

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS®

# LŚNIAĄCE POŁUDNIE™



Thomas M. Reid

# New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.5 Zapomniane Krainy - Lśniące Południe



## Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista  
Skan.....: harfista  
Korekta.....: harfista  
Efekt końcowy.....: harfista  
Liczba stron.....: 194  
Rozdzielczość.....: 2400x3200  
Wydawnictwo.....: ISA  
Format.....: pdf  
Rok wydania.....: 1997  
Data release'u.....: 2011.03.08

## Opis:

Podróżnicy powracający z odległych krajów leżących poza Jeziorem Pary i górami Ognistego Stopnia opowiadają niesamowite historie o ludach i miejscach, które tam oglądali lub których unikali. Szpiegowie magów z Halruaa, wemikowie z Shaar, niziołki z Luiren, Crinti z Dambrath... mieszkańcy tamtych ziem są nie mniej różnorodni jak ich ojczyste kraje. Zobacz na własne oczy wszystkie kraje Lśniącego Południa, poznaj tamtejszą magię i potwory z dalekiego zakątka świata Zapomnianych Krain.

## Info :

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

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

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK



# LŚNIAĄCE POŁUDNIE™

Thomas M. Reid



# FORGOTTEN REALMS®

AUTOR: **Thomas M. Reid**

WSPÓŁPRACA: **Michael Donais**

REDAKCJA: **Chris Sims, Chris Thomasson, Penny Williams**

KIEROWNIK REDAKCJI: **Kim Mohan**

KIEROWNIK PROJEKTU: **Christopher Perkins**

KIEROWNIK WYKONAWCZY: **Andrew J. Finch**

PREZES BIR RPG: **Bill Slavicsek**

KIEROWNICY PRODUKCJI: **Joshua C.J. Fischer, Randall Crews**

DYREKTOR GRAFICZNY: **Robert Raper**

OKŁADKA: **Sam Wood**

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE: **Wayne England, Sam Wood, Richard Sardinha, Carl Frank, Chris Hawkes, Jason Engle, Christopher Rush, Ralph Horsley, Vince Locke, Mike Dubisch**

OPRACOWANIE GRAFICZNE: **Kate Irwin, Dee Barnett**

KARTOGRAFIA: **Todd Gamble**

SPECJALISTA PRODUKCJI GRAFICZNEJ: **Angelika Lokotz**

TECHNIK OBRAZU: **Jason Wiley**

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: **Richard Baker, Eric L. Boyd, George Krashos, Thomas M. Costa**

Źródła: Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN Eda Greenwooda, Seana K Reynolds, Skipa Williamsa i Roba Heinsoo, Counselors & Kings Trilogy Elaine Cunningham, Obrońcy Wiary Richa Redmana i Jamesa Wyatta, Demihuman Deities Erica L. Boyda, Dragon Magazine, Dwarves Deep Eda Greenwooda, Faiths & Avatars Julii Martin i Erica L. Boyda, Wyznania i Panteony Erica L. Boyda i Erika Momy, Magia Faerunu Seana K Reynolds, Duane'a Maxwella i Angel McCoy, Władcy Dzikich Davida Eckelberry'ego i Mike'a Selinkera, Kompendium Potworów: Potwory Faerunu Jamesa Wyatta i Roba Heinsoo, Księga Potworów II Eda Bonny'ego, Jeffa Grubba, Richa Redmana, Skipa Williamsa i Steve'a Wintera, Old Empires Scotta Bennie'ego, Pages From the Mages Eda Greenwooda o Tima Beacha, Pirates of the Fallen Stars Curtisa M. Scotta, Przewodnik Gracza po Faerunie Richarda Bakera, Trivisa Stouta i Jamesa Wyatta, Powers & Pantheons Erica L. Boyda, Prayers from the Faithful Eda Greenwooda, Rasy Faerunu Seana K Reynolds, Matta Forbecka, Jamesa Jacobsa i Erica L. Boyda, The Shining South Toma Prusa, Pieśń i Cisza Davida Noonana i Johna D. Rateliffa, Miecz i Pięść Jasona Carla, Księga i Krew Bruce'a R. Cordella i Skipa Williamsa oraz Volo's Guide to All Things Magical Eda Greenwooda i Erica L. Boyda.

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.

This product uses updated material from the v.3.5 revision.

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](http://www.wizards.com/d20).

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



620-17929-001-EN

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

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



ISBN 978-83-7418-174-7

Wydawca: ISA Sp. z o.o.  
Tłumaczenie: Michał Mochocki  
Korekta: Adam Waśkiewicz  
Skład i łamanie: KOMPEJ

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MISTRZ PODZIEMI, FORGOTTEN REALMS, d20 SYSTEM i d20 oraz WIZARDS OF THE COAST, *Lśniące Południe, Podręcznik Gracza, Przewodnik Mistrza Podziemi i Księga Potworów* są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Wszystkie postacie z *Wizards of the Coast*, imiona bohaterów i wyraźnie do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowane wykorzystywanie 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.

©2004, 2007 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

Odwiedź strony: [www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)

[www.isa.pl](http://www.isa.pl)

Wstęp.....	4	<b>Rozdział 3: Magia i czary</b> .....	42	Purl (osada).....	106	Shoun (małe miasto).....	153
Czego potrzeba do gry.....	4	Sekrety Południa.....	42	T'indhet (małe miasto)...	106	Thrudar.....	154
<b>Rozdział 1: Rasy i regiony</b> .....	5	Magia runiczna.....	42	Bohaterowie i potwory.....	108	Bohaterowie i potwory.....	154
Człowiek, Arkajun.....	5	Cienisty Splot.....	42	<b>Rozdział 8: Estagund i Lśniące</b>		<b>Rozdział 11: Shaar i Wielka</b>	
Człowiek, Durparczyk.....	8	Nowe czary barda.....	42	<b>Ziemia</b> .....	109	<b>Rozpadlina</b> .....	155
Człowiek, Halruaańczyk.....	10	Nowe czary czarodzieja/ zaklinacza.....	42	Rys geograficzny.....	109	Rys geograficzny.....	155
Człowiek, Shaaryjczyk.....	12	Nowe czary druida.....	43	Główne miejsca		Główne miejsca geograficzne.....	155
Loxo.....	14	Nowe czary hathran.....	43	geograficzne.....	109	Azulduth, Jezioro Soli.....	158
Tri-krin.....	15	Nowe czary kapłana.....	43	Góry Curna.....	110	Dolina Channath.....	158
Wiek, wzrost i waga.....	17	Nowe czary paladyna.....	44	Las Aerilpar.....	112	Góry Uthangol.....	159
Wiek postaci.....	17	Nowe czary tropiciela.....	44	Pylina Ściana.....	112	Jezioro Lhespen.....	159
Wzrost i waga.....	17	Nowe czary.....	44	Raurin, Pustynia Pyłu.....	112	Las Shaar.....	160
Regiony postaci.....	17	<b>Rozdział 4: Przedmioty</b>		Złota Woda.....	113	Las Shara.....	160
Jak czytać opisy regionów.....	17	<b>magiczne</b> .....	52	Ludy Lśniących Ziem.....	114	Las w Rozpadlinie.....	160
Region: Kotlina Mgieł.....	18	Pancerze.....	52	Polityka i władza.....	116	Rzeka Shaar.....	161
Region: Las Amtar.....	18	Broń.....	54	Miasta i miejsca.....	121	Wielka Rozpadlina.....	161
Region: Loxo.....	18	Cudowne przedmioty.....	55	Assur (duże miasteczko) ..	121	Wyniesienie.....	161
Region: Rethild.....	18	Słabe artefakty.....	57	Chavyondat (metropolia) ..	121	Wzgórza Rady.....	162
Region: Swagdar.....	18	Potężny artefakt.....	58	Ormpe (duże miasteczko) ..	122	Wzgórza Rathgaunt.....	162
Region: Tri-krin.....	19	<b>Rozdział 5: Potwory Południa</b> ..	60	Pyratar (metropolia).....	123	Ludy Shaar.....	163
Region: Wzgórza		Behir, halruaański.....	60	Stare Vaelen		Polityka i władza.....	169
Rathgaunt.....	19	Gigant, cyklop.....	61	(duże miasteczko).....	123	Miasta i miejsca.....	171
Nowe atuty.....	19	Gwiazdny wąż.....	62	Vaelan (metropolia).....	123	Blaskaltar.....	171
Bieg plemienia Gepardów		Laraken.....	63	Bohaterowie i potwory.....	123	Delzimmer (małe miasto) ..	171
[regionalny].....	19	Loxo.....	64	<b>Rozdział 9: Halruaa</b> .....	124	Kholtar (małe miasto)....	172
Halruaański adept		Mantimera.....	66	Rys geograficzny.....	124	Lhesper.....	172
[regionalny].....	19	Mroczne drzewo.....	67	Główne miejsca geograficzne		Młot i Kowadło	
Łowca plemienia Hien		Smok, grzechotnik.....	68	Bagno Akhlaur.....	124	(małe miasto).....	172
[regionalny].....	19	Tasloi.....	69	Bandyckie Pustkowia.....	126	Peleveran.....	173
Łowca wysokich paszczowców		Tri-krin.....	71	Jezioro Halruaa.....	127	Serce Ziemi (metropolia) ..	173
[regionalny].....	19	Wysoki paszczowiec.....	72	Nath.....	127	Shaarmid (duże miasto) ..	174
Odporność na choroby		Zwodnik.....	73	Rzeki.....	128	Twardy Zamek	
[ogólny].....	20	<b>Rozdział 6: Kampanie</b> .....	74	Ściany.....	128	(małe miasteczko).....	174
Odporny na temperaturę		Organizacje Południa.....	74	Ludy Halruaa.....	128	Bohaterowie i potwory.....	174
[ogólny].....	20	Cieniści Czarodzieje.....	74	Polityka i władza.....	131	<b>Rozdział 12: Kraje sąsiednie</b> ..	175
Selektywny czar		Dom Jordainów.....	74	Miasta i miejsca.....	134	Dzungle Mhair.....	175
[metamagiczny].....	20	Glabrezu Quinix.....	75	Aluarim		Góry Ognisty Stopień.....	175
Szarza plemienia Nosorożców		Konklawe.....	75	(małe miasteczko).....	134	Innarlith (metropolia)....	175
[regionalny].....	20	Kościół Loviatar.....	75	Chasolne.....	134	Królestwa Graniczne	
Trzymanie szyku [ogólny]..	20	Maquarowie.....	75	Dom Jordainów.....	135	i Jezioro Pary.....	176
Walka w lesie [regionalny]..	20	Inni.....	76	Galdel (duże miasteczko) ..	135	Las Zmroku i Las Querth..	177
Wrodzone zbieractwo		Lochy na Lśniącym Południu.	77	Góra Talath		Lapaliya.....	177
[ogólny].....	20	Tabele spotkań w dziczy.....	78	(małe miasteczko).....	136	Ormpur (duże miasto)....	177
Wspólna obrona [ogólny]..	20	Szansa spotkania.....	78	Halagard (małe miasto) ..	137	Sheirtalar (metropolia) ...	177
Wtajemniczona Loviatar		Jak używać tabel spotkań ..	79	Halarahh (małe miasto) ..	137	Lśniące Morze.....	178
[Wtajemniczony].....	21	Opisy grup.....	79	Khaerbaal (małe miasto) ..	139	Mulhorand.....	178
Wytrawny wędrowiec		Naturalne zagrożenia.....	91	Maeruhall (osada).....	139	Góry Smoczego Miecza... 178	
[regionalny].....	21	Losowanie pogody.....	92	Talathgard.....	140	Puszcz Chondal.....	178
Wzrok plemienia Orłów		<b>Rozdział 7: Dambrath</b> .....	94	Yaulazna		Ruthien-Tham.....	179
[regionalny].....	21	Rys geograficzny.....	94	(Zatoka Piratów) (wieś) ..	140	Równiny Purpurowego Pyłu..	179
Zacieranie śladów [ogólny] .	21	Główne miejsca geograficzne ..	94	Zalazuu (duże miasteczko)		Ulgarth.....	179
Zasadzka plemienia Ankhegów		Góry Gnollowej Straży.....	94	Bohaterowie i potwory.....	141	Kelazzan (duże miasteczko).	180
[regionalny].....	21	Las Amtar.....	96	<b>Rozdział 10: Luiren</b> .....	142	Orvytlar (duże miasto) ...	180
Zbrojny plemienia Lwów		Rethild, Wielkie Bagno.....	97	Rys geograficzny.....	142	Unther.....	180
[regionalny].....	21	Swagdar		Główne miejsca geograficzne ..	142	Równina Czarnej Popiołu ..	180
<b>Rozdział 2: Klasy prestiżowe</b> ..	22	(Pustkowia Banitów).....	99	Bagno Mortik.....	142	Zielone Ziemie.....	180
Batożnica.....	22	Wzgórza Martwych		Góry Zabie.....	144	<b>Rozdział 13: Miejsca</b>	
Crintijski zwiadowca cienia ..	24	Krółów.....	99	Mielizna Luiren.....	144	<b>na przygody</b> .....	181
Dłoń Adamy.....	26	Zatoka Tańczących		Południowa Puszcz Lluir		Karczma Astralna.....	181
Halruaański starszy.....	28	Delfinów.....	99	Puszcz Lluir.....	144	Parter.....	181
Halruaański szpieg magów... 30		Ludy Luiren.....	145	Quelthiir.....	144	Gra.....	183
Jordainski wazyr.....	32	Polityka i władza.....	148	Ludy Luiren.....	145	Kradzież.....	184
Luireński strażnik marchii ..	34	Miasta i miejsca.....	105	Polityka i władza.....	148	Obóz bandytów.....	186
Maquarski krzyżowiec.....	37	Cathyr (metropolia).....	106	Miejsca i miejsca.....	150	Rabusie.....	186
Podziemny obrońca Wielkiej		Herath (duże miasto).....	106	Beluir (metropolia).....	151	Obóz.....	188
Rozpadliny.....	39	Maarlith (metropolia)....	106	Chethel (duże miasto) ....	151	Krasnoludzka krypta.....	189
				Crimel (osada).....	152	Krypta.....	189
				Krenalir (duże miasteczko) ..	153	Rabusie grobów.....	191



# WSTĘP

# W

ędrowcy w innych stronach Faerunu opowiadają o cudach, jakie widzieli na Lśniącym Południu. Z pieśni i opowieści wyłaniają się kraje prażone słońcem, ludzie jęczący pod władzą drowów, handlarze bieglejsi od Amnijczyków i czarodzieje, którzy używają magii we wszelkich zadaniach, od codziennych po cudowne. Lśniące Południe to obszar ogromny i chyba najbardziej zróżnicowany kulturowo. Leży tutaj ojczyzna niziołków, a także kraj, gdzie rządzą półdrowy, a inne rasy są obcymi przybyszami. Na południu rozpościera się też najznacniejsza kraina krasnoludów, czyli Wielka Rozpadlina – przeorany tunelem kanyon należący do krasnoludów od niepamiętnych czasów. Na Lśniącym Południu wciąż żyje starożytna magia, praktykowana ze swobodą, na widok której barbarzyńcy ze Srebrnych Marchii jęknęliby ze wstydem.

Ludy z wielu innych części świata osiedlały się na Południu, więc tutejsi mieszkańcy wywodzą swe pochodzenie od potęg, które wzrastały i upadały w odległej przeszłości, jak Netheril i Imaskar. Narowie i Illuskanie z dalekich stron znajdowali drogę na południowe wybrzeże Faerunu. Od tych i jeszcze innych ludów pochodzą koczownicy z shaarskich równin, handlarze z Durparu i wyniośli czarodzieje z Halruaa.

W najszerszym rozumieniu Lśniące Południe obejmuje ziemie między Półwyspem Chult i jałowymi pustyniami na obszarze dawnego imperium Imaskaru oraz od Wielkiego Morza aż do skraju Puszczy Chondal i starożytnych krajów Untheru i Mulhorandu. Łącznie powierzchnia Południa zbliża się do 3 milionów kilometrów kwadratowych, a dzieli się na sześć głównych regionów: Dambrath, Wielką Rozpadlinę, Halruaa, Luiren, Shaar

i Lśniące Ziemie (Durpar, Estagund, Złoty Var i Veldorn). Po między tymi głównymi obszarami istnieją dziesiątki niezależnych miast i warowni zbudowanych na sieci krzyżujących się szlaków handlowych.

Każdy kraj Południa ma własny, unikalny charakter. Historia Dambrath rozpada się na dwie części – historię ludzkich barbarzyńców, i historię po zwycięskim podboju półdrowów. Słynie z agresywnych działań i doskonałych koni. Dalej na zachód leży potężna Halruaa, gdzie wszystko czyni się przy pomocy magii, a przedmioty obdarzone mocą tworzy się i używa inaczej niż gdziekolwiek indziej w Faerunie. Czarodzieje starają się utrzymywać swoje cuda w tajemnicy, ale mimo tego pogłoski o ich możliwościach przenikają poza granice. Na północ od Halruaa znajduje się zachodni skraj ogromnych, trawiastych równin nazywanych Shaar, które ciągną się na wschód aż do gór Pasa Giganta, dla wielu będących krańcem świata. Po równinach wędrują waleczne koczownicze plemiona ludzi, wemików, loxo, tri-krinów i innych. Idą śladem stad i walczą o terytoria, wodę oraz święte ziemie. W samym środku Shaar leży Wielka Rozpadlina, ojczyzna złotych krasnoludów. Niziołki także mają własny kraj na Południu. Hinowie, jak wolą być nazywani, żyją sobie spokojnie w Luiren, ciesząc się łagodnymi pastwiskami i lasami. Wreszcie, na wschód od kraju niziołków zaczynają się Lśniące Ziemie – kraj handlu i religii. Tutejsi ludzie nade wszystko cenią handel i bogactwo, ale łączą z tym uczciwość i otwartość umysłu.

## czego potrzeba do gry

Niniejszy dodatek jest przeznaczony do użytku wraz z trzema podręcznikami źródłowymi Dungeons&Dragons: *Podręcznikiem Gracza*, *Przewodnikiem Mistrza Podziemi* i *Księgą Potworów*. Poza tym często odnosi się do *Zapomnianych Krain – Opisu Świata* oraz *Przewodnika Gracza po Faerunie*.

Polecamy także korzystać z *Kompendium Potworów: Potworów Faerunu* oraz *Ras Faerunu*. Kilka stworów występujących w niniejszej książce (głównie w tabelach spotkań losowych) pochodzi właśnie stamtąd.

# RASY I REGIONY



**B**ohaterowie pochodzący ze Lśniącego Południa otrzymują do wyboru kilka nowych regionów opisanych w dalszej części niniejszego rozdziału. Na końcu rozdziału znajduje się lista nowych atutów i atutów regionalnych.

Spośród głównych ras najliczniejsi na Południu są ludzie. W dawnych czasach na południowym wybrzeżu kontynentu żyły różne ludzkie grupy etniczne, z których większość zaczęła jako barbarzyńscy koczownicy, a dopiero później przyjęły osiadły tryb życia i zajęły się rolnictwem, rzemiosłem i handlem. Dominujące ludzkie narodości to Arkajunowie, Durparczycy, Halruaańczycy i Shaaryjczycy.

Oprócz ludzi żyje tu wielu złotych krasnoludów i niziołków, tutaj bowiem są ich ojczyste ziemie. Złote krasnoludy za kolebkę swej rasy uznają Wielką Rozpadlinę, skąd rozprzestrzeniły się na inne górskie łańcuchy Południa, zwłaszcza po Moradinowym Błogosławieństwie Grzmotu. Wydobywają szlachetne metale i klejnoty między innymi w Górach Curna i Żabich. Niziołki wywodzą się z kraju Luiren, gdzie żyje bardzo niewielu ludzi. Migrowały one także do innych ziem, zwłaszcza na Wzgórze Martwych Królów i do różnych ośrodków miejskich na wybrzeżu Złotej Wody.

Elfy i półelfy są rzadkością w większości zakątków Południa, bo niewiele z tutejszych lasów było dawniej ich tradycyjnymi siedzibami. Niewielkie osiedla dzikich elfów istnieją w Lesie Amtar, a podobne, choć jeszcze bardziej dzikie zielone elfy zamieszkują Kotlinę Mgieł. W niejednym ludzkim mieście znajdują się enklawy elfów i półelfów, są jednak małe i niezbyt zauważalne. Liczną grupę natomiast stanowią drowy pod Górą Gnollowej Straży i półdrowy Crinti, które w ich imieniu rządzą Dambrath. W tym kraju naturalny porządek został wywrócony do góry nogami, bo półdrowy panują niepodzielnie, ludzie zaś muszą chylić przed nimi czoła.

Gnomy i planokrwiści rzadko trafiają na Lśniące Południe. Spora grupa gnomów pracuje jako mistrzowie jubilerscy w mieście Ormpe w Durparze, a inna grupa broni zachodniego skraju Wzgórze Rathgaunt w Shaar. Inne małe, odizolowane klany żyją głęboko pod wzgórzami, ale na powierzchni widuje się w zasadzie tylko gnomy pochodzące z obcych stron. Z rzadka na Lśniących

Ziemiach i w okolicach pojawiają się planokrwiści, przypominając o dawnych dniach, w których demony władęły częścią miast nad Złotą wodą, w Ziemi Potworów znanej jako Veldorn. Ich potomstwo ciągle żyje w wielokulturowych i wielorasowych ośrodkach miejskich, gdzie mało kto zwraca uwagę na przybyszów, pod warunkiem że normalnie płacą za usługi.

Pewna liczba półorków i innych humanoidów służy jako najemnicy i straż przyboczna u mniej wybrednych osób. Najchętniej zatrudnia ich się w Dambrath, bo Crinti biorą na żołnierzy wszelkiej maści nieprzyjemne stwory. Podobno służby jako najemnicy szukają jaszczuroludzie z bagnistego Rethild, a po rozległych równinach Shaar wędrują rozmaite gatunki humanoidów.

## człowiek, Arkajun

**Regiony:** Dambrath, Halruaa, Shaar, Złota Woda.

**Atuty rasowe:** Odporność na trucizny, Walka na noże, Wytrawne jeździectwo.

Arkajunowie są stosunkowo nowym ludzkim narodem, wytworem wymieszania różnych kultur, który przez większość swej historii musiał ugiąć się przed cudzą władzą albo szukać ratunku w ucieczce. Dzisiaj są rozprzśnieni po południowym wybrzeżu Faerunu, chociaż ich historyczną ojczyzną jest Dambrath. Arkajunowie na ogół są niscy i krępi, o ciemnej skórze i ciemnobrązowych lub czarnych włosach.

## historia

Arkajunowie, którzy przywędrowali na trawiaste równiny dzisiejszego Dambrath, pierwotnie pochodzili ze Shandaularu – stolicy królestwa Ashanath z dalekiej północy. Shandaular w grun-

cie rzeczy składał się z dwóch osobnych miast, zbudowanych wokół obu końców dwukierunkowego portalu łączącego region Wzgórz Rady z zachodnim brzegiem jeziora Ashane. Gdy nentiarcha z Tharos spróbował zniszczyć Shandaular podczas podboju Ashanathu w -946 RD, mieszkańcy uciekli przez portal do południowej połówki miasta. Za nimi pozostał król, Arkaius Arcymag, który postanowił zamknąć i zniszczyć portal. Lud Narów przyjął imię poległego króla, zwąc się Arkajunami i przez kolejne kilkaset lat żył w cieniu kamiennego łuku wygasłego portalu. Nie utracił narodowej tożsamości, ale chwała shandaularczyków stała się ledwie cieniem dawnej potęgi. Arkajunowie zdegradowali się do poziomu licznych koczowniczych plemion, dla których dawne miasto stało się już tylko miejscem spotkań.

W stuleciu poprzedzającym Rachubę Dolin z tego samego końca portalu wydosłał się kolejny ludzki naród, z całkiem innego regionu Faerunu. Było to zaginione plemię Illuskan, które zniknęło z oczystego Rauthym podczas ekspansji tego kraju. Illuskanie osiedlili się na ziemiach Narów-Arkajunów i przemieszali się z nimi, aż w końcu obie nacje zlały się w jedną. Arkajunowie mieszanej krwi przez kolejne kilkaset lat żyli w okolicach Wzgórz Rady, zakładając w tym czasie królestwo Eltabranar.

Po klęsce nieroztropnej inwazji na Unther i Mulhorand, Arkajunowie uciekli na zachód i południe, docierając na brzegi Zatoki Tańczących Delfinów. Tam zaczęli uprawiać ziemię i założyli ośrodki handlowe. Mieszkali w tym regionie przez następne kilka stuleci.

Na początku dziewiątego wieku RD Arkajunowie przypadkowo przebili się do Podmroku i po raz pierwszy zetknęli się z drowami. Król bezmyślnie wysłał armię w głąb gór, aby podbić miasto drowów. Skończyło się to katastrofalną klęską. W ciągu półwiecza role się odwróciły i to Arkajunom zagroził podbój. Ostatecznie szale przeważała zdrada kapłanek Loviatar. Dambrath dostał się pod panowanie drowów, a Arkajunowie stali się rasą służebną.

## światopogląd

Dzisiaj niewiele Arkajunów identyfikuje się z narodem czy pań-

stwem. Od zbyt dawna pozostawali ludem uciskanym, ciemiężonym przez półdrowy i drowy we własnej ojczyźnie Dambrath. Ci, którzy przenieśli się w inne strony przed przybyciem Crinti, pozostali już tam na stałe. Innym udało się wymknąć przy dogodnej sposobności.

