podchodząc do jaskini idą natomiast dnem strumienia, nie pozostawiając w ten sposób śladów.

Wejście do jaskini z obszaru 4. ukrywa zasłona wykonana z listowia. Postacie badające tu teren mają prawo do wykonania testu Zauważania (ST 15) – udany pozwala je dostrzec. Uzyskanie w teście rezultatu 25 lub wyższego pozwala spostrzec również strażnika ukrytego za zasłoną. Wartownik z obszaru 4 czeka, aż wrogowie zbliżą się na odległość 9 metrów od niego, po czym uruchamia opisaną dalej pułapkę.

Orkowie zmontowali w kilku miejscach na tym obszarze prymitywne wnyki. Te pułapki uaktywniane są w chwili, gdy ktoś wejdzie na pole na mapie oznaczone W.

Wnyki (ukryta sieć o promieniu 1,5 metra): SW 3; każdy złapany w sieć zostaje zawieszony 1,5 metra nad ziemią i jest przyszpilony; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć; test Siły (ST 25) pozwala wyrwać się na wolność; test Wyzwalania się (ST 26) pozwala wyszłiznąć się na wolność; Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15).

Strażnicy: Gdy oddział przebywa w obozie, wówczas cały czas na straży stoją dwaj orkowie, w miejscu oznaczonym na mapie literą „S”. Jeden siedzi jakieś 6 metrów nad ziemią w konarach wielkiej sosny wznoszącej się nad strumieniem, drugi zaś chowa się za gęstym listowiem w wejściu do jaskini. Zasłona zapewnia +10 do testów Ukrywania, gdy strażnik znajduje się za nią. Wykrycie wartownika kryjącego się na drzewie jest trudniejsze, gdyż sosna obdarza go premią +15 do testów Ukrywania.

Orkowie (2): pw 4 każdy. Topór bitewny, lekka kusza.

Taktyka: Strażnik za zasłoną ma rozkaz uruchomić pułapkę z balami, gdy tylko potencjalny wróg zbliży się na odległość 9 metrów od wejścia do jaskini (patrz obszar 3.). Wartownik na drzewie z kolei ma rozkaz czekać aż jego towarzysz uruchomi pułapkę, po czym strzelać do intruzów z kuszy. Będzie również strzelał do każdego złapanego we wnyki. Jeżeli dostrzeże wro-

ga, wówczas poczeka, aż zadziała pułapka z balami. Jeżeli zaważony intruz dostanie się na odległość 3 metrów od wejścia do jaskini, pułapka zaś pozostanie nieaktywna, wówczas uzna, iż drugi strażnik nie dostrzegł przeciwnika i zacznie strzelać z kuszy.

3. ZASŁONA (PS 3)

Gdy postacie znajdują się w odległości 9 metrów od wejścia do jaskini, wówczas zasłona staje się oczywista. Przeczytaj na głos lub sparafradzaj graczom taki oto opis.

Wejście do jaskini ukrywa przed pobieżną obserwacją prosta zasłona wykonana z sosnowych konarów oraz listowia przyczepionego do drewnianej ramy. Jaskinia prowadzi w głąb góry wznoszącej się nad wąwozem.

Zasłona z założenia nie stanowi prawdziwej przeszkody. Waży jedynie 25 kilogramów i można ją odsunąć, wykonując akcję będącą odpowiednikiem ruchu. Za zasłoną czai się jeden ze strażników opisanych w obszarze 2., gotowy do zwania się z intruzami lub ostrzeżenia krzykiem towarzyszy.

Ork: pw 4. Topór bitewny, lekka kusza.

Taktyka: Jeżeli strażnik przy zasłonie nie zetrze się z postaciami w obszarze 2., wówczas będzie walczył tutaj (jeżeli bohaterowie już go pokonali, wówczas zignoruj to spotkanie). Poczeka, aż grupa zbliży się na 9 metrów i uruchomi pułapkę – kopniakiem zepchnie dwa wcześniej przygotowane bale w dół zbocza prowadzącego do wejścia do jaskini.

Pułapka z toczącymi się balami (pień długi na 3 metry): SW 3; +10 atak dotykowy wręcz; 3k8 obrażeń; rzut obronny na Refleks (ST 20) neguje; Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15).

Spadające bale to również system ostrzegawczy, gdyż do każdego ich końca przyczepiono metalowe menażki, które wydają głośny brzęk, gdy pnie się toczą. Ten hałas wystarczy, by ostrzec wszystkich orków, że zbliżają się kłopoty.

4. TUNEL WEJŚCIOWY (PS 6)

Wejście do jaskini otwiera się na wąski wapienny tunel, który wiedzie w głąb zbocza góry. Sufit korytarza znajduje się na wysokości nieco poniżej 2,5 metra, a w najszerszym punkcie ma nieco ponad 1,8 metra. Ściany są śliskie i wilgotne, spływają po nich wąskie strumyczki wody. Powietrze w jaskini przepętnia zwierzęcy odór, prowadzący na myśl mokrego psa.

Jeżeli strażnicy podnieśli alarm, wówczas postacie wchodzące do tunelu muszą wywalczyć sobie drogę przez pozostałych orkowych żołnierzy. W przeciwnym razie przejście jest niestrzeżone.

Taktyka: Jeżeli orkowie z obszaru 5. zostaną ostrzeżeni i będą bronić tego przejścia, wówczas weź pod uwagę, że jest tu tylko tyle miejsca, by stworzenia mogły przechodzić jedynie pojedynczo. Żołnierze ruszą do walki z intruzami, a w tym czasie Ugredth założy zbroję i się przygotuje.

5. JASKINIA SYPIALNA (PS 6)

Podłozę w tej dużej wapiennej jaskini jest zaśmiecone stosami śmierdzących, postrzępionych zwierzęcych futer. Na zapach po-

zytywnego wpływu nie mają wilgotne ściany i podłogi jaskini. Walcowaty fragment wycięty z dużego drzewa służy za prowizoryczny stół, a na jego powierzchni znajduje się stos pozbawionych mięsa zwierzęcych kości, skórzane kubki do picia oraz inne przedmioty osobiste. Upchnięte pod przeciwną ścianą spoczywają płócienne sakwy oraz niska drewniana beczka. Z jaskini, niedaleko od wejścia, wychodzi inny tunel. Na północy widać wąską, wijącą się szczelinę w skale ściany, śliską od wody.

W ciągu dnia przebywają tu wszyscy orkowie z wyjątkiem wartowników i zwiadowców. W nocy dwaj strażnicy w obszarze 2. są na służbie, a pozostali członkowie oddziału wyruszają badać teren.

Orkowie (6): pw 4 każdy.

Orkowie weterani (4): pw 11 każdy. Patrz dalej.

Taktyka: Zmuszeni do ucieczki orkowie z tunelu tutaj staną do walki, broniąc wejścia do jaskini przywódcy. Jeżeli będą mieli do czynienia jedynie z jednym lub dwoma napastnikami, wówczas mogą nagle się wycofać i wciągnąć przeciwników na otwartą przestrzeń obszaru 5. Tu spróbują otoczyć wrogów i flankować ich lub doprowadzić do masowego zwania.

Jeżeli wszystko będzie wyglądało na stracone, wówczas orkowie spróbują uciec przez szczelinę w północnej ścianie. Jest to ciasny przesmyk (Wyzwalanie się ST 10), który po wspinaczce (Wspinaczka ST 10) przez około 7,5 metra prowadzi do małego wyjścia w północnej ścianie wzgórza.

6. KOMNATA UGRETHA (PS 4-7)

Ta wapienna pieczara jest mniejsza oraz mniej wilgotna niż sypialnia orków. W jej południowym krańcu leży stos zwierzęcych skór, na którym leży skóra bardzo dużej łasicy. Na podłozie spoczywa zaś kawałek drzewa przykryty rozciągniętą zwierzęcą skórą zarysowaną czymś przypominającym prymitywne szkice oraz znaki.

Jest to prywatna jaskinia syna króla Oboulda Wiele Strzał. Ugredth mają tylko dla siebie i czuje się tu jak w domu w otoczeniu tych niewielu rzeczy, które zabrał ze sobą na wyprawę.

Jeżeli postacie walczyły z Czarnokłem oraz Krwawoszczkiem i przepędziły je, wówczas oba worgi znajdują się tutaj, lecząc się i odpoczywając. Jeśli bohaterowie nie napotkali jeszcze tych magicznych bestii, wówczas istnieje szansa 20%, że będą one tu w momencie pojawienia się śmiałków (przez co spotkanie będzie dużo trudniejsze).

Ugredth: pw 27. Patrz dalej.