### ARKAJUNOWIE JAKO POSTACIE GRACZY

Arkajunowie dobrze sprawdzają się jako wojownicy, łotrzykowie i tropiciele, bowiem w dambrathskim społeczeństwie pełnią role pracowników fizycznych i siły zbrojnej. W miastach występują jako straż domowa, żeglarze i złodzieje, a na prowincji jako zbrojni albo parobkowie i stajenni. Niektórzy wyjęci spod prawa bywają barbarzyńcami, próbując zachować koczowniczy tryb życia. Zawsze są gotowi do ucieczki przed Crinti. Arkajunowie rzadko zajmują się rzucaniem czarów, zwłaszcza we właściwym Dambrath, gdzie magia jest im zakazana, a religia narzucona.

**Klasy prestiżowe:** Arkajunom najbardziej odpowiadają fizyczne klasy prestiżowe, takie jak skrytobójca, szermierz, korsarz z Wielkiego Morza i obieżyświat. Nie pasują do nich klasy o profilu duchowym czy mistycznym.

## społeczeństwo Arkajunów

Nad społeczeństwem Arkajunów ciąży władza Crinti. Arkajunowie nadal żyjący w Dambrath są obywatelami drugiej kategorii, zdarnymi tylko do pracy fizycznej, drobnego handlu i służby zbrojnej. Poza granicami kraju Arkajunowie po prostu dostosowują się do miejscowych zwyczajów.

Niektórzy żyją na terenach nietkniętych cywilizacją, poza bezpośrednim zasięgiem Crinti. Podtrzymują tradycyjne obyczaje wiodące życie koczownicze i kultywując ceremonie, jakich przestrzegali przed przybyciem drowów. Ta grupa Arkajunów to lud dziki, o czym świadczą choćby to, że niektórzy czczą Malara jako pana łowów.

Ryc. Mike Dubisch



Arkajun

Durparczyk

Halruańczyk

Sbaaryczyk



## Język i piśmienność

Arkajunowie z Dambrath mówią wspólnym i dambrathskim. Dambrathski powstał z języków Starego Illusk i starożytnych Narów, których dzisiaj się już nie używa. Wykorzystuje on alfabety dethek. Do innych często spotykanych języków należą illuskański, halruański, shaarski i podwspólny. Tylko 30% Arkajunów żyjących w Dambrath umie czytać.

## magia i wiedza tajemna

Arkajunowie nie mają w zwyczaju używać magii, bo panujący Crinti nie pozwalają im uczyć się czarów. Z magią najczęściej mają do czynienia w postaci broni i pancerzy o niezbyt silnych mocach.

### CZARY I RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Arkajunowie, którzy zajęli się rzucaniem czarów, niemal zawsze musieli w tym celu przyjąć tradycję jakiejś obcej kultury. Pośród Arkajunów kultywujących własne tradycje (przede wszystkim u barbarzyńców żyjących na marginesie społeczeństwa Crinti, często jako banicy) pewną magiczną moc osiągnęła garstka adeptów, bardów, druidów i tropicieli. Takie osoby są jednak rzadkością.

**Tradycje czarowania:** Ponieważ pod władzą Crinti czary są Arkajunom zabronione, nie wytworzyli oni odrębnych tradycji magicznych.

**Unikalne czary:** Brak.



Halruaanka

Durparka

Arkajunka

Shaaryjka

## PRZEDMIOTY MAGICZNE

Jako że niewielu Arkajunów ma szansę nauczyć się czarów, brak im zarówno wiedzy, jak i środków do wytwarzania magicznych przedmiotów.

**Powszechne przedmioty magiczne:** Brak.

## Bóstwa Arkajunów

W samym Dambrath Arkajunowie są zmuszani do kultu Loviatar, a czasami Lolth. Jeżeli mają wolny wybór, najczęściej wielbią Tempusa, ale dziksz grupy (głównie barbarzyńcy na granicach Dambrath, walczący o wolność od wpływów Crinti) oddają hołd Malarowi ze względu na jego łowieckie zainteresowania. W innych krajach Arkajunowie przyjmują wierzenia miejscowych ludów, więc czczą bardzo różne bóstwa.

## Relacje z innymi rasami

Jak łatwo zgadnąć, większość dambrathskich Arkajunów z utoną nienawiścią odnosi się do panujących półdrowów i drowów. Wrogość tę przenoszą na większość elfów i półelfów (głównie dlatego, że półdrowy same podsycają taki pogląd). Z krasnoludami i gnomami Arkajunowie dobrze się dogadują, za to z niziołkami relacje mają napięte, ze względu na kilka prób najazdu na Luiren (zarówno przed przybyciem drowów jak i pod ich rządami). Nadspodziewanie dobrze rozumieją się z półkami, których wielu żyje w Dambrath, gdzie służą w zbrojnych oddziałach ramię w ramię z ludźmi.

Wielu Arkajunów wyemigrowało (lub uciekło) do sąsiednich ludzkich krajów. Gościnnie przyjęto ich w regionie nad Złotą wodą, zgodnie koegzystując z tamtejszymi Durparczykami. Z ko-

lei Halruaańczycy traktują Arkajunów z nieufnością ze względu na trudny bagaż historii między oboma krajami.

## Ekwipunek Arkajunów

Arkajunowie mają dostęp do całości ekwipunku z *Podręcznika Gracza* ze względu na handel kwitnący na całym południowym wybrzeżu Faerunu, nie wyłączając Dambrath.

### BRŃ I PANCERZE

Arkajunowie posługują się różną bronią, ale na otwartych przestrzeniach preferują broń dystansową. Do walki na dystans najczęściej używają kusz, proc i oszczepów, a do walki wręcz krótkich mieczy, sztyletów i rapierów. Ze względu na gorący klimat Południa najpopularniejsze pancerze to napierśniki, skórznie i ćwiekowane skórznie, do tego puklerze lub małe tarcze.

**Powszechne przedmioty:** Napierśnik, skórznia, puklerz, oszczep, krótki miecz, lekka kusza.

### ZWIERZĘTA

Arkajunowie zawsze byli dobrymi jeźdźcami, a konie hodowane na pastwiskach Dambrath to wielki skarb tego kraju. Tamtejsi ludzie hodowali i ujeżdżali konie na długo przed przybyciem drowów i półdrowów i czynią to po dziś dzień. Skutkiem tego niemal wszyscy Arkajunowie umieją jeździć konno już w wieku pięciu lat.

## człowiek, durparczyk

**Regiony:** Dambrath, Halruaa, Mulhorand, Shaar, Unther, Złota Woda.

**Atuty rasowe:** Kosmopolita, Srebrna dłoń, Szkoła magii wtajemniczeń.

Durparczycy od wieluset lat skupiają się nad Złotą Wodą, wielką zatoką oblewającą brzegi ich ojczystych krajów na dalekim południowym wschodzie Faerunu. Dzięki ciężkiej pracy i wierności kilku prostym, lecz głębokim ideałom wyrosli na brystrych handlarzy i uprzejmych, serdecznych ludzi. Ze względu na talenty do handlu rozprzestrzeleni się na całym południowym wybrzeżu kontynentu i w innych ziemiach leżących bardziej na północy.

## historia

Plemiona durparskie narodziły się jako barbarzyńcy podbici przez wielkie Imperium Imaskari tysiące lat temu. Gdy Imaskar legł w gruzach, szybko porzucili nabyte pozory cywilizacji. Starożytni Durparczycy powrócili do prostego życia koczowników, wędrując po wybrzeżu Złotej Wody. Przez ponad dwa tysiące lat na południowe plemiona napadali Mulanie z Mulhorandu. Wymordowali całe klany w szeregu zaciekłych wojen, jakie toczyły się na całym obszarze dzisiejszego wschodniego Shaar i terenów jeszcze dalej na południe.

W końcu wędrowni Durparczycy zaczęli przejmować osiedla tryb życia. Osiedla handlowe powstawały w miejscach, które

dawały schronienie, dostęp do świeżej wody i możliwość wyciągnięcia łodzi na brzeg. Ciągłe zdarzały się właśnie międzyplemienne, ale Durparczycy stopniowo uczyli się bronić przed napadami Mulan z północy i Ulgarthów ze wschodu.

Ośrodki handlowe rozrastały się, a plemiona wzięły się za uprawę roli, zagospodarowując tereny dobre do siania zbóż i innych roślin, które chętnie kupowały plemiona żyjące dalej. Z czasem Durparczycy nabrali takiej wprawy w handlu, że nikt nie mógł im dorównać. Na wody zatoki wpływały statki z całego morza, aby ubijać interesy z miejscowymi.

Gdzieś po drodze Durparczycy wytworzyli religię. Zwykły kupiec zaczął głosić naukę o nazwie Adama; system wierzeń zespolony z kodeksem postępowania. Dla Durparczyków Adama jest jedyną prawdą kierującą ich życiem. Wszystkie bóstwa Faerunu stanowią mają części składowe tej siły.

## światopogląd

Durparczycy są życzliwi i serdeczni, prawie do nachalności, ale te zalety nie stępiły im zmysłu handlowego. Przywykli do ciężkiej pracy, kierując się zamiłowaniem do handlu oraz wiarą w to, że wszystko można osiągnąć wytrwałymi i dobrą wolą. Dzięki otwartym umysłom Durparczycy są urodzonymi badaczami, którzy nie odstraszały rzeczy dziwne i nieznanne.

Adama uczy, że spokój i szczęście można znaleźć tylko poprzez uczciwość w interesach i szacunek dla bliźnich. Durparczycy wywodzą silne poczucie prawdy, uczciwości i tolerancji rasowej z przekonania, że wszystko i wszyscy są manifestacją Adamy. A te cechy osobowości sprawiły, że Durparczycy cieszą się reputacją ludzi porządnych i są gościnnie przyjmowani w innych krajach.

### DURPARCZYCY JAKO POSTACIE GRACZY

Postacie Durparczyków są zróżnicowane, bo w cenie jest u nich wiele umiejętności i zdolności. Bywają dobrymi zaklinaczami i czarodziejami – zwłaszcza znawcami odrzuceń, poznań i iluzji, którzy przydają się w chronieniu mienia, określaniu wartości magicznych przedmiotów i wspieraniu negocjacji handlowych. Lud znad Złotej Wody ceni sobie również duchowość. Wielu wstępuje do stanu duchownego lub zostaje paladynami w służbie Adamy. Niektórzy obierają karierę barda, aby lepiej zabawiać gości lub mieć źródło utrzymania w podróży. Nie brakuje mnichów, ze względu na bliskość krajów wschodnich, ani wojowników i tropicieli, doświadczonych w walkach na pograniczu z Veldornem. Niewielu Durparczyków zostaje złodziejami, bo kradzież w tym społeczeństwie jest wyjątkowo potępiana. Dzisiaj nie ma też wśród nich prawie wcale barbarzyńców, mimo tradycji historycznych.

**Klasy prestiżowe:** Durparczycy za najwyższe wartości uważają zbieranie informacji i ochronę domu i majątku. Pociągają ich klasy magicznego rycerza, korsarza z Wielkiego Morza, dłoni Adamy, hierofanty, mistrza wiedzy, maquarskiego krzyżowca i teurga.

## społeczeństwo durparczyków

Według większości Durparczyków, w interesie ich kraju leży rozbicie interesów, i ten pogląd odzwierciedla się w społecznościach. Chaka, czyli dom kupiecki, jest tutaj najważniejszą jednostką spo-

łeczną. Ludzi ocenia się po tym, jak sobie radzą w życiu, a nie po zasługach i statusie przodków. Życie w osiedlach toczy się jak w gwarze targowiska, gdzie każdy stara się osiągnąć maksymalny zysk, nie tracąc przy tym osobistej godności.

Durparczycy cenią sobie wolność. Prawo pokłada wiele zaufania w cnotach głoszonych przez Adameę i pozwala ludziom działać bez skrupowania nadmierną liczbą regulacji handlowych. Ale mimo łagodnego prawa, Durparczycy nie patyczkują się z przestępcami. Dopuszczają jednak możliwość odkupienia win.

Durparskie społeczeństwo jest otwarte dla wszystkich, bez względu na kulturę czy pochodzenie, z wyjątkiem oczywiście łotrskich organizacji oraz wyznawców złych czy niszczycielskich bogów. Wiele ras i kultur żyje i pracuje pośród Durparczyków, nie lękając się nietolerancji ani prześladowań. Dopóki ktoś nie pokaże, że nie umie żyć bez krzywdzenia innych, jedynymi jego sędziami będą klienci, wydający wyroki brzęczącą monetą.

## Język i piśmienność

Mieszkańcy regionu Złotej Wody mówią językiem durparskim, który łączy w sobie elementy smoczego, mulhorandzkiego i raurickiego. Posługuje się alfabetem thorass, przyniesionym na wschód już na początku kontaktów handlowych. Niemal każdy Durparczyk umie przynajmniej czytać, bo w interesach umiejętność czytania i pisania często jest niezbędna.

## Magia i wiedza tajemna

W zajęciach Durparczyków magia jest użytecznym narzędziem i swobodnie posługują się oni czarami i przedmiotami wtajemniczeń i objawień. Wielu Durparczyków w ramach prowadzonej działalności zatrudnia zaklinaczy i czarodziejów. Oczywiście powszechność wiary w Adameę oznacza, że adamskie duchowieństwo ma tutaj silną pozycję.

### CZARY I RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Durparczycy studiujący magię wtajemniczeń preferują szkoły poznania i iluzji w kontaktach z potencjalnymi partnerami handlowymi, natomiast na szlakach karawan przydają się magowie każdej specjalizacji.

**Tradycje czarowania:** Dla wywarcia wrażenia na potencjalnych klientach durparscy kupcy mogą stosować iluzje, aby stworzyć przyjemną atmosferę dla gości z zagranicy. Cenią sobie także szkołę poznania, która pomaga przewidzieć wszystko, od przyszłych cen towarów po najlepsze trasy żeglugi, wolne od burz i niebezpieczeństw.

**Unikalne czary:** Ze względu na handlowy charakter ich kultury, niewiele zaklęć jest kojarzonych z durparskimi czarodziejami. Magię pozyskują tak samo, jak inne dobra – poprzez sprytne targowanie się w dalekich krajach.

### PRZEDMIOTY-MAGICZNE DURPARCZYKÓW

Durparczycy najczęściej stosują przedmioty, które ujawniają informacje, chronią karawany i zapewniają wygody w domowych pieleszach.

## Bóstwa durparczyków

Durparczycy posiadają bardzo rozbudowany system wierzeń, który po części jest kodeksem postępowania, a po części panteonem. Nosi nazwę Adama, co znaczy „Jedyny”. Głosi zarówno otwartość umysłu, jak i normy właściwego zachowania we wszystkim, co człowiek czyni. Wszystko, co istnieje na świecie i poza nim, jest częścią Adamy. Ze względu na wszechogarniającą naturę, Adama obejmuje wszystkie bóstwa Faerunu, dlatego wszystkie są akceptowane (w mniejszym lub większym stopniu) w durparskim społeczeństwie.

Ścisłej mówiąc, największą czią cieszą się Zionil (Gond), Curna (Oghma), Lucha (Selune), Torm i Waukeen. Ta piątka bóstw najlepiej ilustruje ducha i główne wartości religii, która nakazuje wszystkim wytrwale pracować, postępować uczciwie i nie przeszkadzać nikomu, kto czyni tak samo. Kult Adamy wyraża się bardziej w codziennym życiu niż w ceremoniach i rytuałach. Adamię oddaje się cześć poprzez godne traktowanie bliźnich. We wszystkich aspektach praktycznych, ten kodeks ma takie same przykazania, jak religie wielbiące piątkę faeruńskich bogów wymienionych powyżej.

## Relacje z innymi rasami

Durparczycy są jedną z najgościnniejszych kultur Faerunu. Nauczyli się, że dla dobra interesów trzeba być gotowym współpracować z każdym.

## Ekwipunek durparczyków

Jako wytrawni handlarze, Durparczycy mają dostęp do wszystkich przedmiotów z dowolnego kraju. Cały ekwipunek z *Podręcznika Gracza* jest powszechnie dostępny na ziemiach Durparczyków.

### BRONŃ I PANCERZE

W dziedzinie uzbrojenia Durparczycy przejęli upodobania Mulhorandczyków i ludów Najdalszego Wschodu. Do walki wręcz służą przede wszystkim kukri, bułaty i sejmitary, a do strzelania kusze i krótkie łuki. Ze względu na gorący klimat preferowane są pancerze lekkie. Większość walczących zakłada skórnie, ćwiekowane skórnie lub napierśniki, a do rąk bierze lekkie tarcze.

**Powszechne przedmioty:** Wszystkie bronie i pancerze są dostępne w krajach Durparczyków.

### ZWIERZĘTA

Durparczycy nie mają jednego ulubionego rodzaju stworzenia, mimo że na placach publicznych, w sklepach i domach bogaczy można znaleźć rozmaite gatunki. Fauna pochodzi z wielu regionów, przywożona przez kupców, którzy sprzedają nietypowe okazy osobom, które lubią popisywać się rzadkimi zwierzętami. W gorącym klimacie Durparu najlepiej hodują się jaszczurki, węże i inne gady, a także kolorowe ptaki i egzotyczne stwory z niedalekich dżungli i rzek.

# człowiek, Halruaańczyk

**Regiony:** Dambrath, Halruaa, Lapaliya, Nimbral, Samarach, Shaar, Złota Woda.

**Atuty rasowe:** Magiczne wyszkolenie, Obeznanie z magią, Szkoła magii wtajemniczeń.

## Historia

Halruaańczycy pochodzą od dwóch grup kulturowych. Ich pierwi przodkowie wywodzą się od Lapalczyków (protoplastów Tashalczyków), którzy przybyli tutaj uciekając spod władzy yuan-ti z dżungli nad Morzem Lapalskim. Ponad trzy tysiące lat temu ci zbiegli niewolnicy osiedlili się w osłoniętej dolinie na południowym wybrzeżu Faerunu, w regionie otoczonym z trzech stron górami a z czwartej Wielkim Morzem. Wiedli tutaj proste życie rolników, pasterzy i rybaków. Lapalczyki mieli mało miast, za to dużo problemów z potworami, ale cieszyli się izolacją od świata i świętym spokojem przez ponad tysiąc lat.

Gdy imperium Netheril upadło wskutek pychy Karsusa i magii faerimmów, grupa tamtejszych czarodziejów z rodzinami, sługami i licznymi klanami uciekła z północnych ziem pod wodzą arcymaga Raumarka. Udali się na południe na latających statkach, poszukując miejsca, w którym mogliby ukryć się przed faerimmami i nadal pielęgnować magię. Wreszcie dotarli do rozległej doliny ukrytej między trzema górskimi łańcuchami, z których przebyciem nawet latające statki miały trudności. Tam odnaleźli prosty lud Lapalczyków, którzy nadal zajmowali się rolnictwem i rybołówstwem.

W przeciagu trzech pokoleń oba narody stopiły się w jedną kulturę. Netheryjczycy wnieśli do niej nauki magiczne, a Lapalczyki biegłość w wykorzystywaniu naturalnych zasobów regionu. W następnych stuleciach Halruaańczykom wiodło się bardzo dobrze, lecz cały czas szykowali się do odparcia obcego najazdu. Zawsze mieli się na baczności przed faerimmami czy zawistnymi nacjaми, które mogłyby przypuścić atak i zagarnąć im cenną magię.

W pewnym momencie w drugim stuleciu RD niewielka grupa wyznawców Leiry odłączyła się od halruaańskich czarodziejów i przeniosła na wyspę Nimbral. W ich żyłach płynie czysto halruaańska krew, ale są już odrębną kulturą, oddzieloną od krewniaków wieloma milami oceanu.

## Światopogląd

Halruaańczycy są szczęśliwym narodem, wyświadczają sobie wzajem mnóstwo uprzejmości, ale obcych darzą nieufnością i zawsze podejrzewają, że przybysze usiłują wykraść im magiczne tajemnice. Umieją korzystać z owoców własnej pracy, a stopa życiowa w kraju pełnym czarodziejów jest wysoka. Nawet najniżsi rangą plebejusze znają parę prostych zaklęć. A ponieważ magia jest tutaj tak pospolita, większość mieszkańców posiada przynajmniej jeden czy dwa magiczne przedmioty.

Niewielu Halruaańczyków odczuwa kiedykolwiek zew wędrowki. Poza strzegące ojczyzny góry wyprawiają się głównie na poszukiwania nowych, nietypowych komponentów zaklęć, albo nieznanymi w ojczystym kraju urządzeń. Zabawne jest to, że zazdro-

śnie strzegący swych magicznych tajemnic Halruaańczycy bez skrupułów przywłaszczają sobie cudze.

## HALRUAANŹCYCY JAKO POSTACIE GRACZY

Nie można z całą pewnością twierdzić, że najwięcej czarodziejów w Faerunie pochodzi właśnie z Halruaa – Czerwoni Magowie pewnie byliby innego zdania – ale można przyjąć, że większość Halruaańczyków, którzy wyjechali z ojczyzny, para się magią wtajemniczeń. Większość z nich to czarodzieje, ale są i bardowie. Halruaańskich zaklinaczy jest chyba więcej poza krajem niż w jego granicach, bo halruaańskie społeczeństwo nie ma zaufania do zaklinactwa, a zaklinaczy uważa się tam za niebezpiecznych i skażonych. Niewielu Halruaańczyków zostaje barbarzyńcami, druidami, mnichami, paladynami czy łotrzykami. Niektórzy decydują się na służbę kaptańską, niemal zawsze wybierając Mystrę lub Azutha – jedno z dwóch bóstw magii. Savras i Velsharoon mają małe grupy wyznawców podporządkowane kościołowi Azutha. Inne religie są jawnie dyskryminowane lub prześladowane, ale krążą pogłoski o kulcie Shar (i jej Cienistego Splotu).

**Klasy prestiżowe:** Ze względu na dominację czarodziejstwa, Halruaańczycy preferują takie klasy prestiżowe, które są naturalną kontynuacją nauki magii wtajemniczeń. Atrakcyjne możliwości w tej dziedzinie to misticzny wyznawca, arcymag, magiczny rycerz, halruaański starszy, halruaański szpieg magów, mistrz wiedzy i teurg. Gdyby jacyś halruaańscy czarodzieje potajemnie wzięli się za Cienisty Splot, niektórzy mogliby zostać adeptami cienia.

## społeczeństwo Halruaańczyków

Halruaańczycy najbardziej cenią biegłość w naukach tajemnych. W tym społeczeństwie najwyższym życiowym celem jest mistrzowskie opanowanie czarodziejstwa. Ale mimo to nie pogardza się i nie pomiata osobami, które czarów nie znają. Przeciwnie – prosty kucharz, który musi rozpałać ogień za pomocą krzesiwa, pełni ważną funkcję – nawet mistrz wywoływań musi mieć co jeść, żeby spokojnie praktykować swoją magię. Ale podział na bogatych i biednych jest w Halruaa wyraźny, mimo że żadne prawo nie dyskryminuje osób nieuczodolnionych magicznie.

U Halruaańczyków bardzo dba się o wygląd – im barwniej, tym lepiej. Ludzie oceniają się wzajemnie na podstawie ubioru, stanowiska i środków lokomocji, a najlepiej, żeby we wszystkich trzech aspektach miała udział magia. Halruaańczycy uwielbiają nosić jaskrawe kolory, obficie zdobią się przy tym świecidełkami i efektami magicznymi, a podróżują luksusowymi pojazdami. Środki transportu często są przedmiotami magicznymi, takimi jak latające statki czy latające dywany.

Na prowincji ludzie mniej popisują się majątkiem, ale demonstrowanie magii tak samo jest w cenie. Wiejski lud bardziej szanuje praktyczne niż czysto reprezentacyjne zastosowania magii. Czar czy przedmiot przydatny w uprawie zbóż czy hodowli bydła jest ceniony wyżej niż czarodziejskie fajerwerki.

Halruaański rząd także opiera się na magicznych wpływach. Halruaański netiarcha, albo król-czarodziej, jest generalnie uważany za najpotężniejszego maga w całym kraju, wyłonionego z wąskiej elity czarodziejów zwanej Radą Starszych. To król-czaro-

dziej, ze wsparciem i radą starszyny, kieruje polityką państwa. Netiarcha z pewnością rozumie potrzebę analizowania decyzji z różnych punktów widzenia, ale wszyscy wiedzą, że wydawane dekrety faworyzują osoby uzdolnione w Sztuce.

## Język i piśmienność

Niemal wszyscy Halruaańczycy mówią po halruaańsku, który jest nowoczesną odmianą starożytnego netheryjskiego. Piszą alfabetem smoczym. Oczywiście żaden szanujący się halruaański czarodziej nie ogranicza się do jednego języka. Wielu poświęca się nauce sześciu czy więcej, w tym języków starożytnych i/lub martwych, których znajomość przydaje się w magicznych badaniach. Niżej postawieni czarodzieje znają przynajmniej jeden lub dwa dodatkowe języki, choćby tylko po to, żeby swobodnie handlować z pobliskimi państwami.

W kraju czarodziejów nie ma analfabetyzmu. Kto nie umie władać magiczną energią, także uczy się czytać i pisać już we wczesnym wieku. Podstawowa edukacja u Halruaańczyków ma dwa cele. Po pierwsze, dzięki temu wykrywa się dzieci obdarzone jakimś magicznym talentem, co ustala się w serii testów, przy których nauka czytania i pisanie jest koniecznym etapem przygotowań. Poza tym w Halruaa ceni się rozwój intelektualny, co widać po państwowym systemie szkolnictwa publicznego, któremu podlega cała młodzież. Brak umiejętności czytania i pisanie jest tutaj powodem do wstydu.

## magia i wiedza tajemna

Halruaa jest magią, a magia tworzy Halruaa. Jako potomkowie Netheryjczyków, największych chyba czarodziejów w historii Faerunu, Halruaańczycy posiadają najsilniejszą tradycję magiczną – zapewne mocniej ugruntowaną niż w Thay. Halruaańscy czarodzieje badali, udoskonalali i rozbudowywali wszystkie znane rodzaje magii. Magia objawień nie jest tak wysoko ceniona, ale nie brakuje kapłanów faeruńskich bóstw magii.