Czarnokiel i Krwawoszczek: pw 71, 59. Patrz wcześniej, „Krwawo prześladowcy”.

Taktyka: Książę Ugredth walczy zaciekle i nie zamierza zostać pojmany. Wpadnie w szal w chwili, gdy postacie wejdą do jego komnaty. Nie będzie prosił o litość i odmówi złożenia broni, jeżeli śmiałkowie mu taką możliwość zaoferują. Jeśli będzie miał dość czasu, wypije przed walką *eliksir heroizmu*. Wie zbyt wiele o planach ojca, by pozwolić sobie wpaść w ręce wrogów. Jeżeli nie będzie w stanie uniknąć schwymania, wówczas zrobi, co w jego mocy, by sprowokować przeciwników do wykonania natychmiastowej egzekucji jego osoby. Wie, że ojciec nie zapłaci okupu, a nawet jeśli uda mu się uciec, to król Obould zapewne skarże go na śmierć za niewykonanie misji. Z pewnością straci też znaczną część szacunku wśród braci oraz innych orków. Śmierć wydaje się mu się lepsza od takiego poniżenia.



Orkowie Ugretha odpierają atak

Skarb: Banda Ugretha przybyła w okolicy Martwych Śniegów na zwiady, a nie po to, by łupić. Zdobyli jednak co nieco i to pomimo rozkazów, by nie gromadzili skarbów. W dwóch drewnianych kufkach w tej komnacie znajduje się 855 ss, 315 sz oraz dwadzieścia skór bobrów wartości 5 sz za sztukę. Leżące na posłaniu Ugretha futro złowieszczej łasicy jest warte 40 sz.

Rozwój wydarzeń: Bohaterowie, którzy zdołają schwycić Ugretha, dokonają znaczącego czynu. Jeżeli orkowi zwiadowcy pozostaną na wolności, wówczas natychmiast wrócą do domu i poinformują króla Oboulda, że pojmano jego syna. To zdarzenie może przyspieszyć atak orków na Srebrne Marchie. Oczywiście istnieje też szansa, że Wiele Strzał nadal będzie czekał na właściwy moment do najazdu, a tylko opłaci najemników, by uwolnili jego syna, lub skrytobójców, by zamordowali go w niewoli zanim wyda cenne sekrety. Albo też pośle silny oddział żołnierzy, by w akcie zemsty zniszczyli Martwe Śniegi.

Ugreth: męczyzna ork Bbn4; SW 4; średni humanoid; KW 4k12+12; pw 39; Inicjatywa +1; Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +8 wręcz (1k12+3/×3, mistrzowski wielki topór) lub +5 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SC widzenie w ciemnościach 18 m, szybkie poruszanie się, szal 2/dzień, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +7, Ref +2, Wola +1; S 14, Zr 13, Bd 16, Int 9, Rzt 10, Cha 8. Wzrost 177 cm.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Skakanie +2, Tajniki dziczy +2, Wspinaczka +5, Zastraszanie +3, Zauważanie +6; Czujność, Zogniskowanie broni (wielki topór).

Szał: W czasie szału, statystyki Ugretha zmieniają się następująco: KP 14 (dotyk 9, nieprzygotowany 13); pw 47; Atak +10 wręcz (1k12+6/×3, mistrzowski wielki topór); MRO Wytrw +9, Wola +3; S 18, Bd 20; Skakanie +4m Wspinaczka +7. Szal trwa przez 7 rund, po czym Ugretha jest przez resztę trwania spotkania zmęczony (Siła -2, Zręczność -2, nie może szarżować ani biegać).

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światło dnia*.

Wyposażenie: mistrzowski wielki topór, lekka kusza, 20 bełtów, *napierśnik +1*, *eliksir leczenia średnich ran*, *eliksir heroizmu*.

Ork weteran: Zbr2; SW 1; średni humanoid; KW 2k8+2; pw 11; Inicjatywa +0; Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 10, nieprzygotowany 16); Atak +5 wręcz (1k8+3/×3, topór bitewny) lub +2 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SC widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na światło; Char CZ; MRO Wytrw +4, Ref +0, Wola -1; S 16, Zr 10, Bd 13, Int 7, Rzt 9, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Zauważanie +2.

Wrażliwość na światło: Orkowie podlegają karze -1 do testów ataku w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światło dnia*.

Wyposażenie: koszulka kolcza, duża drewniana tarcza, topór bitewny, lekka kusza, 20 bełtów.

studnia ciemności

Jadylyn Darvea to młoda, ambitna kapłanka w służbie Shar. Na życzenie Pani Nocy, które bogini wyjawiała swej służce we śnie, ta założyła przybytek mrocznej i sekretnej wiary. Jadylyn zlecono zadanie zamiany starej krasnoludzkiej kopalni (obszar F na mapie okolic Martwych Śniegów) w świątynię godną Mrocznej Bogini, a ona podjęła się tej misji z radością.

Towarzyszy jej czwórka akolitów, nowicjuszy w służbie bogini, oddanych sług Jadylyn. Uważają ją za głos bogini i są gotowi poświęcić swe życie, jeśli kapłanka Mrocznej Pani tak rozkaże.

Świątynia znajduje się w opuszczonych krasnoludzkich kopalniach (Kopalniach Żelaznej Ręki), których budowa rozpoczęła się jakieś czterysta lat temu, a których nigdy nie ukończono. W trakcie prac krasnoludów zaatakowali orkowi najeźdźcy, pragnący skarbów i krwi. Zdarzyło się to zanim jeszcze budowniczo wie zakończyli konstrukcję czegoś ponad podstawowe sztolnie. Obrońcy bronili się dzielnie, ale w obliczu przeważających sił wroga polegli.

Kopalnie Żelaznej Ręki nie są zbyt dobrze znane w Martwych Śniegach, ale przez lata zdobyły reputację miejsca często nawiedzanego przez przerażające potwory. Kerrilla Gwiezdny Klejnot, rządząca Hospicjum Marthammora, wie że poszukiwacz złota Bromgart Żelaznoręki źle skończył w starej kopalni. Kiedy zatem postacie graczy poproszą ją o pomoc lub zaoferują swe usługi, wówczas skieruje ich do kopalni.

Jeżeli bohaterowie uzyskają wskazówki od Kerrilli (lub od każdego innego mieszkańca Martwych Śniegów żyjącego w miasteczku dłuższy czas), wówczas nie będą mieli kłopotów ze znalezieniem Kopalni Żelaznej Ręki. Mogą również znaleźć kopalnię po prostu trafiając na prowadzący do niej z Rozwidłonej Drogi szlak i podążając za nim na pogórze Rauvin.

PODEJŚCIE DO KOPALNI

Z Rozwidłonej Drogi do Kopalni Żelaznej Ręki prowadzi zapomniany szlak, wijący się przez strome wzgórza i gęste lasy. Szukanie na tej drodze śladów (test Tajniki dziczy o ST 14) pozwoli odnaleźć kilka tropów – co jakiś czas poruszały się tędy najróżniejsze stworzenia, włączając w to przynajmniej jednego muła, kilka średnich humanoidów oraz kilka dużych humanoidów. Jeżeli postać badająca szlak uzyska w teście wynik co najmniej 24, wówczas będzie w stanie stwierdzić, że jeden z tropów najprawdopodobniej pozostawił ciężko ranny humanoid zmierzający z powrotem ku Rozwidłonej Drodze. Często się potykał i upadał, a część drogi pokonał na

czworakach (te ślady pozostawił uciekający ze studni krasnoludzki poszukiwacz złota).

Gdy bohaterowie zbliżą się do kopalni, wówczas przeczytaj na głos lub sparafradzuj graczom taki oto opis.

Szlak kończy się na zarośniętej polanie otoczonej kilkoma dawno już zrujnowanymi drewnianymi budynkami, z których nie pozostało w zasadzie nic poza pustymi skorupami. Z północy wznosi się stromy stok wzgórza. Z polany do wciętego w zboczu wzgórza wejścia do kopalni prowadzi szeroka, usypana z ziemi rampa pokryta gnijącymi pniami. Wejście to ledwie wryta w stoku kwadratowa dziura, widoczna jakieś 200 metrów dalej, ponad linią drzew.

W budynkach na polanie nie ma nic interesującego. Setki lat temu znajdowały się tutaj baraki, piece hutnicze oraz warsztaty. Postacie badające obszar wokół wejścia do kopalni lub obserwujące czarną dziurę w skałach również niczego nie znajdują. Zazwyczaj strażnicy świątyni nie wychodzą z podziemi, wykonując rozkaz przywódczyni, która radziła im nie rzucać się w oczy.

W bezpośrednim otoczeniu wejścia do kopalni brak łatwo rozpoznawalnych śladów, ponieważ grunt jest zbyt twardy i kamienisty, by pozostały na nim jakieś wyraźniejsze tropy. Jednakże postać z atutem Tropienie może zauważyć (test Tajników dziczy o ST 19), że większość śladów w pobliżu wejścia do kopalni miesza się i prowadzi z oraz do otworu. Mają one od dwóch do pięciu dni.

WEJŚCIE DO KOPALNI

Wejście do kopalni to dziura szerokości 6 metrów i wysokości 3 metrów, wycięta w zboczu wzgórza, jakieś 15 metrów ponad jego podstawą. Podejście nie jest zbyt trudne, a to dzięki łagodnie nachylonej rampie stworzonej przez pierwotnych budowniczych, chcących ułatwić dotarcie do celu ciężkim wozom z dostawami. Rampa pod samym wejściem do kopalni zmienia się w poziomą platformę długości 6 metrów i szerokości 3 metrów – jest to de facto próg odrzwi kopalni. Gdy postacie dotrą do tego miejsca, wówczas przeczytaj na głos lub sparafradzuj graczom taki oto opis.

Przed wami znajduje się szerokie wejście, wycięte w kamiennym zboczu wzgórza. Wejście z trzech stron – prawej, lewej i z góry – otacza gruba kamienna rama z trzech bloków granitu, o szczelinach połączonych bez zaprawy. Z zacienionego wnętrza dolatuje zapach stęchłego powietrza i zgnilizny.

cechy kopalni

Pomieszczenia i korytarze kopalni posiadają pewne wspólne cechy, chyba że w opisie konkretnego obszaru podano inaczej. Po pierwsze, przejścia i komnaty mają jedynie 1,5 metra wysokości – intruzy o wzroście 1,5 metra lub więcej muszą przykucnąć i podlegają karze z okoliczności – 2 do testów ataku w czasie walki w tak ciasnym obszarze. Ludzie mieszkający w kompleksie przyzwyczaili się do nisko położonego sufitu i ich wspomniana kara nie dotyczy.

Po drugie, w większości pomieszczeń nie ma światła. Bohater niewidzący w ciemnościach musi posiadać jakieś źródło światła lub będzie po prostu ślepy.

Po trzecie wreszcie, kopalnie są niezwykle zimne i wilgotne – utrzymuje się tu temperatura około 4°C (czyli zimno, zgodnie z opisem w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Bohaterowie bez ciepłego ubrania mogą ulec wychłodzeniu i otrzymać obrażenia, jeżeli spędzą dużo czasu w kopalniach.

Ciągnący się dalej w ciemności korytarz otaczają bliźniacze wsporniki z bloków granitu. Znajdujące się za nim przejście ma szerokość 6 metrów i wysokość 3 metrów. W odległości około 24 metrów stąd tunel rozszerza się znacznie. Gdy postacie dotrą do tego miejsca...

Przejście gwałtownie się poszerza, otwierając na dużą kwadratową komnatę. Gdy podchodzicie, waszą skórę omiata sucha, zimna bryza, niosąca ze sobą ten sam smród zgnilizny, który poczuliście przy progu. Komnatę wykuto we wzgórzu, a jej ściany, podłoga oraz sufit dokładnie wycięto z naturalnego kamienia. Na środku podłogi ziele, niczym głodne usta, kwadrat czerni. W ciemność zwisają dwa zardzewiałe naprężone łańcuchy, opadające z żelaznych bębnow, które znajdują się po obu stronach otworu. Wciągarki – znajdujące się na wysokości przekraczającej zasięg wyciągniętych ramion stojącego człowieka – wyglądają na zamrożone w miejscu za sprawą dziesięcioleci rdzewienia. Za szybem oraz maszyną pomieszczenie rozciąga się na kilkadziesiąt kroków w głąb wzgórza, po czym kończy się rozległą ścianą kamieni i odpadków.

Zardzewiała maszyna to prosta winda, która umożliwia poruszanie się pomiędzy tą jaskinią wejściową oraz znajdującymi się niżej kopalniami. W szybie znajdują się drewniana platforma oraz para przeciwwag, zawieszona na łańcuchach zaczepionych wokół bębnow wciągarek. Choć mechanizmy wyglądają na pierwszy rzut oka na zardzewiałe i nie do użycia, to jednak bliższe badanie (test

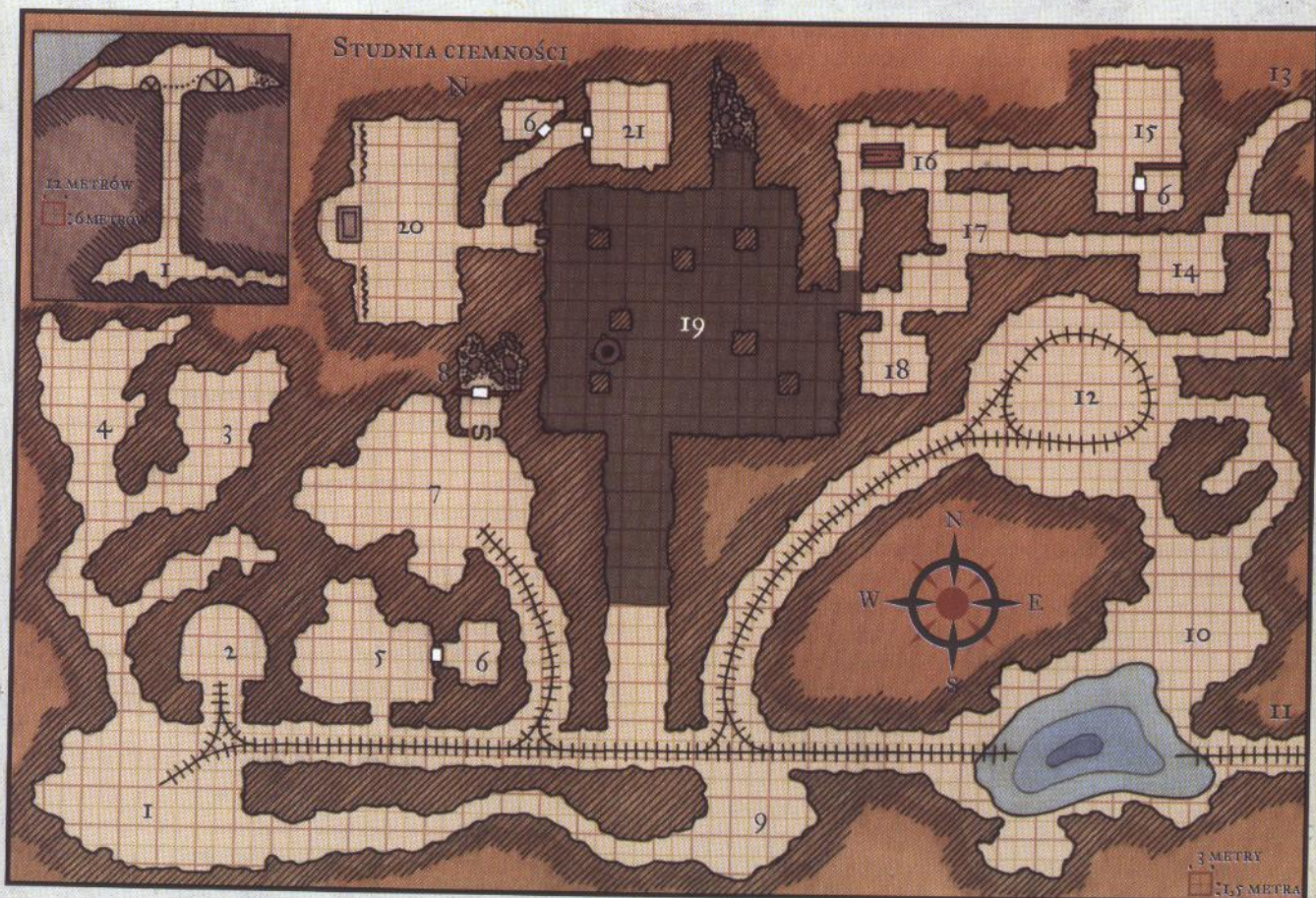
Przeszukiwania dotyczący obszaru wokół bębnow lub też próba ich obrócenia) pozwoli stwierdzić, że rdza jest tak naprawdę sztuczna. Ktoś mozolnie przylepił do czarnego smarku pokrywającego maszynę płytki rdzy. Wciągarki działają bez problemu.

Jadylyn i jej popiecznicy celowo opróżnili jaskinię wejściową, aby przypadkowy gość nie znalazł w niej czegoś zachęcającego do dokładniejszego zbadania starych kopalni.