### CZARY I RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Wszystkie szkoły magii i niezliczeni ich uczniowie mieli okres swej dominacji w historii Halruaa, a obecnie pewną przewagą cieszy się szkoła magii poznań. „Wiedza daje władzę, a wielka wiedza to wielka władza”, jak głosi maksyma powtarzana w halruaańskim społeczeństwie. Magia poznań stanowi klucz do ukrytych informacji.

**Tradycje czarowania:** W Halruaa praktykuje się wszystkie dziedziny czarodziejstwa, im więcej, tym lepiej. Inne formy magii wtajemniczeń uważa się za mniej ważne lub nie całkiem bezpieczne. Czary objawień skupiają się na poznaniu i ochronie, aby odkrywać i chronić arkana magii i magiczne przedmioty.

**Unikalne czary:** W Halruaa powstało zbyt wiele przydatnych i cudownych czarów, aby je tutaj wymieniać. Ogromna większość nowych zaklęć zaprezentowanych w tej książce to cząstka magii zrodzonej w Halruaa na przestrzeni wieków.

### PRZEDMIOTY MAGICZNE HALRUAANCZYKÓW

Tak samo jak z czarami – we wszystkich aspektach halruaańskiej kultury magiczne przedmioty tworzy się i używa tak powszechnie, że nie sposób podać tutaj ich listy. Większość nowych przedmiotów opisanych w Rozdziale 4 tej książki, a także mnogość przedmiotów z innych źródeł, wywodzi się właśnie z Halruaa.

## Bóstwa halruaańczyków

Na początku halruaańskiej historii czczono liczniejszy panteon, wyniesiony jeszcze z poprzednich kultur – u Lalpalczyków bóstwa dżungli i yuan-ti, u Netheryjczyków ich własnych bogów. Dawne religie z czasem ustąpiły miejsca boskim istotom obecnie wielbionym w kraju czarodziejów.

Przeważająca większość Halruaańczyków oddaje cześć Mystrze, bogini magii. Służenie Mystrze korzystne jest przy ich stylu życia, a modlitwy o opiekę nad Splotem są codziennym rytuałem. Najprawdopodobniej Netheryjczycy (którzy później stali się Halruaańczykami) dostrzegli przemianę bogini magii krótko po zniszczeniu Mystryl. Zapewne odczuli pewną potrzebę zadbania o względy nowego bóstwa, aby nie spotkała ich żadna podobna klęska (na przykład pościg faerimmów). Ponieważ Mystra usłyszała prośby starożytnych i odpowiedziała na nie, zaskarbiła sobie niezłomną wierność ogółu w Halruaa, trwającą do dziś dnia.

Z czasem niektórzy Halruaańczycy zaczęli skłaniać się ku religii Savrasa i Azutha, których przykazania bardziej odpowiadały ich osobistym interesom. Na początku oba te wyznania darżono pogardą, ostracyzmem, zepchnięto na margines społeczeństwa, a mimo to obie dyskryminowane religie uważały się wzajemnie za nieustraszone wrogów. W końcu kult Wszystkowidzącego Oka zaniknął, a kult Azutha zyskał powszechną akceptację. Dziś Azutha czci co szósty Halruaańczyk.

Istnieją w Halruaa także sekty Savrasa i Velsharoon, kontrolowane przez kościół Azutha, ponieważ obaj ci bogowie oddają hołd Panu Zaklęć. Wyznawcy Wszystkowidzącego niedawno wzrosli w siłę ze względu na popularność magii poznań i wzrost siły kościoła Savrasa w całym Faerunie, mimo podporządkowania kościołowi Azutha. Sekta Savrasa zachowuje niezależność, służąc wszystkim, którzy są skłonni płacić za przepowiednie. Badacze śmierci i nieśmierci mogą zgłębiać tajemnice udostępniane przez Velsharoon, ale tego rodzaju badania są pod ścisłą kontrolą i regulacjami kapłanów Najwyższego.

Inna grupa czarodziejów, iluzjoniści wielbiący Leirę, woleli opuścić ziemię Halruaa, niż staczać takie same zmagania, przez jakie musieli przejść azuthczycy. Wyznawcy Matki Iluzjonistów udali się na odległą wyspę Nimbral, gdzie pozostają i dzisiaj. Od Czasu Kłopotów mieszkańcy Nimbral nie uznali oficjalnie śmierci Leiry, ale prywatnie większość podejrzewa bądź jest przekonana, że Leira ostatecznie odeszła. Jak na ironię, tradycjoniści otrzymują czary od Cyrica, po którym najmniej można by się tego spodziewać. Kościoły Akadi, Azutha, Mystry, Savrasa i Shar mają już wyznawców jako „Twarze we Mgle”, ale żadnego z bóstw dotąd nie uznano za odrodzoną Leirę.

Na razie mówi się o tym wyłącznie szeptem i bardzo rzadko pojawiają się na to dowody, faktem są jednak narodziny w Halruaa kultu Shar. Czarodzieje ze wszystkich warstw społecznych, od wiejskich magików po potężnych starszych, potajemnie sięgają do Cienistego Splotu.

## Relacje z innymi rasami

Halruaańczycy są raczej izolacjonistami, niechętnie mieszają się z obcymi. Wynika to z podejrzliwej natury i z przekonania, że nie-Halruaańczykom zależy tylko na podstępnych wykradaniu halruaańskiej magii. Czarodzieje wiedzą jednak, że nie mogą istnieć w całkowitej izolacji, że kontakty z innymi kulturami są nie-

zbędne do handlu. Dlatego w miastach na wybrzeżu pojawiają się kupcy i żeglarze. Durparscy handlowcy mają tu najlepszą reputację, ponieważ umieją znajdować nietypowe komponenty materialne i dostarczać je do brzegów Halruaa.

Sporo elfów i półelfów zyskało sobie dobrą pozycję w halruaańskiej elicie – kilkoro zajmuje miejsca w Radzie Starszych – więc Halruaańczycy traktują ich już bardziej obojętnie niż dawniej. Krasnoludy są mile widziane, jeśli tylko dysponują przydatnymi umiejętnościami. Niziołki są w granicach Halruaa ledwie tolerowane, bo czujni obywatele w każdym niziołku widzą potencjalnego szpiega lub złodzieja. Ogólna wiedza o gnomach w Halruaa bierze się głównie z najazdów okrutnej grupy gnomów likantropów z północy. Nieliczne gnomy, które pomagają w pracy krasnoludom, akceptuje się z niechęcią.

Halruaańczycy nie ukrywają antypatii do drowów, czemu trudno się dziwić, zważywszy wrogą naturę Crinti żyjących na wschodzie. Na drugim krańcu państwa czasem yuan-ti dają się we znaki. W obu przypadkach czarodzieje dają sobie radę z zagrożeniem.

## ekwipunek halruaańczyków

Halruaańczycy są z reguły zamożni i stać ich na import dowolnych ubrań, jakie aktualnie są w modzie. Ze względu na gorący klimat najchętniej noszą przewiewne, luźne szaty. Wielu halruaańskich czarodziejów uparcie trzyma się tradycyjnych szat, stosując magiczne środki chłodzące.

### BRONŃ I PANCERZE

Walczący Halruaańczycy mają dostęp do różnorodnych stylów, po części ze względu na mieszane dziedzictwo kulturowe z czasów Netheryczyków i Lapalczyków, a po części dzięki zdolności wytworzenia wszystkiego co magiczne. Nadal jednak preferują lżejsze pancerze, chyba że cięższe mają magię chroniącą przed przegrzaniem.

**Powszechne przedmioty:** W halruaańskich miastach dostępne są wszystkie rodzaje broni i pancerzy.

### ZWIERZĘTA

Halruaańczycy lubią trzymać nietypowe zwierzęta. Między innymi poprzez rzadkie okazy fauny demonstrują swe wyrafinowanie i bogactwo. Popularne są zwłaszcza halruaańskie behiry i zwodniki, ale najwięksi bogacze mogą zdobyć praktycznie każdego dziwnego stworza z dowolnego kraju.

## człowiek, shaaryjczyk

**Regiony:** Dambrath, Halruaa, Lapaliya, Mulhorand, Shaar, Unther, Żłota Woda.

**Atuty rasowe:** Konny nomad, Przetrawianie, Zwinne nogi.

### historia

Historia koczowniczych plemion z regionu Shaar jest stara i niezmienna. Ludzkie klany wędrowały po tutejszych równinach dłużej niż pamięta historia, a styl życia koczowników niewiele się przez ten czas zmienił. Inne kultury niekiedy próbowały podbić Shaaryjczyków, ale koczownicy zawsze udaremniły te zakusy. Prawda jest taka, że ludzie ci umieją żyć tylko na swój sposób, i woleliby zginąć niż dać się przepędzić.

Największy w dziejach najazd na Shaar przeprowadziło imperium Shoon, ale i on nie przyniósł trwałych skutków. W piątym wieku RD Shaaryjczycy zbuntowali się przeciw panującym Shoonom. Mimo krwawych represji, Imperium musiało wycofać się z regionu, a nomadzi spokojnie powrócili do dawnego stylu życia.

## światopogląd

Shaaryjczycy mają proste poglądy na życie i nie wybiegają myślą daleko w przyszłość. Najważniejsze podejmowane decyzje dotyczą przetrwania, a żeby przetrwać, plemię musi wędrować za stadami. Wszystkie inne sprawy są drugorzędne, a wrodzony szacunek dla praw równin pomaga przeciętnemu Shaaryjczykowi dawać sobie radę.

Przeważnie Shaaryjczycy są niezłomnie wierni, nieubłagani mściwi, a szacunkiem darzą wszystkich, którzy umieją przetrwać w surowych warunkach równin. Koczownicy uwielbiają konie, stada, inne zwierzęta równin, cenią też godnych przeciwników. Szanują także obcokrajowców, którzy przybywają by handlować. Shaaryjcy koczownicy nie pogardzają cudzoziemcami, ale dobrze wiedzą, że obcy nigdy nie zrozumie, jak to jest być Shaaryjczykiem.

### SHAARYJCZYCY JAKO POSTACIE GRACZY

Shaaryjczycy zostają świetnymi barbarzyńcami, tropicielami, wojownikami i druidami, dzięki trudnemu środowisku, w jakim się wychowują. Bardzo ważne jest dla nich zrozumieć ziemię i umieć na niej egzystować, a te klasy postaci najlepiej są do tego dostosowane. Niektórzy Shaaryjczycy zostają łotrzykami, zwłaszcza ci, którzy wolą napadać na osady, karawany i inne plemiona. Osoby ukierunkowane na rozwój duchowy, jeśli nie chcą być druidami, mogą poświęcić się służbie bóstwu natury lub łowów. Shaaryjczyk z wrodzonymi uzdolnieniami magicznymi może zostać adeptem, bardem lub zaklinaczem, ale ścisła nauka jest obca tej kulturze. Niewielu czarodziejów ma shaaryjskie pochodzenie, rzadkością są także mnisi i paladyni.

**Klasy prestiżowe:** Shaaryjczycy przeważnie zostają shaarskimi łowcami. Pośród tych, którzy porzucili równiny, niektórzy obie-  
rają drogę obieżyświata.

## społeczeństwo shaaryjczyków

Shaaryjska kultura opiera się na pojęciu wielkiej rodziny, albo klanu. Kilka klanów tworzy plemię, a plemię żyje, podróżuje i poluje wspólnie na danym obszarze Shaar. Czasami niektóre plemiona zawierają sojusz albo wszczynają między sobą wojnę (o dostęp do wody, terytorium łowieckie lub historyczne zaszczości), ale przeważnie zajmują się swoimi łowami i ignorują obce plemiona. Koczownicy polują na antylopy, bizona, dziki i słonie, dzięki którym mają żywność, schronienie i narzędzia.

Plemię zrzesza najsprytniejszych, najgodniejszych zaufania dorosłych w radę mędrców zwanych starszymi, a spośród nich w tajnym głosowaniu wyłania wodza. Wódz decyduje, kiedy nadejdzie czas zwinienia obozu i podążania śladem stada, kiedy przenieść uwagę na inne stado, aby zbyt nie przetrzebić bieżącego, co czynić z przestępcami i tak dalej. Wszyscy są obowiązani słuchać wodza i starszyny. Kto nie podporządkuje się tym zasadom, zostaje wygnany, gdyż plemię nie ma czasu ani środków na wychowywanie nieposłusznych.

Plemiona nie mają skrupułów przed napadaniem się nawzajem, a jeśli napastników jest mniej niż dwudziestu, nikt nie uznaje tego za wojnę. Kradzież żywności, koni, ekwipunku, a nawet kobiet i dzieci jest częścią normalnego życia na równinach. Napadanie większymi siłami jest traktowane jak otwarta wojna i tego rodzaju konflikty trwają, dopóki oba plemiona nie wynegocjują warunków pokoju. Wojujące plemiona nie mają prawa udziału w corocznych międzyplemiennych zgromadzeniach na Wzgórzach Rady.

## Język i piśmienność

Shaaryjczycy mówią po shaarsku, który nie jest spokrewniony z żadną rodziną języków w Faerunie. Język ten w ciągu stuleci przejął niektóre wyrazy z innych kultur, zwłaszcza po nawiązaniu wymiany handlowej z obcymi. Niewielu Shaaryjczyków umie czytać, bo ich kultura bazuje na historii ustnej. Jeśli ktoś umie zapisywać język shaarski, być może posłuży się alfabetem dethek, zapożyczonym od złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny.

## magia i wiedza tajemna

U Shaaryjczyków nie ma wielu twórców zaklęć, ale każde plemię może liczyć na usługi jednego czy dwóch magów wtajemniczeń, a zapewne dwa razy więcej osób znać będzie magię objawień. Zazwyczaj wódz albo zaufany starszy jest adeptem lub kapłanem, który ma moc przepowiadania przyszłych zdarzeń. Niemal zawsze plemię dysponuje kilkoma tropicielami, którzy pełnią rolę zwiadowców, a także druidem, który zajmuje się żywiołami i stadami.

### CZARY I RZUCANIE ZAKLĘĆ

Dzięki magii poznać plemię może określić, kiedy będzie najlepszy czas na przeniesienie obozu, kiedy grozi burzliwa pogoda itd. Czary odrzucania służą do ochrony przed atakami, żywiołami i potworami. Czary iluzyjne ilustrują opowieści bazarzy oraz prezentacje ustnej historii. Jeśli chodzi o magię objawień, w kulturze koczowników najbardziej użyteczne są czary związane z naturą, leczeniem i żywiołami. Druidzi i tropiciele są bardzo cenni dla przetrwania plemienia.

### PRZEDMIOTY MAGICZNE SHAARYJCZYKÓW

Niewielu Shaaryjczyków posiada wystarczające umiejętności w tworzeniu magicznych przedmiotów, aby produkować je dla innych. Częściej pozyskują takie obiekty w drodze handlu. Shaaryjscy nomadzi cenią przedmioty wspomagające zbrojnych w walce, a więc broń, pancerze i eliksiry leczące lub zwiększające sprawność fizyczną.

## Bóstwa shaaryjczyków

Lud Shaar czci bóstwa natury i łowów. Zdarza się, że całe plemię wielbi jednego boga, ale częściej wśród członków plemienia są wyznawcy różnych bóstw.

Wiele plemion oddaje cześć Tempusowi. W Shaar wszyscy są zbrojnymi, bo nieprzyjaciółmi są nie tylko wrogie plemiona, ale także surowe środowisko naturalne i żyjące w nim stworzenia. Przed najazdami i w czasie wojen często starają się zjednać sobie względy Tempusa.

Inni nomadzi, którzy bardziej gustują w polowaniach niż w wojennej chwale, praktykują kult Malara, Władcy Bestii. Shaaryjczy-

cy akcentują przede wszystkim jego myśliwski aspekt, odrzucając bardziej krwawe oblicza Malara. Kto walczy o przetrwanie, nie może sobie pozwalać na niepotrzebną krwiożerczość.

Niektórzy Shaaryjczycy znajdują pociechę u Akadi, której przykazania dają spokój i dobrze pasują do życia na równinach i wiecznej podróży plemion.

## Relacje z innymi rasami

Shaaryjczycy wyrastali w otoczeniu wielu innych gatunków wędrujących lub gnieźdzących się na ich odwiecznych ziemiach, a żadnego z nich nie przedkładają nad inny. Na równinach krzyżują się szlaki tak licznych gatunków i kultur, że nie ma znaczenia, jakiej rasy jest kupiec i skąd pochodzi, liczy się tylko to, co ma do zaoferowania. Dla Shaaryjczyka czyjeś umiejętności przetrwania na równinach i użyteczność dla plemienia są dużo ważniejsze niż miejsce urodzenia.

Niektóre plemiona utrzymują szczególnie dobre stosunki z loxo i tri-krinami mieszkającymi w Shaar, co zależy od bliskości terenów łowieckich Shaaryjczyków do terytoriów tych dwóch gatunków. Shaaryjczycy traktują inne tubylcze rasy tak, jak druga strona pozwala. Na przykład nie utrzymują kontaktów z dzikimi elfami z Kotliny Mgieł, za to regularne ze złotymi krasnoludami z Wielkiej Rozpadliny.

Shaaryjczycy nie cierpią gnolli, i tak samo yuan-ti, którzy zaczęli pojawiać się nad jeziorem Lhespen i Jeziorem Soli. W obu wypadkach shaaryjscy koczownicy atakują bez wahania, a trupy pozostawiają tam, gdzie padły. Na szczęście smoki polujące na zwierzyńce w Shaar rzadko pojawiają się w większej liczbie, bo większość plemion w walce z nimi nie miałyby szans.

## ekwipunek shaaryjczyków

Niemal cały ekwipunek posiadany przez Shaaryjczyków wykonano z naturalnych surowców tej ziemi oraz ze zwierząt. Oprócz żywności, polowanie na stada dostarcza broni, odzieży i narzędzi. Oczywiście dodatkowe przedmioty zdobywa się w drodze wymiany handlowej, ale takie zdobycze są rzadkie i według shaarskich standardów cudowne.

### BRŃ I PANCERZE

Shaaryjscy zbrojni preferują broń praktyczną, odpowiadającą koczownicemu życiu, którą można wytworzyć i naprawiać na równinach bez pomocy kowala. Powszechnie używa się noży, włóczni, sieci i łuków, często kościanych lub kamiennych. Najczęściej używa się lekkich pancerzy – przesywanych lub skórnych.

### ZWIERZĘTA

Shaaryjska kultura przetrwała głównie dzięki koniom. Shaarskie konie są doskonałymi okazami swego gatunku. Świetnie czują się na trawiastych równinach, ale z dala od Shaar często chorują i zdychają. Nie należy do rzadkości shaarski tropiciel czy druid z potężnym drapieżnikiem jako towarzyszem, na przykład lwem czy gepardem. Mniejsze stworzenia, przystosowane do życia na równinach, czasami trzyma się jako zwierzątka domowe, ale częściej występują jako chowańce przy plemiennych czarownikach.

**TABELA I-I: RASOWE MODYFIKATORY  
ATRYBUTÓW**

Rasa	Modyfikacje atrybutów	Ulubiona klasa
Loxo	+8 S, +2 Zr, +2 Bd, -2 Cha	tropiciel
Tri-krin	+2 S, +4 Zr, -2 Int, +2 Rzt, -4 Cha	tropiciel

## LOXO

Koczownicze loxo, prawie humanoïdalne słonie, współdzielał shaarskie równiny z ludźmi i innymi rasami. Zajmują się łowiectwem i zbieractwem i cenią sobie izolację, jaką zapewniają całe mile otwartej przestrzeni i znikome kontakty z innymi gatunkami. Wędrują po równinach od mniej więcej dwustu lat. Podobno przybyli tu tajemniczym sposobem z jakiegoś obcego świata. Tylko same loxo wiedzą, skąd pochodzą, ale o tym nie mówią.

**Osobowość:** Loxo są pokojowo nastawione i życzą sobie tylko, by pozostawiono je w spokoju. Ale choć nie są agresywne, zaciekle walczą w obronie stada, a w razie konieczności wpadają we wściekły szał. Lubią nosić odzież ze wzorami geometrycznymi, zwłaszcza kołami i rombami, chętnie też produkują prymitywne dzieła sztuki na handel.

**Opis fizyczny:** Loxo wygląda jak dwunożny słon, tyle że mniejszy. Skórę ma szaroniebieską, porośniętą szorstką, rzadką szczecinią. Kończyny i palce ma grube, stopy płaskie, do tego duże uszy. Ale największą uwagę zwraca para trąb pomiędzy dwoma słoniowymi kłami. Trąby mają około 0,6 metra długości, a zakończone są potrójnymi, palcowatymi wypustkami. Przeciętny loxo mierzy 2,1-2,25 metra wzrostu, a waży około 250 kilogramów.

**Relacje:** Loxo najchętniej przebywają we własnym gronie, ale nie starają się szczególnie unikać spotkania z obcymi, chyba że spodziewają się z ich strony wrogości. Od czasu do czasu odwiedzają miasta w celach handlowych,

oferując na sprzedaż swoje dzieła sztuki. Poza tym, jeśli nikt im nie przeszkadza, unikają pozostałych shaarskich koczowników.

**Charakter:** Loxo z natury lubią izolację i nie angażują się w sprawy i problemy innych ras. Trzymają się z dala od zmagani dobra ze złem, które toczą się w innych częściach świata, nie zajmując stanowiska po żadnej stronie. Dla loxo wszystko ma swoje miejsce, ale skrajności mogą zagrozić przetrwaniu stada. Najczęściej loxo są czysto neutralne.

**Religia:** Loxo czczą naturę i siłę. Na pierwszym miejscu stoi u nich tradycja druidzka, kapłaństwo jest drugorzędne. Ich religia druidzka najwyraźniej bazuje na wierze w istotę, która musi być aspektem Hiatei, bóstwa gigantów, ale także natury, rolnictwa, łowów i płodności. Wielu kapłanów loxo służy swojej wizji Hiatei, inni zaś hołdują aspektowi Iallanisa (także bóstwa gigantów) ze względu na jego siłę i umiejętności lecznicze.

**Język:** Loxo mówią własnym językiem. Wielu uczy się także wspólnego i shaarskiego, aby radzić sobie w handlu i negocjacjach.

**Imiona męskie:** Alagar, Debib, Gaugan, Jatik, Randzit, Rohap, Taral, Varien.

**Imiona żeńskie:** Agrit, Bakal, Devrika, Dżamuna, Kasi, Lavika, Otala, Raniał, Shali, Tarali, Valsha.

**Poszukiwacze przygód:** Jak to często bywa z młodzikami, młode loxo czasami odczuwają zew wędrowki poza tradycyjne terytorium stada. Ludzie i inne rasy budzą ich ciekawość. Tacy loxo dołączają do grup poszukiwaczy przygód, aby doświadczyć życia poza Shaar.

**Regiony:** Większość loxo żyje w Shaar, ale nieliczne mogą pochodzić z regionu Złotej Wody.

## cechy rasowe loxo

- +8 Siła, +2 Zręczność, +2 Budowa, -2 Charyzma. Loxo są potężne fizycznie, ale brak kontaktów z obcymi ogranicza im umiejętności perswazji.
- Humanoid-potwór: Na loxo nie działają czary



Ryc. Chris Hawkes

Loxo



i efekty, które skutkują tylko na humanoidy, na przykład *zauroczenie osoby* i *zdominowanie osoby*.

- Duży rozmiar: Jako stworzenie duże, loxo ma karę -1 do Klasy Pancerza, karę -1 do testów ataku, karę -4 do testów Ukrywania się, premię +4 do testów zwania, limity udźwigu i przenoszenia dwukrotnie wyższe niż u postaci średnich.
- Przestrzeń/Zasięg: 3 metry/3 metry.
- Bazowa szybkość naziemna: 9 metrów.
- Widzenie w ciemnościach 18 m.
- Rasowe Kości Wytrzymałości: Loxo zaczyna grę mając pięć poziomów humanoida-potwora, co daje 5k8 Kości Wytrzymałości, bazową premię do ataku +5 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +1, Ref +4 i Wola +4.
- Rasowe umiejętności: Poziomy humanoida-potwora dają loxo punkty umiejętności w liczbie  $8 \times (2 + \text{modyfikator z Int})$ . Umiejętności klasowe to Nasłuchiwanie, Spozstrzegawczość, Sztuka przetrwania i Wspinnaczka.
- Rasowe atuty: Poziomy humanoida-potwora dają loxo dwa atuty.
- Biegłość w broni i pancerzu: Loxo automatycznie zyskuje biegłość w broni prostej i lekkim pancerzu.
- Naturalne ataki: Loxo umie atakować trąbami. Może wykonać jeden atak jedną trąbą (jako walnięcie) za 1k6 punktów obrażeń, albo w akcji całkowitego ataku wykonać walnięcia oboma trąbami. W ramach akcji całkowitego ataku razem z inną bronią loxo może wykonać jeden atak drugorzędny, używając jednej trąby z najwyższą premią do ataku -5.
- Naturalny pancerz: Premia z naturalnego pancerza +4.
- Naturalny atak: 2 walnięcia trąbą (1k6)
- Szał berserkerski (zw): Na widok śmierci lub okaleczenia członka klanu loxo wpada w berserkerski szal. Chwilowo zyskuje premię +4 do Siły, +4 do Budowy i premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, za to odnosi karę -2 do Klasy Pancerza. Szał trwa tyle rund, ile wynosi  $3 + (\text{świeżo zwiększony})$  modyfikator z Budowy loxo. Po upływie berserkerskiego szału loxo jest zmęczony (kara -2 do Siły, -2 do Budowy, nie może szarżować ani biegać) do końca spotkania.
- Trатовanie (zw): W standardowej akcji loxo może tratować stworzenia rozmiaru średniego albo mniejsze. Tratowanie zadaje 1k8 (plus 1 i 1/2 premii z Siły loxo) punktów obrażeń miażdżonych. Tratowany przeciwnik może albo zadać atak okazyjny z karą -4, albo spróbować rzutu obronnego na Refleks aby zmniejszyć obrażenia o połowę. ST rzutu obronnego wynosi  $10 + 2 (1/2 \text{ rasowych KW loxo}) + \text{modyfikator z S loxo}$ .
- Automatycznie zyskiwane języki: Loxo. Języki premiowe: wspólne, dialekty regionalne.
- Ulubiona klasa: Tropiciele. Wieloklasowy loxo nie bierze pod uwagę klasy tropiciela przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.
- Dostosowanie poziomu: +2.

Ryc. Jason Engle



Tri-krin

## Tri-krin

Tri-kriny to modliszkopodobna rasa myśliwych, którzy podróżują w sforach po trawiastych równinach Shaar. Trzymają się we własnym gronie, obcy dla większości istot, jakie żyją na tych samych równinach. Ze względu na warunki fizyczne i agresywną taktykę łowiecką są najgroźniejszą rasą w regionie, ale zazwyczaj nie atakują świadomych istot niesprowokowane.

**Osobowość:** Tri-kriny nie mają osobowości jako takiej w ludzkim rozumieniu. Ich działania są nieprzewidywalne, a w zachowaniu nie zdradzają jakichkolwiek emocji. Ich twarze nie umieją wyrażać większości uczuć, jedynie stan ekscytacji można poznać po gwałtownych ruchach czułków i żuwaczek. Dla tri-krinów zawsze najważniejsze jest przetrwanie, a szanują jedynie sprawność i siłę.

**Opis fizyczny:** Tri-krin wygląda jak dwunożna modliszka, wzrostu pomiędzy 1,35 i 2,1 metra, o wadze od 50 do 170 kilogramów. Z korpusu wyrasta mu sześć odnóży, z czego

jedna para służy do chodzenia, a pozostałe kończą się czteropalczastymi dłońmi. Ciało dorosłego tri-krina w całości osłania egzoszkielet o barwie pustynnego piasku. Dwoje wielofasetkowych oczu, dwoje czułków i skomplikowana budowa szczęk, w tym para groźnych żuwaczek, nadają głowie stworu owadzi wygląd. Typowy tri-krin nosi uprząż, pas i rzemienie do wieszania ekwipunku, ale żadnego ubrania ani pancerza.

**Relacje:** Tri-kriny ani nie szukają, ani nie unikają kontaktów z innymi rasami. Po prostu współistnieją z innymi gatunkami na jednym terytorium, pod warunkiem, że inni nie trzebią nadmiernie zwierzyny i nie niszczą cennych zasobów. Jeżeli sfora tri-krinów uzna intruzów za zagrożenie, atakuje nieubłagane, nie zważając na

własne bezpieczeństwo, dopóki zagrożenie nie odejdzie bądź nie zginie. Nie mają żadnego poczucia honoru ani lojalności, więc trudno się z tym gatunkiem negocjuje.

**Charakter:** Tri-kriny nie służą żadnej sprawie, co najwyżej łączą siły z rzadkimi towarzyszami łowów, a w większości działań są spontaniczni. Mają chaotyczne usposobienie, nie posiadają własnych tradycji, a w cudzych nie widzą żadnej wartości. Same z siebie nie są specjalnie okrutne ani złe, ale też nie czują potrzeby udzielania komuś pomocy. Dla nich w życiu liczy się jedynie egzystencja i przetrwanie. Silni przeżywają, słabi umierają.

**Religia:** Tri-kriny nie mają żadnych ustalonych praktyk religijnych. Ale niektóre osobniki duchowo zespalają się z myśliwskimi i zbierackimi aspektami bóstw natury, na przykład Silvanusa lub Malara i rozwijają druidzkie moce czarowania. Inni, być może pod wpływem shaaryjskich sąsiadów, dostrzegli siłę w religii Tempusa lub Akadi i zostają kapłanami jednego z tych bóstw.

**Język:** Tri-kriny mówią własnym językiem, złożonym z młsnięć i kłapnięć żuwaczkami. Większość uczy się także odrobiny wspólnego, jeśli ich sfory polują w pobliżu ludzkich cywilizacji.

**Imiona:** U tri-krinów nie ma podziału na męskie i żeńskie imiona, nie mają też nazwisk.

**Imiona tri-krinów:** Chit'al, Drik-czkit, Gulnik, Kiktul, Klak-tuk, Krik, Pok, Ptekwe, Tal'ticz, Tilnak, Tik-tik.

**Poszukiwacze przygód:** Tri-kriny czasami odłączają się od sfory i badają ziemię leżące poza ich terytorium. Zazwyczaj czynią tak na rozkaz przywódców, którzy uważają, że informacje są potrzebne dla przetrwania sfory. Samotne tri-kriny często zostają strażnikami karawan albo dołączają do wędrowców, motywowane jedynie większymi szansami na przetrwanie, ale przy okazji uczą się zwyczajów innych ras.

**Regiony:** Shaar.

## cechy rasowe tri-krinów

- +2 Siła, +4 Zręczność, -2 Intelpekt, +2 Roztropność, -4 Charyzma. Tri-kriny mają bardzo wysoką sprawność fizyczną, ale obcy sposób myślenia utrudnia im pojmowanie bardziej abstrakcyjnych pojęć i dogadywanie się z innymi.
- Humanoid-potwór: Na tri-kriny nie działają czary i efekty, które skutkują tylko na humanoidy, na przykład *zauroczenie osoby* i *zdominowanie osoby*.
- Średni rozmiar: Jako stworzenia średnie, tri-kriny nie mają żadnych premii ani kar wynikających z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna: 12 metrów.
- Widzenie w ciemnościach 18 m.
- Tri-kriny nie śpią i są niepodatne na czary uśpienia i podobne efekty magiczne. Ale tri-krin rzucający czary i tak musi odpoczywać 8 godzin przed przygotowaniem zaklęć.
- Premia z naturalnego pancerza +3: Egzoszkielet tri-krinów jest twardy i wytrzymały na ciosy.
- Wiele kończyn: Tri-kriny mają cztery ręce, mogą wziąć atuty Walka kilkoma orężami i Wielokrotny atak (strona 304 *Księgi Potworów*). Nie są to atuty premiove.
- Naturalne ataki: Tri-krin może atakować czterokrotnie pazurami i raz ugryzieniem. Atak pazurami zadaje 1k4 punkty obrażeń, ugryzienie jest atakiem drugorzędny i także zadaje 1k4 punkty obrażeń. Tri-krin może zaatakować bronią (lub kil-

koma broniami) z normalną premią do ataku i do tego wykonać atak pazurami albo ugryzieniem jako atak drugorzędny. Na przykład tri-krin tropiciel z atutem Walka kilkoma orężami, uzbrojony w cztery krótkie miecze, mógłby zaatakować wszystkimi czterema mieczami z karą -2 (normalna kara za walkę kilkoma orężami z bronią lekką w dłoniach drugorzędnych) i do tego ugryzieniem z karą -5.

- Trucizna (zw): Zranienie (ugryzienie), początkowe obrażenia 1k6 Zr, drugorzędne obrażenia paraliż na 2k6 minut, ST 11 + modyfikator z Bd tri-krina. Tri-krin wytwarza jad na jedno ugryzienie dziennie.
- Skok (zw): Tri-kriny doskonale skaczą. Mają premię z biegłości +30 do testów Skakania.
- Obeznanie z bronią: Tri-kriny traktują gythkę i czaczkę (patrz: strona 16) jako broń żołnierską, nie egzotyczną.
- Urodzony psionik: Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego Podręcznika Psioniki*, tri-krin zyskuje 1 premiovy punkt mocy na 1. poziomie. Nie otrzymuje jednak zdolności manifestowania mocy psionicznych, jeśli nie ma jej z innego źródła (np. poziomów w klasie psionicznej).
- Zdolności psi-podobne: Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego Podręcznika Psioniki*, nadaj tri-krinom następujące zdolności psi-podobne: 3/dzień - *kameleon*, *poznanie kierunku i położenia*; 1/dzień - *potężniejsza maskująca błona*, *metafizyczny pazur*. Poziom manifestującego równy 1/2 Kości Wytrzymałości tri-krina (minimum 1.).
- Rasowe Kości Wytrzymałości: Tri-krin zaczyna grę mając dwa poziomy humanoida-potwora, co daje 2k8 Kości Wytrzymałości, bazową premię do ataku +2 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +0, Ref +3 i Wola +3.
- Rasowe umiejętności: Poziomy humanoida-potwora dają tri-krinowi punkty umiejętności w liczbie 5 × (2 + modyfikator z Int). Umiejętności klasowe to Nasłuchiwanie, Skakanie, Spostrzegawczość, Wspinaczka i Zachowanie równowagi.
- Premia rasowa +4 do testów Ukrywania się na terenie piaszczystym i suchym, m.in. w Shaar.
- Rasowe atuty: Tri-krin otrzymuje Odbijanie strzał jako atut premiovy. Poza tym poziomy humanoida-potwora dają mu jeden atut.
- Automatycznie zyskiwane języki: Tri-krinów. Języki premiove: wspólny, shaarski.

## BRONŃ TRI-KRINÓW

Zbrojni tri-krinów wynaleźli dwa rodzaje broni egzotycznej, unikalne dla tej rasy: gythkę i czaczkę.

**Gythka:** Dwuręczna broń egzotyczna do walki wręcz. Broń drzewcowa, z ostrzami na obu końcach. Można nią walczyć tak jak dwoma orężami, ale wiąże się to z normalnymi karami do ataków, wynikającymi z walki dwoma orężami, tak jakbyś walczył bronią jednoręczną i bronią lekką. Tri-krin, mając cztery ramiona, może jednocześnie walczyć dwoma gythkami jak brońmi podwójnymi. Wówczas ponosi takie kary, jakby bronie drugorzędne były jednoręczne, a nie lekkie.

**Czaczka:** Egzotyczna broń dystansowa - kryształowy klin do rzucania.

Broń	Koszt	Obrażenia		Przyr. zasięgu	Ciężar	Typ
		(S)	Krytyczne			
Gythka	60 sz	1k10*	×2	—	12 kg	Cięte
Czaczka	1 sz	1k6	18-20/×2	6 m	1,5 kg	Kłute

\*Broń podwójna, zadaje 1k10/1k10 obrażeń.

- Ulubiona klasa: Tropiciel.
- Dostosowanie poziomu: +1. Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego Podręcznika Psioniki*, dostosowanie poziomu wzrośnie do +2 ze względu na wrodzone zdolności psioniczne.

## wiek, wzrost i waga

Dokładny wiek, płeć, wzrost, wagę i wygląd swojej postaci możesz ustalić samodzielnie. Jeżeli potrzebujesz wytycznych, skorzystaj z tabel o numerach od 1-2 do 1-4.

### wiek postaci

Wiek twojego bohatera zależy od rasy i klasy, zgodnie z Tabelą 1-2: Losowy wiek początkowy. Na przykład początkowy wiek dla loxo barbarzyńcy to 12 + 1k4 lata, czyli 13-16 lat. Dla tri-krina tropiciela jest to 5 + 1k2, czyli 6-7 lat.

TABELA I-2: LOSOWY WIEK POCZĄTKOWY

Rasa	Dorosłość	Barbarzyńca, łotrzyk, zaklinacz	Bard, wojownik, paladyn, tropiciel	Kapitan, druid, mnich, czarodziej
Loxo	12 lat	+1k4	+1k6	+2k4
Tri-krin	5 lat	+1k2	+1k2	+1k4

W miarę starzenia się twojej postaci, będą spadały jej atrybuty fizyczne (Siła, Zręczność i Budowa), wzrastały natomiast umysłowe (Intelekt, Roztropność i Charyzma). Efekty kolejnych etapów wieku kumulują się, ale wartość atrybutu nigdy nie spadnie poniżej 1 wskutek starzenia.

Gdy bohater osiągnie wiek sędziwy, MP potajemnie wykonuje rzut określający wiek maksymalny. Jest to suma sędziwego wieku danej rasy plus modyfikator z kolumny Wiek Maksymalny w Tabeli 1-3. Gdy bohater osiągnie swój wiek maksymalny – umrze ze starości w ciągu następnego roku, według decyzji MP.

TABELA I-3: EFEKTY STARZENIA

Rasa	Średni wiek*	Stary**	Sędziwy†	Wiek maksymalny
Loxo	30 lat	45 lat	60 lat	+2k12 lat
Tri-krin	12 lat	18 lat	25 lat	+1k10 lat

\* -1 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

\*\* -2 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

† -3 do S, Zr i Bd; +1 do Int, Rzt i Cha.

### wzrost i waga

Wybierz wzrost i wagę swojej postaci z zakresu podanego w opisie rasy, albo wylosuj według Tabeli 1-4: Losowy wzrost i waga. Rzut kością w kolumnie Modyfikator Wzrostu określa dodatkowe centymetry powyżej wzrostu bazowego. Ten sam wynik, prze-

mnożony przez rzut kością z kolumny Modyfikator Wagi, określa dodatkowe kilogramy powyżej wagi bazowej.

TABELA I-4: LOSOWY WZROST I WAGA

Rasa	Bazowy wzrost	Modyfikator wzrostu	Bazowa waga	Modyfikator wagi
Loxo, mężczyzna	195 cm	+5k12	225 kg	× (1k4) kg
Loxo, kobieta	180 cm	+5k12	212 kg	× (1k4) kg
Tri-krin, mężczyzna	155 cm	+5k10	67 kg	× (1k6) kg
Tri-krin, kobieta	135 cm	+5k10	50 kg	× (1k6) kg

## Regiony postaci

Statki kupieckie pływają tam i z powrotem po całym południowym wybrzeżu Faerunu wzdłuż linii brzegowej, przywożąc towary na dany rynek i zabierając nowy ładunek, przeznaczony dla kolejnego miasta. Ale towary i wiadomości to nie jedyne ładunki przewożone szlakami handlowymi. Z miejsca na miejsce przenoszą się specjaliści, biegli we wszystkich sztukach od handlu aż do polowań na potwory, dzieląc się doświadczeniem z innymi. Czarodzieje z Halruaa mogą zazdrośnie strzec swoich sekretów, ale komuś i tak udaje się je rozpowszechnić.

Regiony dla ludzi pochodzących ze Lśniącego Południa obejmują Dambrath, Złotą Wodę, Halruaa i Shaar. Nowym regionem dla ludzi jest Swagdar. Postacie z innych krajów mogą oczywiście dotrzeć w każde miejsce Południa, ale wszyscy ludzie pochodzący stąd będą wywodzić się z jednego z wymienionych regionów. Poza tym na Południu żyje mnóstwo postaci innych niż ludzie. Ich regiony to Dambrath (półdrowy), Wielka Rozpadlina (złote krasnoludy), Luiren (niziołki waleczniaki i lekko-stopie) oraz Shaar (centaury, loxo, tri-kriny i wemikowie). Loxo i tri-kriny mają też własne regiony, opisane w niniejszej książce – postać, która wybierze jeden z regionów rasowych, z pewnością może być rodowitym mieszkańcem Południa. W tym podrozdziale opisano także cztery nowe regiony dla nieludzi: Las Amtar i Kotlina Mgieł (dzikie elfy), Wzgórza Rathgaunt (gnomy) oraz Rethild (jaszczuroludzie).

## Jak czytać opisy regionów

Wszystkie regiony są opisane według następującego klucza:

**Automatyczne języki:** Bohater zna wszystkie podane tutaj języki. Wszyscy bohaterowie graczy znają także wspólny.

**Języki premiowe:** Postacie 1. poziomu, które mają Intelekt o wartości 12 lub wyższej, mogą wybrać jeden język z tej listy za każdy punkt premii z Intelaktu.

**Atuty regionalne:** Są to atuty charakterystyczne dla postaci pochodzących z danego regionu. Wszystkie podane tutaj atuty są opisane w *Przewodniku Gracza po Fawrunie*, z wyjątkiem Siła stanowi prawo (z *Ras Faerunu*) i Walka w lesie (w tej książce).

**Ekwipunek premiowy:** Postać, która wybrała dany region, na 1. poziomie otrzymuje ten ekwipunek, niezależnie od początkowych poziomów uzyskanych zgodnie z wybraną klasą. Bohater otrzymuje tylko jeden z pakietów ekwipunku wymienionych tutaj. Przedmioty oznaczone gwiazdką (\*) są mistrzowskiej jakości.

## REGIONY DLA POSTACI POWYŻEJ 1. POZIOMU

Bohaterowie z silniejszych ras mogą być odpowiednikami bohaterów 2., 3. lub 4. poziomu, nawet mając tylko jeden poziom klasowy. Gdy taki bohater wybiera region, zyskuje dostęp do atutów regionalnych, języków automatycznych i premiowych i ekwipunku premiowego tak jak każda inna postać. Początkujący bohater o poziomie wyższym niż 1. powinien być wyekwipowany tak jak postać na jego efektywnym poziomie postaci (EPP), więc ekwipunek premiowy często jest dla niego mniej istotny niż dla bohaterów 1. poziomu.

Jeżeli bohater miał rasowe Kości Wytrzymałości jeszcze przed zyskaniem pierwszego poziomu w klasie postaci, nadal może wybrać sobie region. Daje mu to normalne korzyści wynikające z regionu, ale może wybrać atut regionalny tylko pod warunkiem, że rasowe Kości Wytrzymałości i/lub poziomy uprawniają do nowego atutu. Na przykład, loxo zaczyna z 5 Kośćmi Wytrzymałości, czyli pięcioma poziomami humanoida-potwora. Na atuty regionalne może wykorzystać atut 1-poziomowy lub 3-poziomowy z humanoida-potwora, albo atut należny z postaci 6. poziomu (zyskany wraz z pierwszym poziomem dowolnej klasy postaci).

### Region: Kotlina Mgieł

Dziki elfy ukryte w najgłębszych ostępach Kotliny Mgieł robią wszystko co w ich mocy, aby utrzymać inne rasy poza granicami swego terytorium. Ich przebiegłość jest legendarna, a determinacja niezłomna. Nie uznają żadnych wyjątków.

**Automatyczne języki:** Elfi.

**Języki premiowe:** Gnolli, halruaański, leśny, shaarski, tashalański.

**Atuty regionalne:** Szybko i cicho, Walka w lesie, Znajomość lasów.

**Ekwipunek premiowy:** (A) zbroja skórzana\* i mikstura ukrywania; lub (B) krótka włócznia\*.

### Region: Las Amtar

W samym sercu gorących, wilgotnych lasów na północ od Dambrath dziki elfy usiłują zachować swój styl życia i powstrzymać napór ze wszech stron. Prowadzą wojnę partyzancką z Crinti wyrabującymi lasy, którzy powoli niszczą ich ojczyznę. Przepędzają bandytów z północy. Bronią się przed gnollami i innymi mrocznymi stworami, czającymi się za Bramą Żelaznych Kłków na zachodzie.

**Automatyczne języki:** Elfi.

**Języki premiowe:** Dambrathski, gnolli, krasnoludzki, leśny, nieziołczy, podwspólny, shaarski.

**Atuty regionalne:** Leśna wspinaczka, Przetrawanie, Znajomość lasów.

**Ekwipunek premiowy:** (A) zbroja skórzana\* i mikstura ukrywania; lub (B) krótka włócznia\*.

### Region: LOXO

Loxo z Shaar od pokoleń wędrują po sawannach, żyjąc z darów ziemi, mimo że czasem są one skąpe. Nie są agresywni, ale w obronie stada bez wahania ruszają do szarży.

**Automatyczne języki:** Loxo.

**Języki premiowe:** Gnolli, gnomi, krasnoludzki, shaarski.

**Atuty regionalne:** Brawurowa szarża, Przeróżający gniew, Upór.

**Ekwipunek premiowy:** *Eleksir leczenia lekkich ran* i (A) *morgensztern\**; lub (B) 2 oszczepy\*.

### Region: Rethild

Jaszczuroludzie żyjący na Wielkim Bagnie na zachód od Dambrath, mistrzowsko opanowały sztukę przetrwania na rojących się od robactwa, cuchnących moczarach. Rywalizują między sobą o status i pozycję w grupie. Nie zwracają uwagi na dokuczliwe warunki, myśląc tylko o władzy, jaką mogą osiągnąć po pokonaniu rywali.

**Automatyczne języki:** Smoczy.

**Języki premiowe:** Dambrathski, elfi, halruaański, podwspólny.

**Atuty regionalne:** Skrwawienie, Odporność na trucizny, Odporny na temperaturę.

**Ekwipunek premiowy:** (A) ciężka tarcza\*; lub (B) 3 oszczepy\*.

### Region: swagdar

Na pograniczu ziem Dambrath żyją ludzie, którzy wolą najtrudniejsze warunki egzystencji w dziczy od poddania się władzy Crinti. Tamtejsi mieszkańcy muszą walczyć o środki niezbędne do życia i ukrywać się przed silniejszymi, a wolą umrzeć niż utracić wolność. Może i nie są honorowi, ale za to nie mają nad sobą żadnego pana.

**Automatyczne języki:** Arkajuński.



Dziki elf z Lasu Amtar

**Języki premiowe:** Drowi, gnolli, halruaański, shaarski.

**Atuty regionalne:** Siła stanowi prawo, Skrwawienie, Zbirowatość.

**Ekwipunek premiowy:** (A) zbroja skórzana\*; lub (B) krótki huk\* i 20 strzał.

## Region: Tri-krin

Tri-kriny wędrują po rozległych sawannach Shaar, niestrudzenie polując na równinach. Nie interesują się innymi rasami, z którymi współdzielią terytorium, pod warunkiem że tamte nie sięgają po ich zasoby. Gdy tak się stanie, tri-kriny atakują bez litości i bez skrupułów.

**Automatyczne języki:** Tri-krinów.

**Języki premiowe:** Shaarski.

**Atuty regionalne:** Bez zmęczenia, Dyscyplina, Nieustraszonosc.

**Ekwipunek premiowy:** (A) czakcza\* i gythka\*; lub (B) 2 eliksiry leczenia lekkich ran.

## Region: Wzgórze Rathgaunt

Gnomy skryte w mocnej, warownej świątyni w północnej części Wzgórza Rathgaunt, pod wodztwem Gaerdala Żelaznorękiego niezmordowanie patrolują okolicę, chroniąc szlaki karawan przed rabusiami i potworami.

**Automatyczne języki:** Gnomy, shaarski.

**Języki premiowe:** Gnolli, krasnoludzki.

**Atuty regionalne:** Dyscyplina, Milicja, Nieustraszonosc.

**Ekwipunek premiowy:** (A) młot bojowy\* i olej magiczny broni; lub (B) napierśnik\* i lekka stalowa tarcza\*.

## Nowe atuty

Nowe atuty opisane poniżej są powszechne na Lśniącym Południu. Zestawienie nowych atutów przedstawionych w tym rozdziale znajduje się w załączonej tabeli.

Atuty regionalne mają w wymaganiach jedną lub kilka konkretnych ras i regionów. Aby wybrać taki atut, bohater musi spełniać jeden z takich warunków. Więcej informacji o atutach regionalnych w dodatku *Faerun: Przewodnik Gracza*.

## Bieg plemienia gepardów [regionalny]

Poznałeś tajniki biegania z szybkością błyskawicy, obserwując gepardy grasujące po twoich rodzinnych równinach.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar), członek plemienia Gepardów (patrz: Ludzkie Plemiona Shaar, strona 164).

**Korzyści:** Raz na godzinę możesz ruszyć z czterokrotnością normalnej szybkości, gdy wykonujesz szarżę w ramach akcji całorundowej. Nie możesz tego uczynić w średnim ani ciężkim pancerzu, ani dźwigając średnie lub duże obciążenie.

**Brak:** Postacie bez tego atutu wykonując szarżę w akcji całorundowej poruszają się tylko z dwukrotnością normalnej szybkości.

## Halruaański adept [regionalny]

Studiowałeś starą halruaańską tradycję wspólnego czarowania, jesteś obeznany z rytuałami i tajnikami halruaańskiej magii.

**Wymagania:** Człowiek (Halruaa).

**Korzyści:** Możesz uczestniczyć w halruaańskiej magii kręgów pod przewodnictwem halruaańskiego starszego. Poza tym otrzymujesz premię +3 do testów Czarostwa.

**Brak:** Nie możesz uczestniczyć w magii kręgów, jeśli nie masz odpowiedniego atutu lub zdolności klasowej.



Shaaryjczyk z plemienia Ankbegów

## Łowca plemienia Hien [regionalny]

Nauczyłeś się tajników polowania od hien, które wędrują po terenach łowieckich twojego plemienia.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar),

członek plemienia Hien (patrz: Ludzkie Plemiona Shaar, strona 164).

**Korzyści:** Zyskujesz premię +2 do testów Ukrywania się i premię +2 do prób przewracania oraz rzutów na uniknięcie przewrócenia.

**Specjalne:** Postacie z tym atutem mogą wziąć atut Doskonalsze przewracanie, nawet jeśli nie spełniają innych wymagań tego atutu.

## Łowca wysokich paszczowców [regionalny]

Ze względu na nienawiść do wysokich paszczowców, głęboko zakorzenioną w twojej kulturze, przeszedłeś specjalne szkolenie w walce z nimi.

**Wymagania:** Niziołek (Luiren).

**Korzyści:** Zyskujesz premię z biegłości +2 do testów obrażeń przeciw wynaturzeniom. Do tego we wszystkich takich atakach korzystasz z atutu Doskonalsze trafienie krytyczne. Korzyść ta nie kumuluje się z innymi efektami zwiększającymi zakres za-

grożenia krytykiem. Obie korzyści działają na ataki wręcz, a na ataki dystansowe tylko na odległość do 9 metrów.