ZEJŚCIE

Odległość pomiędzy szczytem szybu oraz podłogą jaskini na jego dole (obszar 1.) wynosi około 60 metrów. Postacie będą musiały użyć latania, zejść lub też skorzystać z windy, by dostać się na dół. Platforma windy aktualnie znajduje się na spodzie szybu. Można ją podnieść lub opuścić za pomocą wciągarek znajdujących się na górze oraz dole szybu (test Siły o ST 10), albo też ciągnąc łańcuch z przeciwwagą, stojąc jednocześnie na platformie (test Siły o ST 15). Jedna runda poświęcona tylko i wyłącznie takiej czynności obniża windę o 6 metrów lub podnosi ją o 3 metry. Odległość ta podwaja się, jeżeli używane są obie wciągarki naraz. Korzystanie z windy powoduje straszny harmider, który usłyszą wszystkie stworzenia znajdujące się poniżej w obszarach od 1. do 7.

Chcąc zniechęcić intruzów, Jadylyn umieściła *glif strzeżenia* na ścianie szybu, jakieś 3 metry ponad miejscem, w którym dochodzi on do sufitu dolnej jaskini (czyli 12 metrów nad podłogą obszaru 1.). Uruchamia się on w chwili zbliżenia się istoty o charakterze innym niż zły. Hałas eksplodującego *glifu* jest na tyle głośny, by zaalarmować wszystkich przebywających w obszarach kompleksu od 1. do 5.



Glif strzeżenia: SW 3; wybuch kwasu o promieniu 1,5 metra (3k8); rzut obronny na Refleks (ST 16) zmniejsza obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

1. WEJŚCIE DO KOPALNI

Komora na spodzie szybu to naturalna jaskinia, którą z pewnością powiększono. Smród zgnilizny jest tu jeszcze silniejszy, zaś powietrze – bardzo zimne i wilgotne. Z pomieszczenia w różnych kierunkach wychodzą trzy tunele z obrobionego kamienia. Na dole, nieopodal wylotu szybu, stoją dwa duże bębny wciągarki – podobne do tych przy wejściu do kopalni. Odchodzące od nich łańcuchy wznoszą się w ciemność. Do łańcuchów przyczepiono drewnianą platformę spoczywającą teraz na dnie szybu.

W tym pomieszczeniu widać tylko jeszcze jeden interesujący obiekt – rdzewiejące żelazne szyny, które zaczynają się na nierównym środku podłogi jaskini i wychodzą z komory przez jeden z tuneli. Szyny spoczywają na gnijących drewnianych podkładach, które są z kolei przyczepione do kamiennego podłoża dużymi, zardzewiałymi gwoździemi.

Pomieszczenie ma wysokość 9 metrów. Jeżeli mieszkańców ostrzeże dźwięk wybuchającego *glifu* (patrz *Zejście*), wówczas z obszaru 2. przyjdą zombie, które zaatakują intruzów. Wyznawcy Shar z obszaru 5. będą już w drodze i dotrą po 5 rundach. W przeciwnym wypadku w pomieszczeniu nie ma nikogo.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli bohaterowie zaczną badać kompleks, po czym opuszczą go, wówczas po ich powrocie w tym pomieszczeniu przebywać będą akolita z obszaru 5. oraz cztery średnie zombie, stworzone z zapasowych ciał z obszaru 3.

2. OGRY ZOMBIE (PS 3)

Odrażający smród zgnilizny i rozkładu jest tu niemal obezwładniający. Chyba nawet skały nim przesiąkły. W ciemności stoją dwie nieruchome, ogromne postacie.

Sufit tej komnaty znajduje się na wysokości 6 metrów. Cierpliwie czekają tu na wchodzących lub przechodzących intruzów dwa duże zombie (ożywione przez Jadylyn ciała ogrów). Zaatakują one każde stworzenie, któremu nie towarzyszy mieszkaniak kompleksu.

Duży zombie (2): pw 33 każdy.

Tych dwóch zombie ożywiono na obszarze działania efektu *profanacji* w obszarze 4., w związku z czym mają oni +1 punkt wytrzymałości na każdą Kość Wytrzymałości (co uwzględniono w podanej wcześniej łącznej liczbie ich pw).

3. PRZYSZŁE ZOMBIE

Słodki smród zgnilizny jest w pobliżu tej jaskini tak potężny, że wydaje się, iż tak wonięją same kamienie. Niemniej widać prawdziwe źródło tego zapachu. Na podłodze leżą zrucone na stos rozkładające się ciała ludzi, ogrów, orków i krasnoludów z kończynami spletanymi niczym w jakiejś makabrycznej grze w bierki.

To tutaj czciciele Shar gromadzą ciała, które potem staną się ich nieumarłymi sługami. Na żadnym z trupów nie pozostało nic cennego, chociaż większość wciąż jest ubrana w zakrwawione resztki zbroi i ubrań. Pobjęzne badanie pozwoli stwierdzić, że wszyscy nieszczęśliwcy zginęli gwałtowną śmiercią. Są tu trzy trupy ludzi, dwa ogrody, pięć orków oraz trzy krasnoludów.

Ludzie za życia byli rzemieślnikami podróżującymi w grupie z Sundabaru do Martwych Śniegów, a dwóch z nich – kupcami zmierzającymi do Cytadeli Adbar. Obie grupy wyznawcy Shar kilka dekadni temu schwytali w pułapkę i pojmali. Krasnoludy to towarzysze Bromgarta Żelaznorękiego, którym nie udało się uciec z kopalni.

4. KOMORA NIEŚMIERCI

Tę jaskinię o nieregularnym kształcie oświetla migocące, żółte światło świec. Nie ma w niej nikogo, ale przechowywana tu makabryczna aparatura nie pozostawia wątpliwości co do przeznaczenia tego pomieszczenia. Na płaskim bloku kamienia stojącym w pobliżu wejścia leży rozkładające się ludzkie ciało ubrane w brudne szmaty. Najwyraźniej czekające na rytuały, w wyniku których powstanie jako jeden z chodzących umarłych.

Sufit tej komnaty znajduje się na wysokości 4,5 metra. Zazwyczaj Jandylyn rzuca przed ożywieniem zwłok na to pomieszczenie *profanację*, wzmacniając w ten sposób swych plugawych podwładnych.

5. JASKINIA STRAŻNIKÓW (PS 5)

W tej jaskini najwyraźniej magazynowano jakieś przedmioty. Na podłodze pomieszczenia porozrzucano zwoje konopnej i jedwabnej liny, kilofy, szpadle i łopaty, pęki pochodni, kilka latarni, ręczne piły oraz pewną liczbę bel służących do podpierania stropów. Służyła zapewne też za komnatę sypialną. Na podłodze wśród ekwipunku znajdują się trzy twarde postania.

Pomieszczenia tego strzegą dwaj mnisi Ciemnego Księżyca (Andar oraz Nomis) i akolita Shar (Fennon). Mają za zadanie upewnić się, że intruzi z obszaru 1. zostaną odpędzeni lub zabici – najlepiej to drugie, gdyż dzięki temu opowieści o obecności wyznawców Shar nie wyjdą na światło dnia.

Bracia Ciemnego Księżyca (2): pw 11 każdy.

Akolita Shar: pw 16.

Taktyka: Ostrzeżeni przez wybuchający w szybie *glif* (patrz *Zejście*) wyznawcy Shar w 3 rundy przygotowują się do bitwy, a następnie wyruszą do walki. Najpierw zgaszają większość świec, by nie zdradzało ich światło. Potem Andar i Nomis wypiją eliksiry, podczas gdy akolita Fennon rzuci *tarczę wiary* oraz przeczyta *zwój magicznej broni* lub *zwój byczej siły*.

Jeżeli postacie przed przybyciem czcicieli Shar opuszczą już obszar 1., wówczas ta trójka będzie ścigać śmiałków po kopalni. W trakcie bitwy Fennon rzuci wcześniej *ciemność*, aby mnisi mogli dzięki atutowi Walki na ślepo zyskać przewagę nad intruzami, którzy mogą nie być tak wyszkoleni w walce w ciemnościach.

Skarb: Zwykle dobra przechowywane w tej komorze to dziesięć 15-metrowych zwojów konopnej liny, cztery 15-metrowe zwoje liny jedwabnej, dziesięć kilofów, dziesięć łopat, pięćdziesiąt pochodni, pięć zakrytych latarni, dwadzieścia flaszek oleju oraz mały

zamknięty kuferek (test Otwierania zamków o ST 20) zawierający 360 ss oraz 150 sz.

6. WYGÓDKA

Te małe komnaty zbudowano nad z grubsza wyciętymi kwadratowymi dołami głębokości 6 metrów i boku 3 metrów. Wygodki są położone w pobliżu komnaty straży, kwater akolitów oraz komnat Jadylyn.