## odporność na choroby [ogólny]

Rozwinęła się u ciebie naturalna odporność na choroby.

**Korzyści:** Masz premię +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw chorobom.

## odporny na temperaturę [ogólny]

Przywykłeś do życia w gorącym, wilgotnym klimacie.

**Korzyści:** Otrzymujesz premię +10 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw stłuczeniom od gorąca, według reguł Niebezpiecznego Gorąca, strona 303 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

## selektywny czar [metamagiczny]

Możesz chronić sojuszników przed efektami twoich czarów obszarowych.

**Wymagania:** Inny atut metamagiczny.

**Korzyści:** Możesz tak zmodyfikować czar obszarowy, żeby jego działanie ominęło jedno wskazane stworzenie na obszarze. Na wszystkie inne na tym obszarze efekt podziąta normalnie. Atut ten nie wpływa na czary celowane ani efektowe. Wykorzystuje komórkę na czar wyższą o jeden poziom niż normalny poziom danego zaklęcia.

## szarża plemienia Nosorożców [regionalny]

Wykorzystujesz w boju siłę nosorożcowej szarży.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar), członek plemienia Nosorożców (patrz: Ludzkie Plemiona Shaar, strona 164).

**Korzyści:** Gdy szarżujesz i trafisz atakiem wręcz, zadajesz dodatkowo 2k6 punktów obrażeń. Atut ten działa tylko wtedy, gdy wykonujesz szarżę, nawet jeśli siedzisz na wierzchołcu. Jeżeli masz zdolność zadawania kilku ataków w szarży, dodatkowe obrażenia możesz dodać tylko do jednego ataku w rundzie.

### TABELA I-5: NOWE ATUTY

Atut	Wymagania	Korzyści
Wspólna obrona <sup>Woj</sup>	Wyszkolenie w walce	Sąsiadujący sojusznicy zyskują twoją premię do KP z Wyszkolenia w walce
Zacieranie śladów	Tropienie	Dodajesz +5 do ST na tropienie twoich śladów; premia +2 do testów UKrywania się
Odporny na temperaturę	—	Premia +10 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw wysokiej temperaturze
Trzymanie szyku	Zmysł walki, bazowa premia do ataku +2	Okazyjny atak w szarżującego wroga
Wtajemniczona Loviatar <sup>Wt</sup>	Kapłan 5. poziomu, Loviatar jako bóstwo	Premia +1 do ataków i rzutów obronnych na strach przy odniesieniu rany w walce
Wrodzone zbieractwo	Sztuka przetrwania 5 rang	Premia +4 do testów Sztuki przetrwania na zbieranie żywności; zbieranie żywności z normalną szybkością podróży
Odporność na choroby	—	Premia +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw chorobom
Czar selektywny <sup>M</sup>	Inny atut metamagiczny	Chroni jedno stworzenie przed działaniem czaru obszarowego

Woj: Wojownik może wziąć ten atut jako atut premiowy wojownika.

Wt: Atut wtajemniczonych. Informacje na temat takich atutów znajdują się w *Przewodniku Gracza po Faerunie*.

M: Atut metamagiczny.

## trzymanie szyku [ogólny]

Jesteś wyszkolony w technikach obrony przed szarżą.

**Wymagania:** Zmysł walki, bazowa premia do ataku +2.

**Korzyści:** Możesz wykonać atak okazyjny w szarżującego na ciebie przeciwnika, gdy tylko wejdzie w twój obszar zagrożenia. Okazyjny atak następuje bezpośrednio przed rozstrzygnięciem ataku szarżą. Liczbę twoich ataków okazyjnych w rundzie nadal ogranicza atut Zmysł walki.

## walka w lesie [regionalny]

Jesteś wyszkolony w walce w lesie i umiesz doskonale wykorzystywać warunki terenowe.

**Wymagania:** Elf (Kotlina Mgieł), gwiazdny elf (Sildeyuir) lub volodni (Las Lethyr).

**Korzyści:** Ignorujesz kary za utrudnienia ruchu w naturalnym gęstym i zwykłym poszyciu. (Ale magicznie animowane rośliny i krzewy będą ci przeszkadzać w poruszaniu się.) Walcząc na terenie zalesionym masz premię unikową +1 do Klasy Pancerza.

**Brak:** Bez tego atutu postać poświęca 2 pola ruchu idąc przez niskie poszycie, a 4 pola w gęstym poszyciu, poza tym nie ma premii za walkę w lesie.

## wrodzone zbieractwo [ogólny]

Doskonale sobie radzisz ze znajdowaniem pożywienia w podróży.

**Wymagania:** Sztuka przetrwania 5 rang.

**Korzyści:** Możesz poruszać się z normalną szybkością podróży, a jednocześnie polować lub zbierać pożywienie dzięki umiejętności Sztuki przetrwania. Do testów wykonywanych w tym celu masz premię z biegiłości +4.

**Brak:** Bez tego atutu podczas szukania pożywienia używając Sztuki przetrwania można poruszać się tylko z połową szybkości.

## wspólna obrona [ogólny]

Skutecznie bronisz walczących obok sojuszników.

**Wymagania:** Wyszkolenie w walce.

**Korzyści:** Gdy zyskujesz premię do Klasy Pancerza z atutu Wyszkolenie w walce, sąsiadujący z tobą sojusznicy otrzymują taką samą premię.

**Brak:** Normalnie atut Wyszkolenie w walce daje premię do KP tylko tobie.

## wtajemniczona Loviatar [wtajemniczony]

Wtajemniczono cię w największe sekrety kościoła Loviatar.

**Wymagania:** Kapłan 5. poziomu, bóstwo opiekuńcze: Loviatar.

**Korzyści:** Za pierwszym razem, gdy odniesiesz obrażenia w jakiegokolwiek walce, zyskujesz premię z morale +1 do testów ataku i rzutów obronnych przeciw efektom strachu na 1 minutę na poziom w klasie kapłana.

Poza tym do listy czarów dodajesz sobie następujące:

2. **Nybora delikatne przypomnienie:** Cel jest otumaniony na 1 rundę, a później zdezorientowany i ma -2 do ataków, rzutów obronnych i testów.

3. **Eteryczny bicz:** Tworzy bicz energii, który zadaje 1k6 punktów obrażeń od elektryczności/trzy poziomy (maks. 4k6) i oształamia na 1 rundę.

5. **Fizyczne katusze:** Cel jest oszołomiony przez 1 rundę, odnosi obrażenia w liczbie 1k6/poziom i odczuwa mdłości przez 1k4+2 rundy.

## wytrawny wędrowiec [regionalny]

Świetnie maszerujesz po rozległych, trawiastych równinach.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar) lub wemik (Shaar).

**Korzyści:** Możesz przemierzać równinne bezdroża z normalną szybkością. Zyskujesz premię +4 do testów Budowy wymaganych przy forsownym marszu po równinach. Korzyści te należą się też podróżującym z tobą sojusznikom – jednemu na twój poziom postaci.

**Brak:** Ruch podróży po bezdrożach na równinie normalnie ogranicza szybkość do 3/4.

## wzrok plemienia orłów [regionalny]

Masz bystry wzrok, niczym ogromne orły szybujące nad twoją ojczyzną.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar), członek plemienia Orłów (patrz: Ludzkie Plemiona Shaar, strona 164).

**Korzyści:** Zyskujesz premię +5 do testów Spostrzegawczości.

## zacieranie śladów [ogólny]

Umiesz sprawnie maskować ślady, utrudniając innym podążanie twoim tropem.

**Wymagania:** Tropienie.

**Korzyści:** Dodajesz +5 do ST na śledzenie twojego tropu, albo +10 jeśli poruszasz się z połową szybkości i zacierasz ślady. Zyskujesz premię +2 do testów Ukrywania się.

**Brak:** Bez tego atutu postać może poruszać się z połową szybkości i zacierać ślady, co dodaje +5 do ST podążania ich tropem.

## zasadka plemienia Ankhegów [regionalny]

Nauczyłeś się ukrywać i atakować zniemacka, tak jak ankhegi wędrujące po równinach, na których polujesz.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar), członek plemienia Ankhegów (patrz: Ludzkie Plemiona Shaar, strona 164).

**Korzyści:** Leżąc w wysokiej trawie, otrzymujesz premię z okoliczności +4 do testów Ukrywania się. W rundzie zaskoczenia możesz poderwać się z ziemi w ramach darmowej akcji.

**Brak:** Postacie bez tego atutu na powstanie z ziemi muszą zużyć akcję ruchu.

## zbrojny plemienia Lwów [regionalny]

Nauczyłeś się rzucać na wrogów wielkim susem, jak czynią to lwy żyjące w twoim kraju.

**Wymagania:** Człowiek (Shaar), członek plemienia Lwów (patrz: Ludzkie Plemiona Shaar, strona 164).

**Korzyści:** Możesz wykonać całkowity atak jedną bronią lekką w ramach akcji szarży. Jeżeli masz lekkie bronie w obu rękach, możesz zamiast tego uderzyć jeden raz każdą z nich, według reguł walki dwoma orężami.

**Brak:** Bez tego atutu w ramach szarży można wykonać tylko jeden atak.

### TABELA I-6: NOWE ATUTY REGIONALNE

Atut	Korzyści
Zasadzka plemienia Ankhegów	Premia +4 do testów Ukrywania się w wysokich trawach; zerwanie się z pozycji leżącej w rundzie zaskoczenia jest akcją darmową
Bieg plemienia Gepardów	Szarża z czterokrotną szybkością raz na godzinę
Wzrok plemienia Orłów	Premia +5 do testów Spostrzegawczości
Halruaański adept	Uczestnictwo w halruaańskiej magii kręgów, +3 do testów Czarostwa
Łowca plemienia Hien	Premia +2 do testów Ukrywania się, do prób przewracania i do rzutów na uniknięcie przewrócenia
Zbrojny plemienia Lwów	W ramach szarży możesz atakować więcej niż raz
Wytrawny wędrowiec	Ruch podróży po bezdrożach równinnych z normalną szybkością; premia +4 do testów Bd na forsowny marsz po równinach
Szarża plemienia Nosorożców	+2k6 obrażeń w atakach szarży
Łowca wysokich paszczowców	Premia +2 do testów obrażeń, zwiększony zasięg zagrożenia krytykiem przeciw wysokim paszczowcom
Walka w lesie	Normalny ruch przez poszycie, premia unikowa +1 do KP w lesie



# KLASY PRESTIŻOWE

**K**ulturowa i etniczna różnorodność Lśniącego Południa wytworzyła wiele elitarnych organizacji, tajnych zakonów i adeptów ściśle wyspecjalizowanej wiedzy. Niektóre grupy służą tylko własnym pokrętnym interesom, inne działają na korzyść szerszej społeczności.

Spośród klas prestiżowych przedstawionych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* na Lśniącym Południu najlepiej znani są arcyomagowie i krasnoludscy obrońcy. Wielu czarodziejów w Halruaa obrało karierę arcy maga, a niemal tyle samo złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny ślubowało bronić tej prastarej siedziby. Pośród dzikich elfów z Lasu Amtar i Kotliny Mgieł działa nie jeden mistyczny łucznik. W wielu rejonach południowego Faerunu liczni są mistyczni sztukmistrzowie, szczególnie w Luiren. Skrytobójcy i rycerze ciemności niewątpliwie znajdują się pośród potworów z Veldornu czy Bandyckich Pustkowi na południe od Shaar, ale w innych rejonach Południa stanowią rzadkość. Po równinach Shaar, gdzie smoki polują od niepamiętnych czasów, wędruje pewna liczba smoczych potomków. Z kolei na wybrzeżu, zwłaszcza w mniej przyjemnych dzielnicach portowych, działają szermierze.

W siłach obronnych Halruaa wszechobecni i mile widziani są magiczni rycerze, którzy na polu bitwy mogą skrzyżować miecze z kolegami po fachu wywodzącymi się z Dambrath zza gór. Hierofanci na Lśniącym Południu to rzadkość, występują głównie nad Złotą wodą i pośród shaarskich plemion. Obieżyświaty są naturalnym wytworem tak różnorodnych i dzikich terenów, jakich nie brakuje w południowym Faerunie. Mistrzów wiedzy w Halruaa jest prawie tyle co arcy magów, to samo rzec można o teurgach. Tancerze cienia czają się chyba we wszystkich portach Południa, a prawdopodobnie także pośród tych czarodziejów z Halruaa, którzy w sekrecie przyjęli magię Cienistego Splotu. Poza tym na granicach między Durparem a Veldornem spotkać można taumaturgów, którzy w walce z wrogami przyzywają pozaświatowe moce.

Na Lśniącym Południu działa wiele klas przedstawionych w *Zapomnianych Krainach – Opisie Świata, Rasach Faerunu i Przewodniku Gracza po Farunie*. Mistyczni wyznawcy liczni są w Dambrath, Halruaa i nad Złotą wodą, a rycerze wiary pośród Durparczyków i krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny. Boscy słudzy trafiają się w świątyniach rozrzuconych po całym Południu, ale najbardziej są znani w Dambrath i regionie Złotej Wody. Pewna liczba adeptów cienia także może działać rozproszona po całym regionie, zwłaszcza w Halruaa, gdzie podejrzewa się istnienie tajnej kabały korzystającej z Cienistego Splotu. Gnomy w ogóle są rzadkie na Południu, ale jacyś gnomy obrońcy na pewno znajdują się wśród wyznawców Gerdala Żelaznorękiego na Wzgórzach Rathgaunt. Runotwórcy żyją pośród złotych krasnoludów i w koczowniczych plemionach Shaar, które podlegają wpływom kulturowym Wielkiej Rozpadliny. Te dwie kultury mają zresztą swoje unikalne powołania – shaarski łowca to częsta profesja wśród nomadów z Shaar, a skrzydlaci strażnicy Wielkiej Rozpadliny istnieją tylko w siedzibie złotych krasnoludów.

W tym rozdziale znajduje się dziewięć nowych i dwie zaadaptowane klasy prestiżowe dla Lśniącego Południa: batożnica, Crintijski zwiadowca cienia, dłoń Adamy, halruaański starszy, halruaański szpieg magów, jordainski wezyr, korsarz z Wielkiego Morza, luireński strażnik marchii, maquarski krzyżowiec, pięść hin i podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny.

## Batożnica

Batożnice to zbrojne kapłanki Loviatar, których żywiołem jest ból i udręka. Do perfekcji doprowadziły sztukę tortur fizycznych i psychicznych, a dręczenie kogo się tylko da dostarcza im duchowej satysfakcji. Batog, ulubiona broń Loviatar, w rękach batożnic służy i do walki i do zadawania bólu.

Batożnicami mogą zostać kapłanki i kapłanki/wojowniczkami, które przyjęto do wewnętrznego kręgu wyznawczyń Loviatar. Inne osoby rzadko cechują się odpowiednią osobowością i uzdolnieniami.

Batożnice są siłą zbrojną świątyni Loviatar. Sprowadzają więźniów, strzegą wysokich rangą kapłanek i wymierzają bolesne kary bluźniercom. Zawyczają działają grupowo, ale zdarza im się także wypełniać misję w pojedynkę. W takiej sytuacji batożnica czasami działa wraz z grupą poszukiwaczy przygód – jeśli nie są zbyt



wrażliwi i nie mają skrupułów moralnych przed przyjęciem sadystki do swego grona.

**Kość wytrzymałości:** k8.

### WYMAGANIA

Aby zostać batoźnicą, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Płeć:** Kobieta.

**Charakter:** Praworządny zły, praworządny neutralny lub neutralny zły.

**Bazowa premia do ataku:** +4.

**Umiejętności:** Leczenie 4 rangi, Używanie lin 4 rangi, Zastraszanie 8 rang.

**Atuty:** Biegłość w broni egzotycznej (batog), Wtajemniczona Loviatar.

**Bóstwo opiekuńcze:** Loviatar.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe batoźnicy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Leczenie (Rzt), Zastraszanie (Cha), Wiedza (religia) (Int), Zawód (Rzt), Wycucie pobudek (Rzt), Czarostwo (Int) i Używanie lin (Zr).

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

### WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe batoźnicy.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Batoźnica nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

**Czary na dzień/Znane czary:** Na każdym nieparzystym poziomie batoźnica zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli to jej dotyczy) tak, jakby zarazem zyskała nowy poziom w klasie rzucającej czary objawień, do której należała przed zyskaniem poziomów w tej klasie prestiżowej. Nie zyskuje jednak innych korzyści normalnie związanych z awansem w tamtej klasie (np. zwiększonej szansy odpędzania czy niszczenia nieumarłych, atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów itd.). Jeżeli przed zostaniem batoźnicą postać miała więcej niż jedną klasę z czarami objawień, musi zdecydować, do której klasy dodać dany poziom dla potrzeb obliczania czarów na dzień i znanych czarów.



Rytella, batoźnica

**Skupienie na broni:** Batoźnica otrzymuje Skupienie na broni (batog) jako atut premiowy.

**Obawa (zc):** Od 2. poziomu wzyź batoźnica umie wzbudzić u wrogów strach i niepewność. Moc ta, działająca trzy razy dziennie, duplikuje efekt czaru *obawa*, z bazową ST równą 11 + modyfikator z Cha batoźnicy. Poziom czarującego równy jej poziomowi jako czarującego objawień.

**Przejmująca rozpacz (zc):** Batoźnica 3. poziomu umie wzbudzać wielki smutek. Trzy razy dziennie może stosować *przejmującą rozpacz*, z ST równym 14 + jej modyfikator z Cha. Poziom czarującego równy jej poziomowi jako czarującego objawień.

**Oszałamiający cios (zw):** Począwszy od 4. poziomu, batoźnica umie oszałamiać przeciwników ciosami batoga. Musi zadeklarować taki zamiar przed wykonaniem testu ataku (więc chybiony cios marnuje okazję). Wskutek tej zdolności wróg ranny batogiem batoźnicy musi, oprócz odniesienia obrażeń, wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu postaci batoźnicy + modyfikator z Rzt batoźnicy). Porażka rzutu oznacza oszołomienie na 1 rundę (które mija tuż przed kolejną akcją batoźnicy). Oszołomiona postać nie może działać, traci premię ze Zręczności do KP i otrzymuje karę -2 do KP. Batoźnica może stosować oszałamiający cios raz dziennie na każdy poziom w tej klasie prestiżowej, i nie częściej niż raz na rundę. Konstrukty, rośliny, nieumarli, istoty bezcielne i istoty niepodatne na trafienia krytyczne są niepodatne na oszołomienie.

**Bolesny cios (zw):** Na 5. poziomie batoźnica umie tak atakować batogiem, by wywoływać dotkliwy ból. Może poświęcić jedno z dziennych użyć oszałamiającego ciosu, aby zadać celowi ataku ból skutkujący mdłościami przez 2 rundy. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST jak przy oszałamiającym ciosie) neguje ten efekt. Stworzenia niepodatne na oszałamiające ataki są niepodatne również na tę zdolność.

**Powalający cios (zw):** Od 6. poziomu batoźnica umie tak atakować batogiem, by zadawać ból nie do zniesienia. Może poświęcić jedno z dziennych użyć oszałamiającego ciosu, aby zadać celowi ataku potworny ból. Ofiara natychmiast przewraca się i przez 1k4 rundy otumaniona zwija się z bólu. Pozycja leżąca oznacza, że ofiara otrzymuje premię +4 do Klasy Pan-

### TABELA 2-I: BATOŹNICA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny —			Specjalne	Czary na dzień/Znane czary
		na Wytr	na Ref	na Wołę		
1.	+1	+2	+0	+2	Skupienie na broni (batog)	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami objawień
2.	+2	+3	+0	+3	Obawa 3/dzień	—
3.	+3	+3	+1	+3	Przejmująca rozpacz 3/dzień	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami objawień
4.	+4	+4	+1	+4	Oszałamiający cios	—
5.	+5	+4	+1	+4	Bolesny cios	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami objawień
6.	+6	+5	+2	+5	Powalający cios	—

cerza przeciw atakom dystansowym, ale karę -4 do Klasy Pancerni przeciw atakom wręcz. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST jak przy oszłamiającym ciosie) neguje ten efekt. Stworzenia niepodatne na oszłamiające ataki są niepodatne również na tę zdolność.

## przykładowa batoźnica

**Rytella:** Kobieta człowiek wojownik 3/kapłan 5 Loviatar/batoźnica 3; SW 11; średni humanoid; KW 3k10+9 plus 5k8+15 plus 3k8+9; pw 85; Inic +2; Szyb 9 m; KP 18, dotyk 12, nieprzygotowany 16; Bazowy atak +9; Zwarcie +9; Atak +13 wręcz (1k8+1 plus 2k6 i 1k6 dla użytkownika, *batog zajadłości* +1 lub +12 dystansowy (1k6/×3, mistrzowski krótki huk refleksyjny); Całk. atak +13/+8 wręcz (1k8+1 plus 2k6 i 1k6 dla użytkownika, *batog zajadłości* +1 lub +12/+7 dystansowy (1k6/×3, mistrzowski krótki huk refleksyjny); SA *obawa* 3/dzień, *przejmująca rozpacz* 3/dzień, karcenie nieumarłych 6/dzień (+3, 2k6+8, 5); SC -; Char NZ; RO Wytr +13, Ref +7, Wola +10; S 10, Zr 14, Bd 16, Int 13, Rzt 15, Cha 17.

**Umiejętności i atuty:** Błefowanie +11, Czarostwo +8, Dyplomacja +7, Koncentracja +10, Leczenie +8, Pływanie +1, Używanie lin +6, Wspinaczka +2, Wycyzienie pobudek +8, Zastraszanie +15; Biegłość w broni egzotycznej (*batog*), Błyskawiczny refleks, Doskonałe robienie<sup>p</sup>, Finezja w broni<sup>p</sup>, Skupienie na broni (*batog*)<sup>p</sup>, Sugestywność, Wtajemniczona Loviatar, Wyszkolenie w walce.

**Języki:** Halruański, wspólny.

**Obawa (zc):** Trzy razy dziennie Rytella może używać *obawy*, jak zaklęcia. Rzut obronny na Wolę o ST 14 neguje efekt. Poziom czarującego 7.

**Przejmująca rozpacz (zc):** Trzy razy dziennie Rytella może używać *przejmującej rozpacz*, jak zaklęcia. Rzut obronny na Wolę o ST 17 neguje efekt. Poziom czarującego 7.

**Przygotowane czary kapłana (poziom czarującego 7):** 0 – *cnota, oczyszczenie jedzenia i wody, przewodnictwo* (2), *wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *magiczna broń, ochrona przed skrzydlatymi, przeklęcie wody, tarcza wiary<sup>p</sup>, wywołanie strachu* (ST 13), *zagłada* (ST 13); 2 – *eksplozja dźwięków* (ST 14), *strefa prawdy* (ST 13), *unieruchomienie osoby* (ST 14), *wytrzymałość<sup>cd</sup>, zachwył* (ST 14); 3 – *natożenie kłatwy<sup>d</sup>* (ST 15), *przekierowanie czaru<sup>†</sup>, ślepotą/głuchota* (ST 15); 4 – *pozbawienie sił<sup>d</sup>* (+11 dotykowy dystansowy), *ściana bólu<sup>†</sup>* (ST 16).

**D:** Czar domenowy. **Domeny:** Odwet (cios odwetu 1/dzień), Cierpienie (dotyk bólu 1/dzień).

<sup>†</sup>Nowy czar opisany w Rozdziale 3 niniejszej książki.

**Mienie:** *koszulka kolcza* +2, *batog zajadłości* +1, mistrzowski krótki huk refleksyjny, *amulet zdrowia* +2, *piersień umysłowej tarczy*.

## crintijski zwiadowca cienia

Pośród nieprzyzwoicie bogatych Crinti z Dambrath niektórzy lubią się w sianiu zamętu u swych tradycyjnych wrogów – niziołków ze wschodu, dzikich elfów z północy i czarodziejów z zachodu. Jeźdźcy ci uwielbiają budzić niepokój u ofiar za pomocą całunu cienia, a później pojawiać się znieacka, siejąc grozę i zaskoczenie. Gdy zaczyna się pościg, ofiara wpada już w ostateczne przerażenie. Mało kto widział nadchodzących zwiadowców cienia, a jeszcze mniej osób wyszło z tego z życiem.

Crintijscy zwiadowcy cienia łączą fizyczną sprawność wytrawnych jeźdźców z talentem do maskowania się i ukrywania niczym najbłęjsi tancerze cieni. Najlepszą klasą wstępną jest tutaj tropiciel, ale wieloklasowi łotrzykowie i wojownicy także nadają się na zwiadowców cienia. Kapłanom, druidom i czarodziejom bardzo trudno pojąć nietypowy zestaw umiejętności wymagany w tej klasie.

Crintijscy zwiadowcy cienia występują niemal wyłącznie w Dambrath, bo przeważnie wywodzą się z tamtejszej arystokracji. Jeżdżą w grupkach liczących od trzech czy czterech osób aż do dużych podjazdów na kilkuset jeźdźców. Najchętniej dosiadają świetnych koni z Dambrath, ale nie są ograniczeni tylko do tych wierzchowców. Czasami się zdarza, że Crintijski zwiadowca cienia znudzi się galopadami po równinach i opuszcza Dambrath na zawsze. Być może dołączy do jakiejś grupy, aby zobaczyć trochę świata.

**Kość wytrzymałości:** k8.

### WYMAGANIA

Aby zostać Crintijskim zwiadowcą cienia, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Charakter:** Inny niż dobry.

**Umiejętności:** Ciche poruszanie się 8 rang, Jeździectwo 8 rang, Postępowanie ze zwierzętami 4 rangi, Ukrywanie się 8 rang.