7. KOMNATY GOŚCINNE (PS 6)

W tej dużej, przestronnej jaskini kończą się żelazne szyny. Na jej ścianach znajdują się wyraźne ślady obróbki narzędziami. Pod przeciwległą ścianą pieczary leżą rdzewiejące kilofy, łopaty oraz fragmenty łańcucha, na których zbiera się kurz. Powietrze tu jest stęchłe i drażniące. Sufit zwęża się, osiągając wysokość może 9 metrów.

W tej komnacie przebywa emisariusz kir-lanan Kzntharris. Każde wtargnięcie „bożych niewolników” uznaje za doskonałą okazję wykonania głównej misji swej rasy i pokazania kościołowi Shar, do czego jest zdolny jego lud, gdy tylko ma chęci.

Kir-lanan ma zaś za zadanie ustalić, czy kościół Shar jako jedyny będzie odpowiednim sojusznikiem jego ludu. Słowo Kzntharris ma wielką wagę wśród przedstawicieli jego gatunku. Ponieważ duchowieństwo Shar prowadzi wojnę z wszystkimi innymi wyznaniem i sprzeciwia się każdemu, kto nie stoi po ich stronie, więc może być użytecznym partnerem w walce kir-lanan dążących do pokonania wyznawców wszystkich bóstw świata.

Kzntharris: pw 48.

Taktyka: Jeżeli postacie stoczyły walkę z nieumarłymi w pobliżu szybu wejściowego i w ten sposób obwieściły swą obecność w kompleksie, wówczas Kzntharris będzie przygotowany na przybycie wrogów. Polecą na skalistą grzędę nad wyjściem z tunelu i tam poczeka. Z tego punktu może wykonać ukradkowy atak (jeżeli uda mu się zaskoczyć przeciwników) lub też zacznie walkę od osłabienia najgroźniejszej wyglądającego przeciwnika. Kzntharris wykorzystuje zasięg długiej włóczni oraz atak z powietrza do rażenia stojących na ziemi wrogów, nie narażając się na dzierżony przez nich oręż do walki wręcz.

Jeżeli zostanie poważnie raniony, wówczas spróbuje za pomocą dotyku negatywnej energii odzyskać część punktów wytrzymałości, raniąc przy tym wrogów. Gdy straci więcej niż 3/4 całkowitej liczby punktów wytrzymałości, wówczas przede wszystkim postara się uciec, a do tego celu użyje *eliksiru niewidzialności*. Jeżeli mu się uda, wówczas odleci i już nie powróci.

Sekretne drzwi: W północnej ścianie jaskini, dokładnie na środku stosu łańcuchów i narzędzi do kopania, znajdują się sekretne drzwi (zlokalizowanie ich wymaga udanego testu Przeszukiwania o ST 20). Jadylyn oraz jej akolici jeszcze ich nie wykryli, podobnie jak kir-lanan.

8. SEKRETNY TUNEL (PS 4)

Kamienne drzwi w ścianie przypominają płytę i odsuwają się w górę, odsłaniając mały, kwadratowy pokój o boku 3 metrów. Po drugiej stronie pomieszczenia znajdują się żelazne drzwi prowadzące w nieznaną.

To pomieszczenie było niegdyś wejściem do komnaty, która z kolei stała się skrzyżowaniem pomiędzy tunelami. Budowniczości tego

kompleksu ukryli to miejsce za sekretnymi drzwiami, nie życzyli sobie bowiem, by niechciani goście odkryli niższe sale. Znajdujące się za drzwiami pomieszczenie oraz tunele dawno temu się zawaliły, tworząc niebezpieczną sytuację – otwarcie drzwi spowoduje, iż do komnaty wejściowej wypią się kamienie.

Lawina kamienna: Strefa osuwiskowa lawiny to cała komnata wejściowa. Stworzenia stojące w niej otrzymują 5k6 obrażeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejszy je o połowę). Ci, którym rzut obronny się nie powiódł, zostają przysypani. Strefa zwału to 3 metry bezpośrednio za sekretnymi drzwiami. Istoty na tym terenie otrzymują 2k6 obrażeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejszy je o połowę). Osoby, którym rzut obronny się nie powiedzie, zostaną przysypane.

Przysypane postacie otrzymują 1k6 stłuczeń na minutę. Jeżeli stracą przytomność w wyniku stłuczeń, wówczas muszą co minutę wykonywać test Budowy (ST 15) – nieudany oznacza 1k6 obrażeń do chwili uwolnienia lub śmierci.

9. ZOMBIE STRAŻNICY

Ta przestronna jaskinia ma niemal 6 metrów wysokości. Jej ściany zostały ociosane, by stworzyć wiele spiczastych kamiennych formacji wystających na ponad metr z kamienia. W tym pomieszczeniu znajdują się dwie postacie o wzroście znacznie przekraczającym wysokość dorosłego człowieka. W powietrzu cuchnie śmiercią.

Kolejne dwa zombie, niegdyś będące ogrami, otrzymały rozkaz atakowania każdego, kto wejdzie do tej komnaty i kto nie jest duchownym Shar lub komu taki nie towarzyszy. Podobnie do zombie z obszaru 2., te również powstały na obszarze działania czaru *profanacja*, przez co są silniejsze od normalnych.

Duże zombie (2): pw 33 każdy.

Taktyka: W pierwszej akcji w walce zombie wykonają cząstkową szarżę. Po tej pierwszej rundzie mają rozkaz wypychać intruzów na wystające ze ściany kolce. Spróbują wykonać byczą szarżę i wepchnąć wrogów na ściany. Uderzenie w ten sposób w ścianę wystawia bohatera na 1k4 ataki kolców z premią do ataku +10. Każde udane trafienie kolcem oznacza 1k4+2 obrażenia. Zombie również są podatni na kolce i grupa może wykorzystać opisaną tu taktykę przeciwko tym nieumarłym.

10. SADZAWKA CZARNEJ BESTII (PS 10)

Żelazne szyny prowadzą prosto w nieznaną głębiny szerokiej, ciemnej sadzawki płynu na pierwszy rzut oka nieprzypominającego wody. Wychodzą na powierzchnię z drugiej strony i kontynuują podróż przez tunel. Jaskinia, w której znajduje się jezioro, jest szeroka, ale tylko małej jej części nie zalała woda. Od północy sadzawkę otacza wąska półka. Sufit tej jaskini znajduje się ponad 6 metrów nad waszymi głowami. Powierzchnia wody pozostaje niezwykle spokojna...

Zmiany głębokości sadzawki oznaczono na mapie kolorami. Przy brzegu jezioro ma głębokość 3 m, potem 4,5, pośrodku 6 metrów. Sadzawka zawsze jest pełna lodowato zimnej wody, a to za sprawą zasilających ją głębinowych źródeł.

W sadzawce mieszka niezwykle, złośliwe stworzenie, które wyznawcy Shar zwą czarną bestią. Jest to istota zrodzona ze zła, sprytu

i mrocznej mocy ich bogini. Shar posłała je do Faerunu, by wypełniała jej wolę. Bestia czai się nieruchomo i cicho pod powierzchnią wody czekając na wezwanie Jadylyn. Reaguje też, gdy ktoś wrzuci do wody ofiarę lub gdy do komnaty wejdą intruzi.

Słepowidzenie umożliwia czarnej bestii wykrycie wszelkich stworzeń w jaskini. Porusza się ona w kierunku intruzów pod powierzchnią wody, zmierzając do najbliższego postaciom punktu na brzegu sadzawki. Bohaterowie obserwujący jeziorko mogą wykonać test Zauważania (ST 20) – udany pozwala dostrzec przebysk czegoś falującego w cieniach i w ten sposób uniknąć zaskoczenia.

Czarna bestia Shar: pw 115.

Ta bestia to czarci czarny pudding z wrodzoną szybkością pływania, a nie wspinania. W przeciwieństwie do większości śluzów, stwór jest zdolny do dostrzeżenia różnicy między sojusznikami (wyznawcami Shar) oraz intruzami. Czciociele bogini postrzegają istotę jako plugawego emisariusza swej bogini i przy każdej okazji składają mu w ofierze żywych jeńców.

Taktyka: Czarna bestia stara się użyć poprawionego łapania i rozpocząć zwanie, by przytrzymać postać znajdującą się najbliżej sadzawki. Jeżeli uda jej się złapać ofiarę, wówczas w następnej rundzie cofa się do środka jeziorka i ponownie zanurza, ciągnąc schwytanego bohatera za sobą. Dusi nieszczęśnika i dopiero po jego śmierci wraca do brzegu, by schwytać kolejną postać i powtórzyć operację. Modyfikator testu zwania czarnej bestii wynosi +16.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli postaci najadą na kompleks i nie natkną czarnej bestii, wówczas Jadylyn przeniesie stworzenie stąd do obszaru 19, by oczekiwało na jej powrót.

11. ZEJŚCIE DO PODMROKU

Zbudowane z żelaza i drewna tory wychodzą z sadzawki i ciągną się dalej przez tunel. Tam podążają w głąb ziemi, po czym znikają poza zasięgiem dostępnego wam światła i wzroku.

Tunel i tory ciągną się w tym samym kierunku przez jeszcze kilka łagodnych zakrętów. Biegają mniej więcej na północ przez niemal osiemset metrów. Potem tor się kończy, korytarz zaś zmienia się w wielką naturalną jaskinię. Jej ściany i podłoże są wilgotne, a z sufitu, podłogi i ścian wyrastają masywne stalaktyty i stalagmity o różnych dziwnych odcieniach. Ta pieczara to początek kompleksu jaskiń prowadzących do Podmroku. Krasnoludzy budowniczywie tych kopalni liczyli, że pewnego dnia stworzą podziemny szlak aż do Cytadeli Adbar lub Cytadeli Felbarr.

12. PĘTLA

Żelazny tor wchodzi i opuszcza tę jaskinię tym samym tunelem. Tu tory na podłożu pieczary tworzą pętlę. Ściany wyglądają na ociosane przez wieloma laty.

Dzięki tej pętli krasnoludy zmieniały kierunek, w którym zwrócone były górnicze wózki. Górnicy zamierzali zbudować jeszcze kilka innych takich miejsc, wcześniej jednak spotkała ich śmierć.

13. TUNEL DONIKAD

Ten tunel zwęża się i zakręca łagodnie, a potem gwałtownie obniza. Czujecie zimną, suchą bryzę, która w miarę podążania w głąb korytarza staje się coraz silniejsza.

Tunel kończy się nagle, na krawędzi pionowego szybu. Górnicy odkryli go podczas budowy korytarza, ale nie mieli okazji z niego skorzystać. Szyb schodzi prosto w dół na głębokość 120 metrów. Nigdy przez całą swą długość nie jest szerszy niż 2,7 metra. Kończy się w suficie małej jaskini o średnicy około 9 metrów, której sufit znajduje się na wysokości 1,5 metra. Z tej kawerny rozciąga się kilka niskich, wąskich tuneli prowadzących do Podmroku. Tędy właśnie będzie uciekała Jadylyn, jeżeli nie zdoła dostać się na powierzchnię, licząc na to, że zgubi prześladowców w pieczarach poniżej (uważa, że tu jej bóstwo uchroni ją przed wykryciem).

14. PRZEDPOKÓJ (PS 3)

W środku tego prostokątnego pomieszczenia szeroka, spoczywająca na czterech grubych kamiennych nogach płyta z wypolerowanego zielonego granitu znaczonego białymi żyłkami tworzy duży stół. Rozstawione wokół stołu są cztery nierówno ociosane kamienne krzesła. Każde z nich przykrywa wyglądająca na nową mata z plecionej słomy. Sufit znajduje się na wysokości 3 metrów. Do południowej ściany przyczepiono karabińczykami duże, czyste, ciemne wełniane płótno o wymiarach kwadratu o boku niemal 1,8 metra.

To tutaj Jadylyn spotyka się z akolitami i innymi podejmowanymi gośćmi – takimi jak Kzntharris lub mnisi Ciemnego Księżyca. Stół i krzesła to pozostałość po krasnoludzkich budowniczych. Wyznawcy Shar uznali krzesła za niewygodne i przykryli je słomianymi matami. Wełniane płótno ukrywa *glif strzeżenia*, który ma powstrzymać intruzów przed dotarciem tam, gdzie nie powinni. Wybuchoń usunięciu zakrywającego go płótna.

Glif strzeżenia: SW 3; wybuch ognia o promieniu 1,5 metra (3k8); rzut obronny na Refleks (ST 16) zmniejsza obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Jeżeli postaciom udało się wkraść do kompleksu nie alarmując jego mieszkańców, wówczas dźwięk wybuchu pułapki obwieści ich obecność wszystkim w obszarach od 12. do 19.

15. KOMNATY AKOLITÓW (PS 6)

To pomieszczenie oświetla kilka kiepskich świeczek. Pod południową ścianą leżą w porządnym rzędzie trzy skromne posłania, a pod północną ułożono wiele worków i beczek. Ta komnata jest trochę bardziej przestronna od większości korytarzy kopalni. Sufit znajduje się jakieś 3 metry nad waszymi głowami.

W tej komnacie kwateruje trzech kolejnych akolitów Jadylyn. Durysowski, Malthorowi oraz Pirrenowi tak mocno wpojono dogmaty Shar, że uważają siebie za naczynia woli Mrocznej Bogini. Dla tej trójki poddanie się lub ucieczka są nie do pomyslenia.

Akolici Shar (3): pw 16.

Taktyka: Jeżeli wybuch *glifu* w obszarze 14. ostrzeże ich o zbliżaniu się wroga, wówczas dwójka akolitów przygotuje się do walki rzucając *tarczę wiary* lub czytając jeden z posiadanych zwojów, po czym przejdą do obszaru 16., by tu oczekiwać intruzów. Trzeci akolita uda się prosto do obszaru 16, by ostrzec Jadylyn, że w kopalniach są wrogowie.

Skarb: Malthor, jeden z akolitów, zgromadził nieco bogactw. Zawinięta w starą brudną koszulę pod jego postaniem (test Przeszukiwanie o ST 10) znajduje się sakiewka z 15 sz, 80 ss oraz 60 ss. Worki i beczki wypełnione są lichą mąką i słabym piwem.

16. JADALNIA

W tej prostokątnej komnacie widać tylko stół na kozłach. Jest w dość dobrym stanie. Z tego pomieszczenia wychodzą dwa korytarze na południe oraz jeden na wschód.

Tu posiłki spożywają akolici, mnisi oraz ich pani. Jeżeli wybuchł *glif* w obszarze 14., wówczas dwóch akolitów z obszaru 15. przybędzie tu, by oczekiwać intruzów (dotrą tu w 5 rund po wybuchu).

17. KUCHNIA

W powietrzu tej komnaty o dziwnym kształcie czuć nie dający się z niczym pomylić zapach gotowanego jedzenia. Pomieszczenie podzielono na dwa obszary za pomocą ścianki. Pierwszy jest odrobinę większy od drugiego. Większa część pokoju jest umeblowana kamiennymi półkami oraz kredensami wyciętymi z kamiennych ścian i gładko wypolerowanymi. Na półkach znajduje się sześć drewnianych talerzy oraz kubków. W mniejszej części dominują dwa otwarte paleniska w podłodze, obecnie wypełnione zimnym popiołem.

To pomieszczenie służy do przygotowywania jedzenia dla mieszkańców kopalni. Gotowaniem zajmują się akolici. Jadylyn jest zbyt ważna i zbyt zajęta, by przejmować się takimi przyziemnymi obowiązkami.

18. MAGAZYN ŻYWNOSCI

Z wejścia do tej małej komnaty dochodzi zapach boczku i innych suszonych mięs. Gładko wyciosane ściany są obwieszane mnóstwem żelaznych haków, z których zwisają liczne wędzone szynki, półtusze wołowe, udźce baranie oraz kawały boczku. Na podłodze upchnięte są liczne drewniane skrzynki, szorstkie płócienne worki oraz drewniane beczki.

To pomieszczenie jest główną spiżarnią świątyni wyznawców Shar. W drewnianych skrzynkach oraz płóciennych workach znajduje się suszone jedzenie (ryż, mąka, fasola i tym podobne). W beczkach zgromadzono zapas słabego, wodnistego wina.

19. WIELKA KOMNATA (PS 4)

Przed wami majaczy ściana nieprzeniknionej ciemności. Delikatne dźwięki oraz szelest poruszającego się powietrza wskazują, że to komnata o wielkich rozmiarach, ale żadne światło nie jest w stanie przeniknąć ciemności.

To pomieszczenie znajduje się na obszarze *głębszej ciemności*, którą co kilka dni rzuca Jadylyn, by droga do świątyni Shar była pozbawiona światła. Ciemność ma środek w dużym żarniku z brązu, zlokalizowanym w miejscu wskazanym na mapie. W żarniku leżą tłące się węgle, zapewniające ciepło i zapach dymu.

Niski sufit – znajdujący się zaledwie 1,5 metra nad podłogą – podtrzymują grube, nieregularne filary, pozostawione tu przez krasnoludy, twórców całej kopalni.