**Atuty:** Ukradkowość, Walka z wierzchowca.

**Region:** Dambrath.

**Specjalne:** Bohater musiał urodzić się jako Crinti albo zostać oficjalnie przyjętym w poczet dambrathskiej szlachty. Na zwiadowcę cienia można wyuczyć się tylko przy akceptacji Crinti.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe Crintijskiego zwiadowcy cienia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie się (Zr), Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zachowanie równowagi (Zr) i Zastraszanie (Cha).

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

### WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe Crintijskiego zwiadowcy cienia.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Crintijscy zwiadowcy cienia nie zyskują nowych biegłości w broni, pancerzu ani tarczach.

**Galop przez cienie (zn):** Crintijski zwiadowca cienia może podróżować na grzbiecie wierzchowca przez świat cieni, tak jak czarem *drzwi poprzez wymiary*. Ta nadnaturalna podróż musi rozpocząć i zakończyć się na obszarze przynajmniej częściowo ograniczonym cieniem. Dziennie zwiadowca może w ten sposób przejechać maksymalnie 15 metrów na poziom w klasie zwiadowcy cienia. Sumę tę można podzielić na kilka przejazdów, ale transport krótszy niż 7,5 metra i tak liczy się jako 7,5 metra.

**Nagły cios (zw):** Począwszy od 2. poziomu, gdy Crintijski zwiadowca cienia przytłapie przeciwnika niezdolnego do skutecznej obrony, może uderzyć w żywotny punkt i zadać więcej obrażeń. Zawsze gdy cel zwiadowcy cienia nie może korzystać z premii ze Zręczności do Klasy Pancerni (nieważne, czy faktycznie ma premię ze Zr do KP), zwiadowca zadaje dodatkowo 1k6 punktów

obrażeń. Na 4. poziomie dodatkowe obrażenia rosną do 2k6. Kumulują się one z dodatkowymi obrażeniami za podstępny atak, jeśli oba mają zastosowanie do tego samego celu.

Ataki dystansowe mogą liczyć się jako nagłe ciosy tylko na dystansie do 9 metrów. Z dalszego zasięgu zwiadowca cienia nie trafia już z tak zabójczą precyzją.

Crintijski zwiadowca cienia może stosować nagłe ciosy tylko w żywe stworzenia o dostrzegalnej anatomii – nieumarli, konstrukty, śluz, rośliny i istoty bezcielesne nie mają żywotnych punktów, w które można by celować. Każde stworzenie niepodatne na trafienia krytyczne jest zarazem niepodatne i na nagłe ciosy. Do tego zwiadowca cienia musi widzieć cel dość dobrze, aby zlokalizować żywotne organy, musi też móc osiągnąć tego miejsca. Nie da się nagłym ciosem zaatakować stworzenia korzystającego z ukrycia, ani uderzając kończyny stworzenia, którego żywotne punkty są poza zasięgiem.

Crintijski zwiadowca cienia nie może nagłymi ciosami zadawać stłuczeń. Jeśli wykona nagły cios za pomocą broni, która zadaje wyłącznie stłuczenia, obrażeń dodatkowych nie będzie.

**Atut premii:** Na 3. poziomie Crintijski zwiadowca cienia otrzymuje atut premii do wyboru spośród następujących: Atak w przelocie, Porywająca szarża, Strzelanie z wierzchowca, Traktowanie. Postać musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

**Przejsie światem cieni (zc):** Począwszy od 3. poziomu, zwiadowca cienia raz dziennie może korzystać z *przejsia światem cieni*, które działa tylko na zwiadowcę i jego wierzchowca. Poziom czarującego jest tutaj równy poziomowi w klasie zwiadowcy cienia, poza tym moc tę można stosować tylko siedząc na grzbiecie wierzchowca. Nie kumuluje się ona z czaropodobnymi mocami przejsia światem cieni zyskanymi z innych źródeł.

**Cienisty skok do walki (zw):** Od 5. poziomu, Crintijski zwiadowca cienia uczy się błyskawicznie atakować spośród cieni. Zawsze, gdy stosuje zdolność, czar lub efekt z określnikiem teleportacji (np. „galop przez cienie”), może po zakończeniu teleportacji wykonać całkowity atak. Musi jednak od samego początku ruchu mieć zamierzony cel w polu widzenia. Poza tym miejsce, w które się teleportuje, musi umożliwiać zaatakowanie celu wręcz za pomocą broni, którą zwiadowca trzyma na początku akcji.

## przykładowy crintijski zwiadowca cienia

**Furilla Joswyv'n:** kobieta półdrow tropiciel 5 Talosa/Crintijski zwiadowca cienia 2; SW 7; średni humanoid (elf); KW 5k8 plus 2k8; pw 31; Inic +3; Szyb 9 m; KP 17, dotyk 13, nieprzygotowany 14; Bazowy atak +6; Zwarcie +7; Atak +8 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowski krótki miecz) lub +10 dystansowy (1k6+2/×3, *potężny krótki łuk refleksyjny* +1); Całk. atak +8/+3 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowski krótki miecz) lub +8/+8/+5 dystansowy (1k6+2/×3, *potężny krótki łuk refleksyjny* +1; SA preferowany wróg elfy +2, preferowany wróg ludzicy +4, nagły cios +1k6; SC widzenie w ciemnościach 18 m, cechy rasowe półdrowów, zwierzęcy towarzysz (lekki rumak; więź, wspólne czary), galop przez cienie, więź z dziczą +6 (+2 magiczne-bestie); Char NZ; RO Wytr +4, Ref +10, Wola +2; S 13, Zr 16, Bd 10, Int 10, Rzt 13, Cha 12.

**Umiejętności i atuty:** Ciche poruszanie się +13, Jeździectwo +11 (+13 na utrzymanie się w siodle), Nasłuchiwanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +5, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +7 (+9 na powierzchni ziemi), Ukrywanie się +13, Wiedza (natura) +5, Wiedza (szlachta i władcy) +4, Zastraszenie +5; Krzepa<sup>P</sup>, Strzelanie z wierzchowca, Szybki strzał<sup>P</sup>, Tropienie<sup>P</sup>, Ukradkowość, Walka z wierzchowca.

**Języki:** Dambrathski, elfi, wspólny.

**Preferowany wróg (zw):** Furilla ma premię +4 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Wyczucia pobudek, Spostrzegawczości i Sztuki przetrwania, gdy używa tych umiejętności przeciw ludziom. Taką samą premię dodaje do testów obrażeń zadawanych bronią. Przeciw elfom do testów powyższych umiejętności oraz obrażeń od broni ma premię +2.

**Nagły cios (zw):** Gdy cel Furilli nie może z jakiejś przyczyny korzystać z premii ze Zręczności do Klasy Pancerni, Furilla zadaje dodatkowo 1k6 punktów obrażeń w każdym udanym ataku. Ataki dystansowe liczą się jako nagłe ciosy tylko na dystansie do 9 metrów. Stworzenia bez dostrzegalnej anatomii oraz stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są także niepodatne na nagłe ciosy. Furilla nie może nagłymi ciosami zadawać stłuczeń; jeśli używa broni specjalnie zaprojektowanej do zadawania stłuczeń (np. tłuka), nie może nią zadać dodatkowych obrażeń od nagłego ciosu.

**Zwierzęcy towarzysz (zw):** Zwierzęcym towarzyszem Furilli jest lekki rumak o imieniu Kulfuor. Jego zdolności i charakterystykę podano poniżej. Furilla i Kulfuor korzystają ze zdolności „więź” i „wspólne czary”.

**Więź (zw):** Furilla może kierować Kulfuorem w darmowej akcji. Zyskuje też premię z okoliczności +4 do wszystkich testów więzi z dziczą i Postępowania ze zwierzętami, wykonywanych w odniesieniu do swego wierzchowca.

**Wspólne czary (zw):** Furilla może objąć Kulfuora działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuca sama na siebie, jeśli wierzchowiec



Furilla Joswyv'n,  
Crintijski zwiadowca cienia

TABELA 2-2: CRINTIJSKI ZWIADOWCA CIENIA

Poziom	Bazowa premia do				Specjalne
	atak	na Wytr	na Ref	na Wolę	
1.	+0	+0	+2	+0	Galop przez cienie
2.	+1	+0	+3	+0	Nagły cios +1k6
3.	+2	+1	+3	+1	Atut premii, przejsie światem cieni
4.	+3	+1	+4	+1	Nagły cios +2k6
5.	+3	+1	+4	+1	Cienisty skok do walki

przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na Kulfurora rzucać zaklęcia z celem „ty”.

**Kulfuor:** Lekki rumak zwierzęcy towarzysz; SW -; duże zwierzę; KW 3k8+9; pw 22; Inic +1; Szyb 18 m; KP 17, dotyk 10, nieprzygotowany 16; Bazowy atak +2; Zwarcie +9; Atak +4 wręcz (1k4+3, kopyto); Całk. atak +4 wręcz (1k4+3, 2 kopyta) i -1 wręcz (1k3+1, ugryzienie); SA -; SC widzenie w słabym świetle, węch, sztuczki; Chał N; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +2; S 16, Zr 13, Bd 17, Int 2, Rzt 13, Cha 6.

**Umiejętności i atuty:** Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4; Bieg, Krzepa.

**Sztuczki:** Atakuj, broń, chodź, leżeć, pracuj, służ i stój.

**Mienie:** skórzniowe lądry +1, wojskowe siodło, uzda.

**Cechy rasowe półdrowów:** Półdrowy mają niepodatność na magiczne efekty *uspiania*. Dla potrzeb wszystkich efektów zależnych od rasy, półdrowa uważa się za drowa i elfa.

**Galop przez cienie (zn):** Furilla może podróżować na grzbiecie wierzchowca przez świat cieni, tak jak czaromistrz *przez wymiary*. Dziennie może w ten sposób przejechać maksymalnie 30 metrów. Sumę tę może podzielić na kilka przejazdów, ale transport krótszy niż 7,5 metra i tak liczy się jako 7,5 metra.

**Przygotowane czary tropiciela** (poziom czarującego 1.): 1 - *przejście bez śladu*.

**Mienie:** skórznia +2, mistrzowski krótki miecz, *krótki łuk refleksyjny* +1 (premia z S +1) i 40 strzał, 2 *eliksiry leczenia poważnych ran*.

## Dłoni Adamy

Dłoni Adamy to dobrotliwy przywódca, sędzia i rozjemca oraz obrońca prostego ludu w jednej osobie. W kraju, w którym religia przeplata się z codziennymi czynnościami, obecność dłoni Adamy przypomina o zasadach postępowania. To one rozstrzygają kwestie sporne i pomagają potrzebującym. Dłonie Adamy najlepiej rozumieją prawdy „Jedynego” i nauczają innych, jak postępować godnie.

Najczęściej to kapłani i paladyni przyjmują rolę duchowego doradcy i stróża pokoju, jakiej ucieleśnieniem jest dłoń Adamy. Bardzo rzadko trafia się w tej klasie druid albo tropiciel. Inne

klasy nie mają odpowiedniej duchowości, aby służyć w ten sposób świątyni i wiernym.

Dłonie Adamy często działają w małych grupkach albo z innymi pomocnikami, którzy na swój sposób służą przykazaniom tej religii. Czasem zdarza się, że dłoni Adamy opuści Złotą Wodę w jakiejś misji czy potrzebie, ale większość nie oddała się od ojczyzny. Towarzysze dłoni Adamy muszą być osobami o wysokim poziomie moralnym.

**Kość wytrzymałości:** k8.

### WYMAGANIA

Aby zostać dłonią Adamy, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Charakter:** Praworządny dobry lub praworządny neutralny.

**Umiejętności:** Dyplomacja 8 rang, Leczenie 8 rang, Wiedza (religia) 8 rang.

**Czary:** Zdolność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

**Bóstwo opiekuńcze:** Adama.

**Region:** Złota Woda.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe dłoni Adamy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wyczuwanie pobudek (Rzt) i Zawód (Rzt).

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

### WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe dłoni Adamy.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Dłonie Adamy nie zyskują biegłości w broni ani pancerzu.

**Czary na dzień/Znane czary:** Na każdym poziomie dłoni Adamy zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli jej to dotyczy) tak, jakby zarazem zyskała nowy poziom w klasie rzucającej czary objawień, do której należała przed zyskaniem poziomu w tej klasie prestiżowej. Nie zyskuje jednak innych korzyści normalnie związanych z awansem w tamtej klasie (np. zwiększonej szansy odpędzenia czy niszczenia nieumarłych, atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów itd.). Jeżeli przed zostaniem dłonią

mów w tej klasie prestiżowej. Nie zyskuje jednak innych korzyści normalnie związanych z awansem w tamtej klasie (np. zwiększonej szansy odpędzenia czy niszczenia nieumarłych, atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów itd.). Jeżeli przed zostaniem dłonią



Sovial, dłoń Adamy

Ryc. Sam Wood

### TABELA 2-3: DŁOŃ ADAMY

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny —			Specjalne	Czary na dzień/Znane czary
		na Wytr	na Ref	na Wolę		
1.	+0	+0	+0	+2	Języki, nakładanie rąk	+1 poziom poprzedniej klasy z magią objawień
2.	+1	+0	+0	+3	Ujawnienie kłamstwa, przelatanie choroby 1/tydzień	+1 poziom poprzedniej klasy z magią objawień
3.	+2	+1	+1	+3	Usprawnienie poznania	+1 poziom poprzedniej klasy z magią objawień
4.	+3	+1	+1	+4	Nie do omamiania	+1 poziom poprzedniej klasy z magią objawień
5.	+3	+1	+1	+4	Poznanie prawdy, przelatanie choroby 2/tydzień	+1 poziom poprzedniej klasy z magią objawień

Adamy bohater miał więcej niż jedną klasę z czarami objawień, musi zdecydować, do której klasy dodać dany poziom dla potrzeb obliczania czarów na dzień i znanych czarów.

**Języki (zc):** Dłoń Adamy może stosować *języki* jak zaklęcie – tyle razy dziennie, ile ma poziomów w klasie dłoni Adamy plus premia z Charyzmy (minimalnie raz dziennie). Poziom czarującego wynosi tyle, ile suma poziomów w klasie dłoni Adamy plus najwyższy poziom czarującego objawień.

**Nakładanie rąk (zn):** Dłoń Adamy może dotknięciem uleczyć w sumie tyle punktów obrażeń, ile wynosi jej poziom w tej klasie prestiżowej  $\times$  premia z Charyzmy (jeśli ją ma). Patrz: właściwość klasowa paladyna na stronie 47 *Podręcznika Gracza*. Poziomy paladyna sumują się z poziomami dłoni Adamy przy obliczaniu sumy punktów wytrzymałości, jaką dłoń Adamy potrafi uleczyć dziennie.

**Ujawnienie kłamstw (zc):** Począwszy od 2. poziomu, dłoń Adamy może rzucać *ujawnienie kłamstw* (jak zaklęcie) trzy razy dziennie, z poziomem czarującego równym poziomowi w tej klasie prestiżowej plus najwyższy poziom czarującego objawień. ST rzutu obronnego przeciw tej mocy wynosi 14 + modyfikator z Rzt dłoni Adamy.

**Przełamanie choroby (zc):** Dłoń Adamy od 2. poziomu może stosować *przełamanie choroby*, jak zaklęcie, raz na tydzień na 2. poziomie. Od 5. poziomu wzwyż może tak czynić dwa razy na tydzień.

**Usprawnienie poznania (zw):** Od 3. poziomu dłoń Adamy dodaje dwukrotność swego poziomu w tej klasie prestiżowej do procentowej szansy sukcesu czarów ze szkoły poznania, na przykład *przepowiedni* czy *proroctwa*. Jeśli czary poznania rzuca kapłan 11. poziomu/dłoń Adamy 4. poziomu, jego szansa

sukcesu wynosi 70% (bazowa) + 15% (1% na poziom czarującego) + 8% ( $2 \times$  poziom w klasie dłoni Adamy), czyli łącznie 93%.

**Nie do omamienia (zn):** Na 4. poziomie dłoni Adamy nabywa nadnaturalnej zdolności przenikania wzrokiem przez iluzje i przebrania (na życzenie). Gdy dłoń Adamy widzi jakikolwiek czar dający iluzję czy przebranie, natychmiast wykonuje rzut obronny na Wolę, aby przejrzeć przez nią. Dłoń Adamy nie musi dotykać iluzji czy wchodzić w żadną interakcję – wystarczy sam kontakt wzrokowy.

**Poznanie prawdy (zn):** Dotykając stworzenia, które ją okłamało, dłoń Adamy 5. lub wyższego poziomu może zmusić je do powiedzenia prawdy. Stworzenie ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 15 + modyfikator z Cha dłoni Adamy), aby odeprzeć ten efekt przymusu, wpływający na umysł. Jeżeli rzut obronny się nie powiedzie, stworzenie musi złożyć prawdziwą relację w miejsce poprzedniej, fałszywej. Dłoń Adamy może używać tej mocy na życzenie, ale tylko po rzuceniu na tę istotę *ujawnienia kłamstw* (czaru lub zdolności czaropodobnej o tej samej nazwie).

## przykładowa dłoń Adamy

**Social:** Mężczyzna człowiek kapłan 6 Adamy/dłoń Adamy 4; SW 10; średni humanoid; KW 6k8+6 plus 4k8+4; pw 55; Inic +0; Szyb 9 m; KP 18, dotyk 10, nieprzygotowany 18; Bazowy atak +7; Zwarcie +2; Atak +8 wręcz (1k6+1 lub 2k6+1 stłuczeń, *lekki buzdycan miłosierdzia +1*); Całk. atak +8/+3 wręcz (1k6+1 lub 2k6+1 stłuczeń, *lekki buzdycan miłosierdzia +1*); SA zdolności czaropodobne, odężdżanie nieumarłych 9/dzień (+4, 2k6+8, 7); SC *ujawnienie kłamstw* 3/dzień (ST 17), *usprawnienie poznania* (+8%), *nakładanie rąk* (8 punktów/dzień), nie do omamie-

Pięść hin



Ryc. Carl Frank

## pięść hin

Pięść hin to wierny wyznawca kultu służącego Yondalli i bezpieczeństwu niziołczego kraju Luiren. Pięść hin, promieniując pewnością siebie i wiarą we własne zdolności, umie przelać tę pewność w moc panowania nad samym sobą i nad otaczającym światem. Pięść hin uznaje swe ciało i umysł za dary od Yondalli, które należy pielęgnować i wykorzystywać jak najpełniej – nie ma potrzeby używania sztucznych narzędzi, takich jak broń.

Najlepszymi pięściami hin zostają kapłani, paladyni i mnisi, a czasami do wymagań tej klasy dostosowują się bardowie, wojownicy i łotrzykowie. Nawet druidzi, zaklinacze i czarodzieje sporadycznie umieją tak zdyscyplinować ciało i umysł, aby z pożytkiem wykorzystać umiejętności i zdolności pięści hin.

Pięści hin zwykle prowadzą samodoskonalenie i badanie własnego ja pośród rodaków w świątyniach w Luiren. Czasami wę-

drują po kraju samotnie lub z garstką towarzyszy, pełniąc rolę rycerzy Yondalli. Ze względu na głęboką religijność, muszą dobrać sobie szczerych i godnych kompanów.

### TWORZENIE PIĘŚCI HIN

Pięść hin dla Faerunu można opracować na podstawie klasy prestiżowej „boża pięść” z *Kompendium Objawień*. Można wykorzystać tamtą klasę z następującymi zmianami.

Aby zostać pięścią hin, bohater musi spełniać następujące kryteria (oprócz wymagań oryginalnej klasy prestiżowej).

**Rasa:** Niziołek.

**Charakter:** Praworządny dobry.

**Bóstwo opiekuńcze:** Yondalla.

**Region:** Luiren.

nia, *przetłamanie choroby* 1/tydzień, języki 6/dzień; Char PD; RO Wytr +7, Ref +5, Wola +12; S 10, Zr 10, Bd 12, Int 14, Rzt 17, Cha 14.

**Umiejętności i atuty:** Blefowanie +5, Czarostwo +10, Dyplomacja +14, Koncentracja +10, Leczenie +11, Szacowanie +8, Wiedza (plany) +7, Wiedza (religia) +12, Wycucie pobudek +14; Błyskawiczny refleks, Dodatkowe odpedzanie, Doskonalsze odpedzanie, Negocjowanie, Srebrna dłoń.

**Języki:** Durpari, niziołczy, niebiański, wspólny.

**Nie do omamienia (zn):** Sowiak umie na życzenie przenikać wzrokiem przez iluzje i przebrania. Gdy widzi jakikolwiek czar tworzący iluzję czy przebranie, natychmiast wykonuje rzut obronny na Wolę, aby przejść przez nią. Nie musi dotykać iluzji czy wchodzić w żadną interakcję – rzut obronny wykonuje po samym kontakcie wzrokowym.

**Przygotowane czary kapłana (poziom czarującego 10.):** 0 – *naprawa, przewodnictwo, stworzenie wody, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *błogostawieństwo, pobłogostawienie wody, ochrona przed złem*<sup>Db,D</sup>, *przetłamanie strachu, tarcza wiary, wykrycie zła*; 2 – *mądrość sowy, przepowiednia, słoneczny pocisk*<sup>†</sup> (ST 15), *tarcza dla przyjaciela, uspokojenie emocji* (ST 15), *wspomożenie*<sup>Db,D</sup>; 3 – *magiczny krąg przeciw złu*<sup>Db,D</sup>, *modlitwa, piekące światło* (+7 dotykowy dystansowy), *pomocna dłoń, rozproszenie magii*; 4 – *neutralizacja trucizny, prorocтво, święte ugodzenie*<sup>Db,D</sup> (ST 17), *zakotwiczenie w wymiarze* (+7 dotykowy dystansowy); 5 – *potężniejszy rozkaz* (ST 18), *rozproszenie zła*<sup>Db,D</sup> (+7 dotykowy dystansowy; ST 18), *widzenie prawdy*.

**D:** Czar domenowy. **Domeny:** Dobro (rzuca czary dobra [Db] z +1 poziomem czarującego), Leczenie (rzuca czary leczące z +1 poziomem czarującego).

<sup>†</sup>Nowy czar opisany w Rozdziale 3 niniejszej książki.

**Mienie:** *mithrilowa koszulka +1, lekka stalowa tarcza +2, lekki buzdycan miłosierdzia +1, perła mocy* (czar 2. poziomu), *mikstura ogniściego oddechu*.

## Halruaański starszy

Dla członka halruaańskiego społeczeństwa być czarodziejem to za mało. Równie ważny jest rozmach i styl, z jakim ktoś posługuje się magią. Halruaańscy starsi są uosobieniem takiego pozerckiego myślenia, a ich olśniewające i niezwykle pokazy magicznej mocy czynią z nich najbardziej szanowanych magów w całym kraju. Wybitny talent pomógł im w osiągnięciu miejsc w szacownej i prestiżowej Radzie Starszych, dzięki czemu uczestniczą w kształtowaniu polityki państwa.

Do grona halruaańskich starszych dostać się mogą tylko praktycy magii wtajemniczeń, a przeważająca większość z nich jest czarodziejami. Ani bardowie, ani zaklinacze nie cieszą się w Halruaa dobrą reputacją, więc niewielu pozostaje w ojczyźnie dość długo, aby rozwinąć zdolności do poziomu umożliwiającego wejście do Rady. Inne klasy nie posiadają umiejętności niezbędnych do zostania halruaańskim starszym.

Mimo że halruaańscy starsi są odpowiedzialni za rządzenie krajem, zajęcia te nie pochłaniają im wiele czasu. Mogą swobodnie podróżować, eksperymentować, opracowywać nowe zaklęcia i tworzyć magiczne przedmioty. Wielu starszych rzadko pojawia się na dworze netiarchy (króla-czarodzieja), wołając podróżę i poszukiwania cudownej magii w innych stronach Faerunu.

**Kość wytrzymałości:** k4.

## WYMAGANIA

Aby zostać halruaańskim starszym, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Umiejętności:** Czarostwo 10 rang, Dyplomacja 5 rang, Wiedza (tajemna) 10 rang.

**Atuty:** Czary tematyczne, Halruaański adept, dowolny atut metamagiczny, dowolny atut tworzenia przedmiotów.

**Czary:** Zdolność rzucania czarów wtajemniczeń 4. poziomu.

**Region:** Halruaa.

**Specjalne:** Postać musi złożyć prośbę o przyjęcie w poczet Rady Starszych Halruaa, poddać się badaniu pochodzenia za pomocą magii poznań, a następnie zostać oficjalnie przyjętym do Rady.

## UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe halruaańskiego starszego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Odcyfowywanie zapisków (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności, wybierane osobno) (Int), Wycucie pobudek (Rzt) i Zawód (Rzt).

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

## WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe halruaańskiego starszego.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Halruaańscy starsi nie zyskują biegłości w broni ani pancerzu.

**Czary na dzień/Znane czary:** Na każdym poziomie halruaański starszy zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli to go dotyczy) tak, jakby zarazem zyskał nowy poziom w klasie z czarami wtajemniczeń, do której należał przed zyskaniem poziomów w tej klasie prestiżowej. Nie zyskuje jednak innych korzyści normalnie związanych z awansem w tamtej klasie (np. zwiększonej szansy odpedzania czy niszczenia nieumarłych, atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów itd.). Jeżeli przed zostaniem halruaańskim starszym bohater miał więcej niż jedną klasę z czarami wtajemniczeń, musi zdecydować, do której klasy dodać dany poziom dla potrzeb obliczania czarów na dzień i znanych czarów.