Jadylyn i jej akolici bez problemu poruszają się po tym pomieszczeniu w całkowitej ciemności, dzięki czemu dobrze poznali jej zdradziecki rozkład. Mogą bez większych kłopotów znaleźć drogę z dowolnego z korytarzy wejściowych do sekretnych drzwi (patrz dalej). Jeżeli bohaterom uda się oświetlić to pomieszczenie, wówczas przeczytaj na głos lub sparafradzaj następujące informacje.

Jak się okazuje, ta komnata jest szerokim, niskim pomieszczeniem o boku 18 metrów. Wychodzą z niej korytarze – na północ, wschód oraz południe. Sufit, znajdujący się na wysokości 1,5 metra nad podłogą, podtrzymuje siedem grubych, kwadratowych filarów. W południowo-wschodnim rogu pomieszczenia w żarniku z brązu tłą się węgle.

Filaru położonego najdalej na północny-zachód, zaraz obok sekretnych drzwi, chroni *glif strzeżenia*, który uruchamia przejście dowolnego dobrego stworzenia. Dźwięk wybuchu słychać w obszarach od 15. do 21.

Glif strzeżenia: SW 3; wybuch dźwięku w promieniu 1,5 metra (3k8); rzut obronny na Refleks (ST 16) zmniejsza obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Sekretne drzwi: W północno-zachodnim rogu pomieszczenia znajdują się sekretne drzwi prowadzące do Ołtarza Cieni (obszar 20) oraz komnat Jadylyn (obszar 21). Drzwi (test Przeszukiwania o ST 20) otwiera się po wciśnięciu konkretnego kamienia, ale znalezienie go w całkowitej ciemności może być bardzo trudne. Przyznaj karę z okoliczności –4 do wszystkich testów Przeszukiwania wykonywanych jedynie dotykiem.



Czarna bestia Shar

Rozwój wydarzeń: Po rozproszeniu *głębszej ciemności*, Jadylyn rzuci ją ponownie, gdy tylko będzie okazja oraz doda więcej *glifów strzeżenia*. Przeniesie również do tego pomieszczenia czarną bestię z obszaru 10. Stworzenie będzie miało leże w zawalonym przejściu na północy.

20. OŁTARZ CIENI (PS 1-8)

Do oświetlenia tej dużej, ciemnej komnaty z trudem wystarczą dziesiątki czarnych świec. W okrągłej niszy w zachodniej ścianie znajduje się plugawy ołtarz. Jest to pojedynczy blok czarnego kamienia, który znajduje się przed mroczną pieczęcią o średnicy 1,8 metra. Ta ostatnia ma postać obwiedzionego purpurą dysku czerni. Czarne zasłony kryją zachodnią ścianę pomieszczenia, a po obu stronach tego wyjścia stoją dwie szkieletowe postacie. Sufit jest schowany w ciemnościach jakieś 6 metrów nad waszymi głowami.

To pomieszczenie znajduje się pod działaniem czaru *profanacja* o maksymalnym efekcie. Świątynia ma surowy wygląd, co pasuje do Pani Utraty. Wiele jej najbardziej bluźnierczych rytuałów odbywa się w całkowitej ciemności, podczas gdy jej duchowni i wyznawcy czołgają się na nagim kamieniu, widziani jedynie przez mroczną boginię. Postacie to szkielety pod rozkazami Jadylyn. Wcześniej były krasnoludami z kompleksu górniczego.

Średnie szkielety (2): pw 7 każdy.

Jadylyn przebywa w obszarze 21. Jeżeli usłyszy walkę w tym pomieszczeniu, wówczas cicho przemknie się przez korytarz prowadzący z jej komnat, po czym zaatakuje ewentualnych intruzów od tyłu, wykorzystując taktykę opisaną w obszarze 21.

Kamienny ołtarz chroni *glif strzeżenia* uruchamiany w efekcie zbliżenia się na odległość 1,5 metra do ołtarza dowolnego stworzenia niemającego złego charakteru.

Glif strzeżenia: SW 3; *obłożenie klątwą*; rzut obronny na Wołę (ST 16) neguje; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

21. KOMNATY JADYLYN

Drzwi do tego pomieszczenia chroni kolejny *glif strzeżenia*, który uruchomi każde otwierające je stworzenie, nie wypowiedziawszy uprzednio hasła znanego jedynie Jadylyn.

Glif strzeżenia: SW 3; wybuch elektryczności w promieniu 1,5 metra (3k8); rzut obronny na Refleks (ST 16) zmniejsza obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Proste drewniane łóżko, biurko oraz ławka wskazują, że to pomieszczenie służy za sypialnię komuś, kto ceni ascezę. Meble są przeciętne i nie wyróżniają się niczym szczególnym.

Tu można spotkać kapłankę Jadylyn. Jeżeli bohaterowie odwiedzą Studnię Ciemności po raz drugi, wówczas może ona akurat oddawać cześć Shar przed pobliskim ołtarzem lub w obszarze 14., wprowadzając akolitów w dogmaty wiary. Oprócz tego, od czasu do czasu prowadzi ona ekspedycje na powierzchnię, by schwytać ofiary odpowiednie do poświęcenia na ołtarzu Mrocznej Pani.

Jadylyn: pw 41

Taktyka: Jadylyn zazwyczaj rzuca wcześniej każdego dnia *wytrzymałość*. Jeżeli będzie świadoma zbliżania się intruzów (detonacja glifu w obszarze 19. lub zaraz za jej drzwiami albo walka w obszarze 20.), wówczas przygotowuje się do walki, rzucając *zbroje mroku* oraz *czarne światło*. Jej ulubioną taktyką jest walka na obszarze *czarnego światła*, gdzie przy użyciu *czakramu powrócenia +1* – może atakować przeciwników, którzy jej nie widzą.

Jadylyn nie będzie ślepo bronić swojego pokoju czy obszaru 20. i opuści sekretne komnaty, uciekając przed intruzami, którzy będą zbyt silni, by mogła ich sama pokonać. Zbierze natomiast akolitów, nieumarłe sługi, a nawet Kzyntharrisa lub czarną bestię i przygotowuje zasadzkę w obszarze 19., albo w obszarze 1. Jeżeli się przekona, że większość jej popleczników została pokonana, wówczas ucieknie do Podmroku przez obszar 11. lub 13.

Skarb: Jadylyn zebrała spory łup zrabowany podróżnym schwytanym w zasadzki organizowane przez nią i jej popleczników. W wytrzymałym żelaznym kufrze (test Otwierania zamków o ST 30) stojącym w nogach jej łóżka znajduje się 2600 ss, 1400 sz, sakiewka z sześcioma klejnotami wartymi 50 sz każdy, *różdżka płomieni Aganazzara* (poziom czarującego 6, pozostało 15 ładunków) oraz *zwój kuli niewidzialności*.

POSTAGIE I POTWORY

Mieszkańcami Studni Ciemności są następujący bohaterowie i potwory.

Bracia Ciemnego Księżyca: człowiek Mch2; SW 2; średni humanoid; KW 2k8+2; pw 11 każdy; Inic +2; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 13, nieprzygotowany 11); Atak +1/+1 wręcz (1k6+2, atakiem bez broni gradem ciosów) lub +3 wręcz (1k6+2, atak bez broni) lub +4 wręcz (1k6+2, mistrzowska kama) lub +3 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA oszałamiający atak 2/dzień; SC uchylanie; Char PZ; MRO Wytrw +4, Ref +5, Wola +4; S 15, Zr 14, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +7, Nasłuchiwanie +7, Ukrywanie +7, Upadanie +7, Wspinaczka +7; Odbicie strzał, Uniki, Walka na ślepo.

Oszałamiający atak: Trafiony przeciwnik musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 12) – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Uchylanie (zw): Jeżeli padnie ofiarą efektu, na który ma prawo wykonać rzut obronny na Refleks w celu zmniejszenia obrażeń o połowę, wówczas po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Wyposażenie: *karwasze pancerza +1*, *eliksir byczej siły*, *eliksir widzenia w ciemnościach*, lekka kusza, 20 beltów, mistrzowska kama.

Akolici Shar: człowiek Kpn3 Shar; SW 3; średni humanoid; KW 3k8+3; pw 16 każdy; Inic +1; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowany 18); Atak +5 wręcz (1k8+2, mistrzowski ciężki budygan) lub +4 dystansowy (1k4+3/×3, *czakram +1*); SA karcenie nieumarłych 3/dzień; Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +5; S 14, Zr 12, Bd 13, Int 8, Rzt 15, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +9, Leczenie +5, Wiedza (religia) +2; Biegłość w broni egzotycznej (czakram), Walka na ślepo, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary (4/4/3; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran, odporność, przewodnictwo, wykrycie ma-

gii); 1 – *plaga, rozkaz, tarcza wiary, zaciemniająca mgła**; 2 – *ciemność, ślepotą/głuchota**, *wstrzymanie osoby*.

*Czar domenowy. *Domeny*: ciemność (darmowy atut Walka na ślepo), zło (rzuca złe czary na poziomie o +1 wyższym).

Wyposażenie: *czakram* +1, mistrzowski ciężki buzdycan, zbroja kryta, duża drewniana tarcza, *zwój leczenia średnich ran*, *zwój byczej siły*, *zwój magicznej broni*.

Kzyntharris: męczyzna gargulec kir-lanan Łtr2/Wjk2; SW 6; średni potworny humanoid (zły); KW 4k8+4 plus 2k6+2 plus 2k10+2; pw 48; Inic +7; Szyb 9 m, latanie 27 m (dobra); KP 21 (dotyk 13, nieprzygotowany 18); Atak +11 wręcz (1k4+4, 2 pazury) lub +13/+8 wręcz (1k8+7/×3, *długa włócznia* +1) lub +10 dystansowy (1k6+4, oszczep); SA dotyk negatywnej energii 3/dzień, *promień osłabiania*, karcenie nieumarłych 3/dzień, ukradkowy atak +1k6; SC widzenie w ciemnościach 18 m, uchylenie, raniony przez pozytywną energię; Char CZ; MRO Wytrw +5, Ref +10, Wola +5; S 18, Zr 17, Bd 13, Int 12, Rzt 8, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +12, Násłuchiwanie +5, Pływanie +3, Stosowanie magicznych urządzeń +7, Ukrywanie +17, Wspinaczka +6, Wyzwalanie się +7, Zauważanie +6; Atak z powietrza, Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (*długa włócznia*), Żelazna wola.

Dotyk negatywnej energii: Jeżeli Kzyntharris wykona udany atak dotykowy, wówczas zadaje 2k6 obrażeń oraz obniża tymczasowo Siłę o 1 (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 neguje obniżenie atrybutu). Kzyntharris leczy sobie tyle samo punktów wytrzymałości, co zada ran. Może on połączyć tę zdolność z normalnym atakiem pazurami, ale wówczas jest to normalny atak wręcz. Ponadto leczy przy okazji jedynie tyle obrażeń, ile spowodowała negatywna energia.

Promień osłabienia: 4. poziom czarującego, ST rzutu obronnego 11.

Karcenie nieumarłych: Karci lub rozkazuje nieumarłym jak kapłan 8. poziomu.

Uchylenie (zw): Jeżeli padnie ofiarą efektu, na który ma prawo wykonać rzut obronny na Refleks w celu zmniejszenia obrażeń o połowę, wówczas po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Raniony przez pozytywną energię: Podobnie jak nieumarli, również kir-lanana ranią efekty pozytywnej energii, takie jak czary *leczenia*. Leczy go natomiast negatywna energia, taka jak czary *zadawania*.

Wyposażenie: *długa włócznia* +1, *koszulka kolcza* +1, *eliksir niewidzialności*, *zwój tarczy*, sakiewka z 35 sp, dwa klejnoty warte 120 sz każdy oraz trzy klejnoty warte 40 sz każdy.

Czarna bestia Shar: czarci czarny pudding SW 9; duży śluz (zły); KW 8k10+60; pw 115; Inic -5; Szyb 6 m, pływanie 6 m; KP 3 (dotyk 3, nieprzygotowany 3); Atak +8 wręcz (2k6+4 i 2k6 od kwasu, walnięciem); SA poprawione łapanie, kwas, duszenie, ugodzenie dobra 1/dzień; SC ślepowidzenie 18 m, podział, cechy śluzów, odporność

na zimno i ogień 15, RO 5/+2; OC 20; Char NZ; MRO Wytrw +7, Ref -2, Wola -2; S.17, Zr 1, Bd 19, Int 3, Rzt 1, Cha 1.

Poprawione łapanie: Czarna bestia może próbować rozpocząć zwarcie z dużym lub mniejszym stworzeniem, które trafi w ataku walnięciem. Jeżeli uzyska trzymanie, może dusić.

Kwas: Kwasowy dotyk czarnej bestii powoduje 50 obrażeń od kwasu na rundę drewnianym i metalowym przedmiotom. Każde udane trafienie w walce wręcz sprawia, iż ubranie lub pancerz przeciwnika rozpuszcza się i staje bezużyteczny (udany rzut obronny na Refleks o ST 19 neguje ten efekt). Metalowa lub drewniana broń, która trafi w czarną bestię, natychmiast się rozpuszcza, chyba że wykona udany rzut obronny na Refleks (ST 19).

Duszenie: Czarna bestia zadaje automatycznie obrażenia od walnięcia po udanym teście zwarcia.

Ugodzenie dobra: Raz dziennie czarna bestia może dobremu przeciwnikowi zadać w udanym ataku wręcz +10 obrażeń.

Cechy śluzów: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, trucizny, sen, paraliż, oszołomienie oraz polimorfie. Nie pływają na nią trafienia krytyczne.

Podział: Broń nie zadaje czarnej bestii Shar obrażeń. Zamiast tego stworzenie dzieli się na dwie identyczne bestie, każda mająca połowę punktów wytrzymałości oryginału (zaokrąglone w dół). Czarna bestia z tylko 1 punktem wytrzymałości nie może się już dalej dzielić.

Jadyln: człowiek kobieta Kpn5/Aci 2 Shar; SW 7; średni humanoid; KW 5k8+5 plus 2k4+2; pw 41; Inic +2; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 11, nieprzygotowany 21); Atak +6 wręcz (1k8+1, mistrzowski morgensztern) lub +7 dystansowy (1k4+2, *czakram powrócenia* +1); SA karcenie nieumarłych 3/dzień; SC cienista obrona +1, widzenie w słabym świetle; Char NZ; MRO Wytrw +5, Ref +3, Wola +10; S 12, Zr 15, Bd 13, Int 13, Rzt 16, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +2, Ciche poruszanie +6, Czarostwo +9, Koncentracja +11, Leczenie +7, Wrózenie +5, Wiedza (religia) +9, Wiedza (tajemna) +9; Bezpośredni strzał, Magia Cienistego Splotu, Nieustepliwa magia, Podstępna magia, Zapisanie zwoju, Walka na ślepo, Wyciszenie czaru, Zgubna magia.

Cienista obrona: Jadyln otrzymuje premie +1 do rzutów obronnych przeciwko czarom ze szkół zaklinalnie, iluzja i nekromancja oraz czarom z określnikiem ciemności.

Przygotowane czary kapłana (6/6/5/4/2; bazowa ST 13 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, leczenie drobnych ran, przewodnictwo* (2), *wykrycie magii* (2); 1 – *plaga, powodowanie strachu, rozkaz, wykrycie dobra, zaciemniająca mgła**, *zagłada*; 2 – *ciemność, milczenie, profanacja**, *wstrzymanie osoby, wytrzymałość*; 3 – *czarne światło**, *ożywienie umarłego, rozproszenie magii, wezwwanie potwora III*; 4 – *przeklęta plaga, zbroja mroku**.

*Czar domenowy. *Domeny*: ciemność (darmowy atut Walka na ślepo), zło (rzuca złe czary na poziomie o +1 wyższym).

Wyposażenie: *czakram powrócenia* +1, *pełna zbroja płytowa skradania* +1, mistrzowska duża stalowa tarcza, mistrzowski morgensztern, *buty lewitacji*, *eliksir leczenia średnich ran*.

ROZLEGŁE POGRANICZE, NAJEŻONE NIEKOŃCZĄCYMI SIĘ NIEBEZPIECZEŃSTWAMI

Mroźne, nieznające litości Srebrne Marchie nawiedzane przez złośliwe smoki, hordy orków oraz inne dzikie stworzenia obiecują ukryte bogactwa oraz przerażające niebezpieczeństwa śmiałkom na tyle odważnym, by przybyć w ten region. W tym opisie jednego z najciekawszych regionów świata ZAPOMNIANYCH KRAIN® podano szczegółowe informacje o miasteczkach i osiedlach rodzącego się sojuszu Srebrnych Marchii oraz o wielu grożących im niebezpieczeństwach.

✱ 6 nowych klas prestiżowych ✱ Miejscowe potwory ✱ Mapa regionu

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN oraz Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI i Księga Potworów są niezbędne, abyś w pełni mógł wykorzystać tę książkę.



Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl

ISBN 83-7418-077-3



9 788574 180771

Cena detaliczna: 59,00 zł