**Biegłe czarowanie (zw):** Halruaański starszy osiągnął taką biegłość w rzucaniu czarów z różnymi atutami metamagicznymi, że dużo łatwiej posługuje się tymi atutami. Na 1. poziomie wybiera jeden ze znanych atutów metamagicznych. Koszt zwiększenia poziomu komórek na czary przy używaniu wybranego atutu na stałe zmniejsza się odtąd o jeden poziom, przy czym minimalna modyfikacja wynosi pierwotny poziom zaklęcia + 1. Na przykład, gdy halruaański starszy z „biegłym czarowaniem 1” chce przygotować wzmocniony magiczny pocisk, czar ten zajmie komórkę na czar tylko o jeden poziom (a nie o dwa) wyższą niż pierwotny poziom zaklęcia. Na 4. poziomie, a później co trzy kolejne, halruaański starszy może wybrać kolejny znany atut metamagiczny i zyska te same korzyści. Czary zmodyfikowane tym atutem będą zajmować komórkę na czar niższą o jeden poziom niż normalnie (minimum: pierwotny poziom czaru +1). Jeżeli halruaański starszy nie ma żadnego atutu metamagicznego, z którym miałby związać tę zdolność przy awansie na poziom dający „biegłe czarowanie”, albo jeśli wcześniej przypisał „biegłe czarowanie” do wszystkich odpowiednich atutów metamagicznych jakie zna (licząc tu atuty metamagiczne, przy których zajmują komórki co najmniej o dwa poziomy wyższe niż zwykle), wówczas nie osiągnie

korzyści z tej zdolności – do czasu, gdy zdobędzie nowy atut metamagiczny, z którym „biegłe czarowanie” może współdziałać. Wtedy może automatycznie przypisać do tego atutu niewykorzystany dotąd potencjał „biegłego czarowania”.

Starszy nie może przypisać tego samego atutu do „biegłego czarowania” więcej niż raz. Na przykład, gdy wybierze na 4. poziomie Przyspieszenie czaru, redukując koszt zwiększenia poziomu komórki do trzech, nie może ponownie wybrać Przyspieszenia czaru na 7. czy 10. poziomie, aby jeszcze bardziej zredukować ów koszt.

Starszy może przygotować czar z kilkoma atutami metamagicznymi zmienionymi „biegłym czarowaniem”. Na przykład, czarodziej 10. poziomu/halruaański starszy 10. poziomu, który z „biegłym czarowaniem” związał atuty Wzmocnienie czaru i Maksymalizacja czaru, może przygotowywać wzmocnione i zmaksymalizowane czary 1. poziomu w 4-poziomowych komórkach na czary, a nie w 6-poziomowych (2 – 1 [wzmocniony] + 3 – 1 [zmaksymalizowany] = 3 [nowa użyta komórka na czar]).

**Więź z kręgiem (zw):** Halruaański starszy może uczestniczyć w halruaańskiej magii kręgów dzięki atutowi Halruaański adept, który jest wymaganiem wstępnym tej klasy prestiżowej. Pełen opis magii kręgów znajduje się na stronie 59 *Zapomnianych Krain – Opisu Świata* i na stronie 179 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Halruaański starszy 5. lub wyższego poziomu może być przywódcą kręgu. Przechodzi także przez rytuał, po którym można się z nim skontaktować poprzez halruaańską *Sferę z Kryształu* (patrz: strona 59).

**Wyuczony czar:** Halruaański starszy zyskuje Wyuczony czar jako atut premiiowy na 2., 5. i 8. poziomie. Nie musi spełniać wymagań tego atutu, a więc jako czar wyuczony może wybrać dowolne zaklęcie, nie tylko spośród zaklęć opanowanych atutem Mistrzostwo w czarach. Opis atutu Wyuczony czar znajduje się na stronie 45 *Przewodnika Gracza po Faerunie*.

## przykładowy halruaański starszy

**Thebadol:** Mężczyzna człowiek czarodziej 7/halruaański starszy 3; SW 10; średni humanoid (człowiek); KW 7k4+7 plus 3k4+3; pw 35; Inic +1; Szyb 9 m; KP 15, dotyk 11, nieprzygotowany 14; Bazowy atak +4; Zwarcie +4; Atak +5 wręcz (1k6+1, *drag ochrony +1*); Całk. atak +5 wręcz (1k6+1, *drag ochrony +1*); SC +4 do ST Czarostwa na identyfikację czarów Thebadola, biegłe czarowanie 1 (Wzmocnienie czaru), więź z kręgiem, sowa-chowaniec, korzyści z chowańca (+3 do Spostrzegawczości w półmroku, Czujność, więź empatyczna, wspólne czary); Char PN; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +11; S 11, Zr 12, Bd 12, Int 19, Rzt 13, Cha 15.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +21, Dyplomacja +10, Koncentracja +14, Odcyfrowywanie zapisków +10, Rzemiosło (alchemia) +9, Spostrzegawczość +1 (+4 w półmroku), Wiedza (tajemna) +16, Wiedza (historia) +10 (+12 halruaańska); Wiedza (miejscowa – Halruaa) +12, Wyczucie pobudek +12, Zbieranie informacji +9; Czary tematyczne\* (błękitny ogień), Czujność\*\*, Halruaański adept, Negocjowanie, Przedłużenie czaru, Warzenie eliksirów<sup>P</sup>, Wyuczony czar (*mgła z piorunami*)<sup>P</sup>, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju<sup>P</sup>.

\*Patrz: *Przewodnik Gracza po Faerunie*.

**Języki:** Dambrathski, elfi, halruaański, shaarski, smoczy, wspólny.

**Biegłe czarowanie (zw):** Gdy Thebadol przygotowuje czary razem z atutem Wzmocnienie czaru, czary te zajmują komórki na czar wyższą tylko o jeden poziom (a nie o dwa).

**Więź z kręgiem (zw):** Thebadol może uczestniczyć w halruaańskiej magii kręgów i jest dostrojony do halruaańskiej *Sfery z Kryształu*.

**Chowaniec:** Chowańcem Thebadola jest sowa o imieniu Shaalru. Chowaniec wykorzystuje lepszą z premii do rzutów obronnych – swoją lub Thebadola. Zdolności i charakterystyka chowańca widnieją poniżej.

**Shaalru:** Sowa chowaniec; SW –; malutka magiczna bestia (udoskonalone zwierzę); KW 10; pw 17; Inic +3; Szyb 3 m, latanie 12 m



Thebadol, halruaański starszy

Ryc. Christopher Rusb

### TABELA 2-4: HALRUAANŚKI STARSZY

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny			Specjalne	Czary na dzień/Znane czary
	do ataku	na Wytr	na Ref	na Wole	na Wole		
1.	+0	+0	+0	+2	Biegłe czarowanie 1, więź z kręgiem	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
2.	+1	+0	+0	+3	Wyuczony czar	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
3.	+1	+1	+1	+3	—	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
4.	+2	+1	+1	+4	Biegłe czarowanie 2	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
5.	+2	+1	+1	+4	Wyuczony czar	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
6.	+3	+2	+2	+5	—	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
7.	+3	+2	+2	+5	Biegłe czarowanie 3	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
8.	+4	+2	+2	+6	Wyuczony czar	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
9.	+4	+3	+3	+6	—	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	
10.	+5	+3	+3	+7	Biegłe czarowanie 4	+1 poziom poprzedniej klasy z magią wtajemniczeń	

## Halruaański szpieg magów

(przeciętna); KP 21, dotyk 15, nieprzygotowany 18; Bazowy atak +4; Zwarcie -7; Atak lub Całk. atak +9 wręcz (1k4-3, szpony); Przestrzeń/Zasięg 75 cm/0; SC przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchylanie, widzenie w słabym świetle, wspólne czary, rozmawianie z panem, rozmawianie z ptakami; Char PN; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +10; S 4, Zr 17, Bd 10, Int 9, Rzt 14, Cha 4.

**Umiejętności i atuty:** Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +14, Spostrzegawczość +6 (+14 w półmroku); Finezja w broni.

**Przekazywanie czarów dotykowych (zn):** Shaalru może przekazywać dla Thebadola czary dotykowe (patrz: Chowańce, strona 54 *Podręcznika Gracza*).

**Doskonałe uchylanie (zw):** Wobec efektu dopuszczającego zmniejszenie obrażeń o połowę rzutem obronnym na Refleks, po udanym rzucie Shaalru nie otrzymuje żadnych obrażeń, a po nieudanym tylko połowę.

**Rozmawianie z panem (zw):** Shaalru może porozumiewać się werbalnie z Thebadolem. Inne stworzenia nie rozumieją tych rozmów bez pomocy magicznej.

**Rozmawianie z ptakami (zw):** Shaalru może porozumiewać się ze zwierzętami mniej więcej tego samego gatunku (również w wersjach złowieszczych).

**Korzyści z chowańca:** Thebadol osiąga konkretne korzyści dzięki chowańcowi. Sowa daje mu premię +3 do Spostrzegawczości w półmroku (wliczoną już w powyższe statystyki).

**Czułość (zw):** \*\*Shaalru daje panu Czułość, jeśli przebywa w zasięgu 1,5 metra.

**Więź empatyczna (zn):** Thebadol może empatycznie porozumiewać się z Shaalru na odległość do 1,5 kilometra. Ma te same połączenia z przedmiotami i miejscami co chowaniec.

**Wspólne czary (zw):** Thebadol może objąć Shaalru działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuca sam na siebie, jeśli sowa przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na nią rzucać zaklęcia z celem „ty”.

**Przygotowane czary czarodzieja (poziom czarującego 10):** 0 – *dłoń maga, mistyczny znak, otwarcie/zamknięcie, wykrzyście magii*<sup>T</sup>; 1 – *chłodna bryza Darssona*<sup>T</sup>, *dotyk chłodu* (+4 dotykowy wręcz; ST 15), *promień osłabienia, skok, spadające piórko, promień osłabienia* (+5 dotykowy dystansowy); 2 – *odporność na energię, podmuch wiatru*<sup>T</sup> (2) (ST 16), *rozmycie, roztrzaskanie* (ST 16); 3 – *krucha skóra*<sup>T</sup> (ST 17), *magiczny krąg przeciw chaosowi, rozproszenie magii, sugestia* (ST 17); 4 – *czarne macki Ewarda, lodowa nawatnica, przywoływanie poprzez cienie* (ST 18), *widmowy zabójca* (ST 18); 5 – *ogniste macki Daltima*<sup>T</sup> (ST 19), *teleportacja*.

**Księga zaklęć:** jak powyżej plus 0 – wszystkie; 1 – *magiczna aura Nystula, mistyczny zamek, płonące dłonie, powiększenie osoby, rozumienie języków, uśpienie, wierzchowiec*; 2 – *nieustający płomień, przeinaczenie magii, wytrzymałość niedźwiedzia*; 3 – *latanie, potężniejsza magiczna broń, promień wyczerpania*; 4 – *mgła z piorunami*<sup>T</sup>, *zawieszenie*<sup>T</sup>; 5 – *fale zmęczenia, serpentyny*<sup>T</sup>.

<sup>T</sup>Nowy czar opisany w Rozdziale 3 niniejszej książki.

T: Te czary rzuca z +1 poziomem czarującego.

**Mienie:** drag ochrony +1, amulet naturalnego pancerza +2, karwasze pancerza +2, płaszcz odporności +2, pierścień wyżywienia, 2 eliksiry leczenia średnich ran, eliksir odporności na żywioły, różdżka płonących dłoni (28 ładunków), szklane berło (z nieustającym płomieniem).

Szpiegowie magów to halruaańscy inkwizytorzy. Istnieją od samego początku dziejów Halruaa, a pojawili się jako środek zapobiegawczy chroniący przed tragedią podobną do tej, jaką Karsus sprowadził na Netheryczków. Ich zadaniem jest kontrolowanie nieposłusznych użytkowników magii. Testują Jordainów na magiczne uzdolnienia, tropią łamiących prawo czarodziejów i egzekwują najważniejsze prawa Halruaa – dotyczące używania magii. Wszyscy w mniejszym lub większym stopniu obawiają się szpiegów magów, bo uważa się ich za stojących ponad prawem. Odpowiadają jedynie przed Radą Starszych, ale nawet członkowie Rady nie są przed nimi całkiem bezpieczni.

Na ogół jedynie czarodzieje i kapłani mają dość bystrości i wytrwałości, aby zostać halruaańskim szpiegiem magów. Czasami do ich grona trafiają zaklinacze, których w pewnym sensie uważa się nawet za lepiej przystosowanych do tego zadania, ze względu na nienormalną (w oczach Halruaańczyków) naturę ich magii.

Halruaańscy szpiegowie magów często działają samotnie. Praktycy magii wtajemniczeń unikają ich towarzystwa, a sami inkwizytorzy rzadko zbierają się w grupy, chyba że tropią ofiarę szczególnie potężną lub trudną do schwytania. Częściej szpieg magów w pościgu korzysta z innych pomocników, dysponujących umiejętnościami i zdolnościami, które uzupełniają jego własne talenty. Dzięki temu praca szpiega jest dużo łatwiejsza.

**Kość wytrzymałości:** k4.

### WYMAGANIA

Aby zostać halruaańskim szpiegiem magów, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Umiejętności:** Czarostwo 5 rang, Koncentracja 5 rang, Wyczuć pobudek 4 rangi, Zbieranie informacji 4 rangi.

**Atuty:** Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce, Zwiększona wytrwałość.

**Czary:** Zdolność rzucania czarów wtajemniczeń lub objawień 4. poziomu. Zdolność rzucania przynajmniej trzech czarów, które wymagają rzutów obronnych na Wytrwałość i przynajmniej trzech z rzutami obronnymi na Refleks. (Zamiast dowolnego z wymaganych czarów można policzyć czar, który zadaje obrażenia lub obniża atrybuty i nie zezwala na rzut obronny.)

**Bóstwo:** Azuth.

**Region:** Halruaa.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe halruaańskiego szpiega magów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności, wybierane osobno) (Int), Wyczuć pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha) i Zbieranie informacji (Cha).

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

### WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe halruaańskiego szpiega magów.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Halruaański szpieg magów nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.



**Czary na dzień/Znane czary:** Na każdym poziomie oprócz 4. i 8. halruaański szpieg magów zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli to go dotyczy) tak, jakby zarazem zyskał nowy poziom w klasie rzucającej czary, do której należał przed zyskaniem poziomów w tej klasie prestiżowej. Nie zyskuje jednak innych korzyści normalnie związanych z awansem w tamtej klasie (np. zwiększonej szansy odpędzania czy niszczenia nieumarłych, atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów itd.). Jeżeli przed zostaniem halruaańskim szpiegiem magów bohater miał więcej niż jedną klasę rzucającą czary, musi zdecydować, do której klasy dodać dany poziom dla potrzeb obliczania czarów na dzień i znanych czarów.

**Doskonalsze rzuty obronne (zw):** Halruaański szpieg magów uczy się zwiększać odporność na zaklęcia, których sam używa przeciw innym. Na 1. poziomie zyskuje premię z odporności +1 do rzutów obronnych przeciw czarom i zdolnościom czaropodobnym. Premia ta rośnie o +1 co dwa poziomy powyżej pierwszego, maksymalnie do +5 na 9. poziomie.

**Wycucie magii wtajemniczeń (zc):** Halruaański szpieg magów rozwija u siebie zmysł wyczuwania obecności magii wtajemniczeń w dowolnej żywej istocie. Może na życzenie stosować *wycucie magii wtajemniczeń* (patrz: strona 51) jak czarodziej takiego poziomu, ile wynosi jego najwyższy poziom czarującego plus poziomy w klasie szpiega magów.

**Odporność na czary (zw):** Halruaański szpieg magów rozwija w sobie odporność na magię. Na 4. poziomie zyskuje odporność na czary o wartości 15 + poziom w klasie szpiega magów.

**Pole antymagii (zc):** Halruaański szpieg magów zyskuje potężne narzędzie do użytku przeciw magom, na których poluje. Od 10. poziomu może raz dziennie rzucać *pole antymagii*, jak czarodziej takiego poziomu, ile wynosi jego najwyższy poziom czarującego plus poziomy w klasie szpiega magów.

## przykładowy halruaański szpieg magów

**Boryka:** Kobieta człowiek znawca wywołań 7/halruaański szpieg magów 2; SW 9; średni humanoid; KW 7k4+14 plus 2k4+4; pw 40; Inic +2; Szyb 9 m; KP 15, dotyk 13, nieprzygotowany 13; Bazowy atak +4; Zwarcie +5; Atak +6 wręcz (1k6+2, *drag czaru* +1); Całk. atak +6 wręcz

(1k6+2, *drag czaru* +1); SC *wycucie magii wtajemniczeń*, chowaniec, korzyści z chowańca (premia +2 do rzutów obronnych na Refleks, Czujność, więź empatyczna, wspólne czary), doskonałe rzuty obronne przeciw czarom (+1 przeciw czarom i zdolnościom czaropodobnym); Char PN; RO Wytr +6, Ref +8, Wola +10; S 13, Zr 15, Bd 15, Int 17, Rzt 14, Cha 16.

**Umiejętności i atuty:** Ciche poruszanie się +10, Czarostwo +13, Dyplomacja +5, Koncentracja +10 (+14 czarowanie defensywne), Przeszukiwanie +9, Wiedza (miejskowa – Halruaa) +11, Wiedza (tajemna) +11, Wycucie pobudek +7, Zastraszanie +9, Zbieranie informacji +11; Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce, Czujność\*, Dociekliwość, Skupienie na czarze (wywoływanie), Wyciszenie czaru<sup>p</sup>, Zapisanie zwoju<sup>p</sup>, Zwiększona wytrzymałość.

**Języki:** Elfi, halruaański, niziołczy, smoczy, wspólny.

**Wycucie magii wtajemniczeń (zc):** Boryka na życzenie może stosować *wycucie magii wtajemniczeń* jak czarodziej 9. poziomu.

**Chowaniec:** Chowańcem Boryki jest łasica nazwana Incanti. Chowaniec wykorzystuje lepszą z premii do rzutów obronnych – swoją lub Boryki. Zdolności i charakterystyka chowańca widnieją poniżej.

**Incanti:** Łasica chowaniec; SW –; małutka magiczna bestia (udoskonalone zwierzę); KW 9; pw 20; Inic +2; Szyb 6 m, wspinanie 6 m; KP 18; dotyk 14, nieprzygotowany 16; Bazowy atak +4; Zwarcie –7; Atak lub Całk. atak +8 wręcz (1k3–4, ugryzienie); Przechwycenie/Zasięg 75 cm/0; SA wczepienie; SC przekazywanie czarów dotykowych, doskonałe uchylanie, widzenie w słabym świetle, węch, wspólne czary, rozmawia-



Boryka, halruaański szpieg magów

TABELA 2-5: HALRUAANŃSKI SZPIEG MAGÓW

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny			Specjalne	Czary na dzień/Znane czary
	do ataku	—	na Wytr	na Ref	na Wolę		
1.	+0	—	+0	+0	+2	Doskonalsze rzuty obronne przeciw czarom (+1), <i>wycucie magii wtajemniczeń</i>	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
2.	+1	—	+0	+0	+3	—	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
3.	+1	—	+1	+1	+3	Doskonalsze rzuty obronne przeciw czarom (+2)	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
4.	+2	—	+1	+1	+4	Odporność na czary	—
5.	+2	—	+1	+1	+4	Doskonalsze rzuty obronne przeciw czarom (+3)	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
6.	+3	—	+2	+2	+5	—	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
7.	+3	—	+2	+2	+5	Doskonalsze rzuty obronne przeciw czarom (+4)	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
8.	+4	—	+2	+2	+6	—	—
9.	+4	—	+3	+3	+6	Doskonalsze rzuty obronne przeciw czarom (+5)	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami
10.	+5	—	+3	+3	+7	Pole antymagii	+1 poziom poprzedniej klasy z czarami

nie z panem, rozmawianie z łasicowatymi; Char PN; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +9; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 9, Rzt 12, Cha 5.

**Umiejętności i atuty:** Ciche poruszanie się +8, Spozstrzegawczość +3, Ukrywanie się +11, Wspinaczka +10, Zachowanie równowagi +10; Finezja w broni.

**Wczepienie (zw):** Gdy Incanti trafi ugryzieniem, może silnymi szczękami wgrzyźć się w ciało przeciwnika i automatycznie zadawać obrażenia od ugryzienia w każdej rundzie wczepienia. Wczepiona Incanti traci premię ze Zręczności do Klasy Pancerni (KP 16). Aby oderwać Incanti w zwarcu, przeciwnik musi ją przyszpilić.

**Przekazywanie czarów dotykowych (zn):** Incanti może przekazywać dla Boryki czary dotykowe (patrz: Chowańce, strona 54 *Podręcznika Gracza*).

**Doskonalsze uchylanie (zw):** Wobec efektu dopuszczającego zmniejszenie obrażeń o połowę rzutem obronnym na Refleks, po udanym rzucie Incanti nie otrzymuje żadnych obrażeń, a po nieudanym tylko połowę.

**Rozmawianie z panem (zw):** Incanti może porozumiewać się werbalnie z Boryką. Inne stworzenia nie rozumieją tych rozmów bez pomocy magii.

**Rozmawianie z łasicowatymi (zw):** Incanti może porozumiewać się ze zwierzętami mniej więcej tego samego gatunku (również w wersjach złowieszczych).

**Korzyści z chowańca:** Boryka osiąga konkretne korzyści dzięki chowańcowi. Łasica daje jej premię +2 do rzutów obronnych na Refleks (wliczoną już w powyższe statystyki).

**Czułość (zw):** \*Incanti daje swej pani Czułość, jeśli przebywa w zasięgu 1,5 metra.

**Więź empatyczna (zn):** Boryka może empatycznie porozumiewać się z Incanti na odległość do 1,5 kilometra. Ma te same połączenia z przedmiotami i miejscami co chowaniec.

**Wspólne czary (zw):** Boryka może objąć Incanti działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuca sama na siebie, jeśli łasica przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na nią rzucać zaklęcia z celem „ty”.

**Przygotowane czary czarodzieja** (poziom czarującego 9; zakazane szkoly to oczarowania i nekromancja): 0 – *promień mrozu* (2) (+6 dotykowy dystansowy), *raca* (ST 14), *światło, wykrycie magii*; 1 – *magiczny pocisk* (3), *płonące dłonie* (ST 15), *tarcza, zbroja maga*; 2 – *odporność na energię, płomienny promień* (2) (+6 dotykowy dystansowy), *roztrząskanie* (ST 16), *skrzący pył* (ST 15), *wykrycie myśli* (ST 15); 3 – *błyskawica* (ST 17), *jasnośćszenie/jasnowiedzenie, kula ognista* (ST 17), *niewykrywalność, rozproszenie magii*; 4 – *krzyk* (ST 18), *nienaruszalna kula Otuluka, słabsza sfera niewrażliwości*; 5 – *stożek zimna* (ST 19), *ściana mocy*.

**Księga zaklęć:** jak powyżej plus 0 – wszystkie prócz oczarowań i nekromancji; 1 – *celny cios, identyfikacja, przebranie, rozumienie języków, unoszący się dysk Tensera, wykrycie nieumarłych, wykrycie sekretnych drzewi*; 2 – *ciemność*; 3 – *światło dnia*; 4 – *lodowa narwatnica*.

**Mienie:** *drag czaru* +1 (*rozproszenie magii*), *karwasze pancerni* +2, *buty elfów, pierścień spadającego piórka, pierścień ochrony* +1, *diamantowy pył* (500 sz).

## Jordainski wezyr

Jordainowie to w halruaańskiej magokracji specjalna kasta służebna, zaliczana jednak do klasy wyższej. Już w młodym wieku studiują teorię

magii, szkolą się w wielu dyscyplinach akademickich i uczą się niewzruszonego spokoju w obliczu rzeczy niezwykłych i niesamowitych. Po ukończeniu nauk w Domu Jordainów, są przydzielani do służby któremuś czarodziejowi z klasy panującej. Dzięki specjalnym umiejętnościom będą cennymi doradcami i strażnikami swoich nowych panów.

Większość jordainskich wezyrów zaczyna naukę jako fachowcy, a później zdobywa zdolności mnichów, nim wstąpi w szeregi jordainskich wezyrów. Później na ogół na przemian zdobywają poziomy jako mnisi i jako wezyrowie. Członkowie zakonu Jordainów zazwyczaj jako drugą klasę mają fachowca, wojownika, jordainskiego wezyra i mnicha, ale niektórzy są też lotrzykami. Niewielu wstępuje do klas rzucających czary, bo wtedy niechybnie ściągają na siebie karę z rąk szpiegów magów.

Jordainscy wezyrowie za poszukiwanie przygód biorą się tak samo spokojnie jak za cokolwiek innego. Większość wezyrów oddala się od domów tylko wtedy, gdy towarzyszą panu podczas ważnej misji, ale niektórzy uciekają z Halruaa po naruszeniu kodeksu etycznego lub aby zyskać wolność. Tacy buntownicy na pewno będą ścigani. Szukają sobie towarzystwa o podobnych poglądach i nigdzie nie zatrzymują się na dłużej.

**Kość wytrzymałości:** k6.

## WYMAGANIA

Aby zostać jordainskim wezyrem, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Rasa:** Człowiek (Halruaańczyk).

**Charakter:** Dowolny praworządny.

**Bazowy rzut obronny na Wolę:** +6

**Umiejętności:** Czarostwo 4 rangi, Dyplomacja 2 rangi, Koncentracja 8 rang, Leczenie 2 rangi, Nasłuchiwanie 2 rangi, Wiedza (historia) 4 rangi, Wiedza (szlachta i władcy) 4 rangi, Wiedza (tajemna) 8 rang, Wiedza (dowolna inna) 4 rangi, Zbieranie informacji 2 rangi.

**Atuty:** Obeznanie z magią, Żelazna wola.

**Bóstwo opiekuńcze:** Jedno z bóstw oficjalnie uznawanych w Halruaa, zwykle Mystra lub Azuth.

**Specjalne:** Bohater musi umieć pisać oraz znać język wspólny, halruaański i przynajmniej dwa inne. Musi mieć za sobą wychowanie w Domu Jordainów, które wyklucza używanie magii w tajemniczeń i wielu przedmiotów magicznych pod groźbą przesłuchania przez szpiega magów.

## UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe jordainskiego wezyra (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Przeszukiwanie (Int), Spozstrzegawczość (Rzt), Szacowanie (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności, wybierane osobno) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Wstępy (Cha), Zawód (Rzt), i Zbieranie informacji (Cha).

**Punkty umiejętności na każdym poziomie:** 8 + modyfikator z Int.

## WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe jordainskiego wezyra.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Jordainski wezyr nie otrzymuje biegłości w broni ani pancerzu.

**Niewykrywalność magią wtajemniczeń (zw):** Fizyczne i mentalne szkolenie jordainskich wezyrów sprawia, że bardzo trudno wykryć ich czarami i przedmiotami magii wtajemniczeń ze szkoły poznania. Działa to dokładnie tak samo jak czar *niewykrywalność*, ale tylko przeciwko magii wtajemniczeń. ST na pokonanie tej niewykrywalności wynosi 15 + poziom w klasie jordainskiego wezyra + jego modyfikator z Cha.

**Odporność na czary wtajemniczeń (zw):** Jordainski wezyr ma odporność na czary, ale tylko przeciw czarom wtajemniczeń. Wynosi ona 10 + poziom w klasie jordainskiego wezyra + jego modyfikator z Cha.

**Doskonała pamięć (zw):** Jordainski wezyr ma za sobą tak gruntowne szkolenie w różnych mnemotechnikach, że umiejętności te stają się podświadome. Gromadzi wiedzę ze wszystkich dziedzin i umie przetwarzać ją dedukcyjnie w niewytłumaczalny sposób. Moc ta ma trzy funkcje: przypomina o wiedzy i obserwacjach, rejestruje konkretne rzeczy w pamięci i wyciąga trafne wnioski.

Po latach studiów, chcąc być jak najbardziej przydatnym swemu panu-czarodziejowi, jordainski wezyr zyskuje zdolność przypominania sobie legend czy informacji na różne tematy, tak jak bard czyni „wiedzą bardów”. Jordainski wezyr dodaje swój poziom w klasie wezyra + modyfikator z Int do testów wiedzy, które poza tym działają identycznie jak testy wiedzy bardów. Więcej informacji o wiedzy bardów na stronie 28 *Podręcznika Gracza*. Jeśli jordainski wezyr ma też poziomy barda, mistrza wiedzy czy innej klasy, która daje zdolność podobną do wiedzy bardów, wszystkie poziomy takich klas sumują się przy obliczaniu skuteczności tego aspektu doskonałej pamięci. Tabela 2-6: Doskonała Pamięć podaje dodatkowo przykładowe ST na przypomnienie sobie lub ustalenie konkretnego faktu.

Jordainski wezyr może też z idealną precyzją zapisać jakąś rzecz w pamięci. Może przechowywać w pamięci tyle takich rzeczy, ile wynosi jego poziom wezyra +

modyfikator z Int. Może usuwać stare rzeczy, aby zapamiętać nowe. Usunięte rzeczy może sobie później przypomnieć tak jak zwykle wspomnienia, używając ST z Tabeli 2-6: Doskonała Pamięć.

Ponadto jordainski wezyr dzięki szkolonej pamięci może przeprowadzać błyskawiczne dedukcje na podstawie najdrobniejszych wskazań, wzorów czy strzępków informacji. Może poczynić trafne ustalenia na temat osoby, miejsca czy przedmiotu mając bardzo niewiele wiedzy. Ale zdolność ta jest owocem ścisłego, logicznego rozumowania, które opiera się na przypominaniu i porównywaniu wszelkich danych mogących odnosić się do tematu. Rodzaj informacji, jaką uzyskuje wezyr, zależy od decyzji MP, ale może to być np. odpowiedź na zagadkę, droga wyjścia z labiryntu, a nawet rozwiązanie jakiegoś dylematu. W celu uzyskania pożądanej informacji trzeba wykonać test doskonałej pamięci, z premią równą poziomowi w klasie jordainskiego wezyra + jego modyfikator z Cha. ST testu potajemnie ustala MP.

**Język premiowy (zw):** Podczas wytrwałych studiów jordainscy wezyrowie uczą się nowych języków, aby zdobyć więcej wiedzy i lepiej służyć swoim czarodziejom. Na 2. i 4. poziomie jordainski wezyr może wybrać nowy język, który pozna.

**Olśnienie bojowe (zw):** Dzięki bystremu, dedukcyjnemu umysłowi jordainski wezyr umie w pewnym stopniu przewidywać najbliższy ruch przeciwnika. Zyskuje premię +1 do testów ataku i premię unikową +1 do Klasy Panczerza. Na 4. poziomie premie te rosną do +2.

**Kontrczarowanie (zn):** Mimo że wezyrowie nie uczą się czarów, od 3. poziomu wwyż potrafią aktywnie posługiwać się odpornością na czary. W połączeniu ze znajomością czarodziejstwa i sposobów niszczenia czarów, daje im to zdolność przygotowania akcji na skontrowanie czaru wtajemniczeń. (Więcej o kontrczarowaniu na stronie 170 *Podręcznika Gracza*.)

Tak jak postaci czarujące, jordainski wezyr musi wskazać jednego z przeciwników jako cel kontrczarowania i przygotować akcję na skontrowanie zaklęcia. Gdy wybrany przeciwnik spróbuje rzucić czar, wezyr wykonuje test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru) w darmowej akcji, aby zidentyfikować rzucane zaklęcie. Inaczej niż u czarujących, wezyr wykonuje specjalny test poziomu klasowego (1k20 + poziom jako jordainski wezyr), którego wynik musi równać się lub przekroczyć 5 + poziom czarującego danego zaklęcia. Jeśli test się powiedzie, czar wtajemniczeń zostanie zanegowany, bez dodatkowych efektów. Jordainski wezyr może kontrczarować tylko zaklęcia poziomu równego lub niższego niż jego poziom w klasie jordainskiego wezyra + jego modyfikator z Cha. Ta sama liczba jest jednocześnie dziennym limitem prób kontrczarowania. Moc ta jest oparta na Splocie i atuty Cienistego Splotu działają na nią tak jak na inną magię Splotu.

Były jordainski wezyr, który zyska zdolność kontrczarowania jako postać czarująca, musi wybierać – po wykonaniu testu Czarostwa – czy będzie kontrczarował jako wezyr, czy jako członek danej klasy czarującej. Moce te w żaden sposób się nie kumulują.

**Adiutant (zw):** Jordainscy wezyrowie z czasem stają się dla swych zwierzchników niezbędnymi asystentami. Na 5. poziomie bohater podwaja swe premie z Intelaktu i Roztropności (jeśli je



Zurleau, jordainski wezyr

## TABELA 2-6: DOSKONAŁA PAMIĘĆ

Rodzaj wspomnienia	ST
Przypomnienie sobie oczywistego szczegółu lub wiedzy powszechnie znanej	10
<i>Na ceremonii wprowadzenia starszego Thebadola było obecnych kilka możliwych kobiet; główne wątki rozmowy; srebrna broń rani likantropy</i>	
Przypomnienie sobie ważnego szczegółu lub wiedzy specjalistycznej	15
<i>Trzecia córka Thebadola była nieobecna; kluczowe wypowiedzi danej rozmowy; czarcie stworzenia mają odporność na zimno</i>	
Przypomnienie sobie widocznego szczegółu lub wiedzy ezoterycznej	20
<i>Boryka, szpieg magów, wypytwała na balu kilkoro gości o córce Thebadolę; dostowne przypomnienie kluczowych fragmentów rozmowy; jakie czary działają na konkretny rodzaj golemów</i>	
Drobne szczegóły lub wiedza bardzo trudno dostępna	25
<i>Thebadol skrzywił się, gdy Boryka zapytała o jego córce; przypomnienie całej rozmowy słowo w słowo; odporności i niepodatności różnych przybyszów</i>	

miał) dla celów pamięci ejdetycznej i testów wszystkich umiejętności klasowych.

**Gracja (zw):** Na 5. poziomie jordainski wezyr staje się bardziej odporny na efekty magiczne. Może dodawać swą premię z Charyzmy (jeśli ją ma) jako premię do rzutów obronnych przeciw zdolnościom nadnaturalnym, czarom oraz zdolnościom czaropodobnym.

**Kodeks postępowania:** Jordainskim wezyrom wpaja się następujące zasady: nigdy nie kłamać, nigdy nie używać czarów (ani magicznych przedmiotów wytwarzających efekty czaropodobne), być posłusznym halruaańskim czarodziejom, władzom i prawom. Karą za złamanie zasad zwykle jest śmierć. Wszyscy Jordainowie po ukończeniu nauki są sterylizowani, aby nie mogli mieć dzieci. Rzadko mają do czynienia z pieniędzmi, zgodnie z teorią, że dzięki temu będą mniej podatni na żądę bogactw. Uczą się cenić wyżej rzeczy filozoficzne niż materialne, a troskę o większość przyziemnych potrzeb pozostawiać swoim panom – czarodziejom.

**Uwaga dla wieloklasowców:** Większość jordainskich wezyrów jako drugą klasę ma fachowca, mnicha i/lub wojownika. Mogą zdobywać poziomy w tych klasach nie tracąc zdolności rozwoju w klasie mnicha. Jest to wyjątek od reguły opisanej w sekcji Byli Mnisi na stronie 45 *Podręcznika Gracza*. Wykroczenie poza ten rozszerzony limit, czyli w klasę inną niż podano powyżej, przerywa rozwój wezyra w klasie mnicha, według standardowych reguł. Ale tego rodzaju wieloklasowość nie przeszkadza w dalszym rozwoju jako jordainski wezyr.

Niektórzy jordainscy wezyrowie mają poziomy łotrzyka lub zaklinacza, ale ten ostatni wybór prawie zawsze powoduje wykluczenie z zakonu wezyrów i czyni z nich zbiegów tropionych przez bezwzględnych szpiegów magów.

**Byli jordainscy wezyrowie:** Jordainski wezyr, który przestanie być praworządny, nie może już zdobywać poziomów w klasie wezyra, ale zachowuje dotychczas zdobyte zdolności. Poza tym, jeśli zostanie przyłapany na gwałceniu kodeksu postępowania, grozi mu wyrzucenie z grona wezyrów, co uniemożliwi dalszy rozwój w tej klasie. Niestety, tego rodzaju banicja zdarza się rzadko, bo częściej zapadają wyroki śmierci.

## przykładowy jordainski wezyr

**Zurleau:** Mężczyzna fachowiec 1/mnich 5/jordainski wezyr 1; SW 6; średni humanoid; KW 1k6+1 plus 5k8+5 plus 1k6+1; pw 35; Inic +7; Szyb 12 m; KP 17, dotyk 16, nieprzygotowany 14; Bazowy atak +3; Zwarcie +8; Atak +6 wręcz (1k8+1, uderzenie bez broni); Całk. atak +4/+4 wręcz (1k8+1, grad ciosów bez broni); SA uderzenie *ki* (magiczne); SC niewykrywalność magią wtajemniczeń, odporność na czary wtajemniczeń 14, pamięć ejdetycz-

na +5 (3 rzeczy w pamięci), uchylanie, czystość ciała, powolny upadek (6 m), spokojny umysł; Char PN; RO Wytr +5, Ref +7, Wola +10; S 13, Zr 16, Bd 13, Int 14, Rzt 14, Cha 16.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +12, Dyplomacja +10, Koncentracja +9, Leczenie +6, Nasłuchiwanie +5, Skakanie +10, Sposrzegawczość +5, Wiedza (historia) +7 (+9 halruaańska), Wiedza (miejskowa – Halruaa) +7, Wiedza (szlachta i władcy) +6 (+8 halruaańska), Wiedza (tajemna) +12, Wyczucie pobudek +8, Wyzwalanie się +7, Zachowanie równowagi +10, Zbieranie informacji +7, Zwinność +10; Doskonalsza walka w zwarciu<sup>P</sup>, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze kontrczarowanie, Doskonalsze uderzenie bez broni<sup>P</sup>, Finezja w broni, Obезnanie z magią; Zmysł walki<sup>P</sup>.

**Języki:** Elfi, halruaański, smoczy, wspólny.

**Niewykrywalność magią wtajemniczeń (zw):** Bardzo trudno wykryć Zurleaua czarami i przedmiotami magii wtajemniczeń ze szkoły poznania. Jeżeli ktoś spróbuje to uczynić, musi zdać test poziomu czarującego o ST 19, aby poznanie poskutkowało.

**Uchylanie (zw):** Wobec efektu dopuszczającego zmniejszenie obrażeń o połowę rzutem obronnym na Refleks, po udanym rzucie Zurleau nie otrzymuje żadnych obrażeń.

**Czystość ciała (zw):** Niepodatność na wszystkie normalne choroby. Nadal grożą Zurleauowi choroby magiczne i nadnaturalne.

**Powolny upadek (zw):** Mnich mając ścianę w zasięgu ręki może dzięki niej spowolnić upadek z wysokości. Gdy Zurleau odnosi obrażenia wskutek upadku, liczą się tak, jakby spadł z wysokości o 6 metrów niższej.

**Spokojny umysł (zw):** Premia +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektom ze szkoły oczarowań.

**Mienie:** amulet naturalnego pancerza +1 (z symbolem Domu Jordainów).

## Luireński strażnik marchii

Luireński strażnik marchii jest stróżem pogranicza w kraju niziołków. W Luiren większość terytorium wciąż jest krainą bujną, zieloną, w której nie zakorzeniła się cywilizacja. Hinowie zwykle osiedlają się w dość gęstych skupiskach, ale i tak ich osiedlom grożą ataki potworów i potencjalnych najeźdźców z innych krajów. Niziołki potrzebują obrońców, którzy będą strzegli pokoju i pilnowali, aby przez granice nie przekradły się niepostrzeżenie jakieś zagrożenia. Zadanie to spełniają luireńscy strażnicy marchii.

Najlepiej do tej roli nadają się druidzi i tropiciele, ale czasami biorą się za to przedstawiciele innych klas. Jedynie czarodziejom i zaklinaczom brakuje instynktów obronnych niezbędnych do skutecznego

TABELA 2-7: JORDAINSKI WEZYR

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny —			Specjalne
		na Wytr	na Ref	na Wole	
1.	+0	+0	+0	+2	Niewykrywalność magią wtajemniczeń, odporność na czary wtajemniczeń, pamięć ejdetyczna
2.	+1	+0	+0	+3	Język premiowy, olśnienie bojowe +1
3.	+2	+1	+1	+3	Kontrczarowanie
4.	+3	+1	+1	+4	Język premiowy, olśnienie bojowe +2
5.	+3	+1	+1	+4	Adiutant, gracja

działania jako strażnicy marchii. Pośród strażników jest też mało barbarzyńców, bo tacy w ogóle rzadko trafiają się w Luiren.

Strażnicy marchii działają w pojedynkę lub małymi grupami. Samotnie czy w grupie, zawsze biorą odpowiedzialność za konkretny obszar kraju. Za swój obowiązek uważają obronę danej połaci ziemi – i żyjących tam niziołków – przed wszelkimi zagrożeniami. Rzadko opuszczają rodzinne terytorium, ponieważ wiele ich zdolności i mocy jest ściśle związanych z regionem, nad którym trzymają pieczę.

**Kość wytrzymałości:** k8.

### WYMAGANIA

Aby zostać luireńskim strażnikiem marchii, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Rasa:** Niziołek.

**Charakter:** Inny niż zły.

**Bazowa premia do ataku:** +4.

**Umiejętności:** Wiedza (geografia) 8 rang, Wiedza (miejsce - Luiren) 5 rang.

**Atuty:** Czujność, Docieklivość, Tropienie.

**Czary:** Zdolność rzucania czarów objawień 1. poziomu.

**Region:** Luiren.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe luireńskiego strażnika marchii (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie się (Zr), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (miejsce - Luiren) (Int), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S) i Zawód (Rzt).

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

### WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe luireńskiego strażnika marchii.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Luireński strażnik marchii nie zyskuje biegłości w broni ani pancerzu.

**Premia z marchii (zw):** Luireński strażnik marchii zyskuje premię z morale do rzutów obronnych i Klasy Pancerni, gdy tylko znajduje się w granicach swojej marchii (patrz niżej: „uświęcenie marchii”). Tę samą premię zyskuje do testów Cichego poruszania się, Nasłuchiwania, Spostrzegawczości, Sztuki przetrwania, Ukrywania się i Wiedzy (natury), wykonywanych na obszarze marchii. Premia początkowo wynosi +2, a potem rośnie na nieparzystych poziomach, osiągając maksimum +4 na 5. poziomie.

**Uświęcenie marchii (zw):** Luireński strażnik marchii wyznacza sobie terytorium zwane marchią, którego będzie bronił przed wszelkimi zagrożeniami. Marchia to obszar o promieniu 8 kilometrów na poziom strażnika licząc od punktu centralnego, którym zazwyczaj jest centrum wioski czy miasteczka, ale czasami miejsce nietypowe, na przykład święty gaj albo wodospad. Aby wskazać dany teren jako swą marchię, strażnik musi go znać bardzo dobrze (co odzwierciedlają umiejętności wymagane do wstępu do tej klasy). Gdy strażnik przebywa na terenie swej uświęconej marchii, korzysta ze wszystkich dodatkowych zdolności i premii według poniższego opisu.

Jeżeli luireński strażnik chciałby objąć w opiekę nową marchię, najpierw musi zaznajomić się z terenem, żyjąc na nim przez cały miesiąc. Gdy rozezna się w terenie, może wskazać go jako swoją marchię, ale nie otrzyma natychmiastowo wszystkich korzyści. W pierwszym tygodniu opieki nad nową marchią strażnik ma takie korzyści, jak strażnik marchii 1. poziomu. W drugim tygodniu włącza się korzyści należne strażnikowi na 2. poziomie. I tak dalej, tydzień po tygodniu, aż strażnik osiągnie pełnię korzyści właściwą dla jego aktualnego poziomu. W chwili ustanowienia nowej marchii natychmiast przestają działać korzyści związane z obszarem poprzedniej.

**Wykrycie zła (zc):** Luireński strażnik marchii na życzenie może rzucać *wykrycie zła*, będąc w granicach swej uświęconej marchii.

**Wspólna premia z marchii (zw):** Począwszy od 2. poziomu, luireński strażnik marchii może obdzielić jednego sojusznika premiami z morale, jakie otrzymuje ze zdolności „premia z marchii”. Udostępnienie premii z marchii to akcja darmowa, którą strażnik może wykonać na życzenie, ale sojusznik musi przebywać w zasięgu 9 metrów i w chwili aktywacji zdolności strażnik musi go widzieć. Efekt będzie trwał, dopóki cel nie wyjdzie poza zasięg, albo dopóki strażnik marchii nie przerwie efektu (w akcji darmowej).

**Łatwy szlak (zn):** Począwszy od 2. poziomu, gdy luireński strażnik marchii jest na terenie swojej marchii, może poruszać się po każdym rodzaju terenu tak, jakby był pod działaniem czaru *łatwy szlak*. Opis czaru widnieje na stronie 46.

**Bezpieczna przesieka (zc):** Strażnik marchii 3. lub wyższego poziomu może raz dziennie używać czaru *bezpieczna przesieka* (patrz: strona 44). Efekt działa tak, jakby korzystał z atutu metamagicznego Poszerzenie czaru. Aby użyć tej mocy, strażnik musi być na obszarze swojej marchii. Moc działa z poziomem czarującego równym jego poziomowi w klasie strażnika marchii pomnożonemu przez dwa.

**Rozproszenie zła (zc):** Po osiągnięciu 4. poziomu luireński strażnik marchii będąc w granicach swej marchii może raz dziennie rzucać *rozproszenie zła* z poziomem czarującego równym poziomowi w klasie strażnika marchii pomnożonemu przez dwa.

**Łono ziemi (zc):** Luireński strażnik marchii 4. poziomu zyskuje zdolność używania czaru *łono ziemi* raz dziennie, na obszarze swojej własnej marchii. Poziom czarującego równy jest jego poziomowi w klasie strażnika marchii pomnożonemu przez dwa.

**Obcowanie z marchią (zc):** Od 5. poziomu wwyż luireński strażnik marchii może raz dziennie zgromadzić informacje o całym terenie marchii tak, jakby rzucił czar *obcowanie z naturą*.

**Ukrywanie się na widoku (zw):** Od 5. poziomu, w granicach swojej marchii, strażnik może używać umiejętności Ukrywanie się nawet będąc obserwowanym.

## przykładowy luireński strażnik marchii

**Quillan:** Mężczyzna niziołek waleczniak tropiciel 7 Sheeli Peryroyl/luireński strażnik marchii 3; SW 10; mały humanoid; KW 7k8+14 plus 3k8+6; pw 65; Inic +5; Szyb 9 m; KP 20, dotyk 16, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +10; Zwarcie +6; Atak +12 wręcz (1k4, mistrzowski sierp) lub +17 dystansowy (1k6+1×3, *długi łuk refleksyjny dalekiego zasięgu +1*) lub +14 dystansowy

(1k6+2/×3 plus 1k6+2 [dwie strzały], *długi tuk refleksyjny dalekiego zasięgu +1 z Wielostrzałem*); Całk. atak +12/+7 wręcz (1k4, mistrzowski sierp) lub +15/+15/+10 dystansowy (1k6+1/×3, *długi tuk refleksyjny dalekiego zasięgu +1*); SA preferowany wróg zwierzęta +4, preferowany wróg wynaturzenia +2; SC zwierzęcy towarzysz (pies bojowy; więź, wspólne czary), *wykrycie złta*, łatwy szlak, premia z marchii, *bezpieczna przesieka*, uświęcenie marchii (promień 24 km), wspólna premia z marchii, więź z dziczą +8 (+4 magiczne bestie), cechy rasowe niziołków walecniaków, leśny krok; Char ND; RO Wytr +10\*, Ref +11\*, Wola +4\*; S 11, Zr 20, Bd 14, Int 12, Rzt 13, Cha 12.

**Umiejętności i atuty:** Ciche poruszanie się +14, Jeździectwo +9 (+11 na utrzymanie się w siodle), Nasłuchiwanie +10, Pływanie +10, Przeszukiwanie +12, Skakanie +13, Spostrzegawczość +10, Sztuka przetrwania +11 (+13 na orientację w terenie i tropienie śladów, dodatkowo +2 na powierzchni ziemi), Ukrywanie się +13, Używanie lin +10, Wiedza (geografia) +10 (+12 w Luiren), Wiedza (miejskowa – Luiren) +10, Wiedza (natura) +12, Wspinaczka +10 (+12 z liną), Zbieranie informacji +5; Bezpośredni strzał, Czujność, Dociekliwość, Krzepa<sup>P</sup>, Ruchliwość, Szybki strzał<sup>P</sup>, Tropienie<sup>P</sup>, Uniki, Wielostrzał<sup>P</sup>.

**Języki:** Goblinski, niziołczy, shaarski, wspólny.

**Preferowany wróg (zw):** Quillan ma premię +4 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Wyczucia pobudek, Spostrzegawczości i Sztuki przetrwania, gdy używa tych umiejętności przeciw zwierzętom. Taką samą premię dodaje do testów obrażeń zadawanych bronią. Przeciw wynaturzeniom do testów powyższych umiejętności oraz obrażeń od broni ma premię +2.

**Zwierzęcy towarzysz (zw):** Zwierzęcym towarzyszem Quillana jest pies bojowy o imieniu Duks. Jego zdolności i charakterystykę podano poniżej. Quillan i Duks korzystają ze zdolności „więź” i „wspólne czary”.



Quillan, luireński strażnik marchii

**Więź (zw):** Quillan może kierować Duksem w darmowej akcji. Zyskuje też premię z okoliczności +4 do wszystkich testów więzi z dziczą i Postępowania ze zwierzętami, wykonywanych w odniesieniu do swego psa.

**Wspólne czary (zw):** Quillan może objąć Duksa działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuci sam na siebie, jeśli pies przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na Duksa rzucać zaklęcia z celem „ty”.

**Duks:** Pies bojowy zwierzęcy towarzysz; SW –; średnie zwierzę; KW 4k8+8; pw 26; Inic +3; Szyb 12 m; KP 21, dotyk 13, nieprzygotowany 18; Bazowy atak +3; Zwarcie +6; Atak +6 wręcz (1k6+4, ugryzienie); SA przewracanie; SC uchylanie, widzenie w słabym świetle, węch, sztuczki; Char N; RO Wytr +7, Ref +7, Wola +2; S 16, Zr 16, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

**Umiejętności i atuty:** Nasłuchiwanie +5, Pływanie +4, Skakanie +9, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +3; Biegłość w lekkim pancerzu, Czujność, Tropienie<sup>P</sup>.

**Przewracanie (zw):** Gdy Duks trafi ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika (modyfikator +1 do testu) w darmowej akcji, bez konieczności wykonywania ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeśli próba się nie powiedzie, przeciwnik nie może w odwecie przewrócić Duksa.

**Uchylanie (zw):** Wobec efektu dopuszczającego zmniejszenie obrażeń o połowę rzutem obronnym na Refleks, po udanym rzucie Duks nie otrzymuje żadnych obrażeń.

**Sztuczki:** Atakuj (wszystkie stworzenia), chodź, broń, do nogi, leżeć, służ i zostań.

**Mienie:** Mistrzowskie ladry skórzniowe, siodło wojskowe, uzda.

**Wykrycie złta (zc):** W granicach swojej marchii, Quillan może na życzenie *wykrywać złta*, jak zaklęciem.

**Łatwy szlak (zn):** Na terenie swojej marchii Quillan po każdym terenie porusza się tak, jak pod działaniem czaru *łatwy szlak*.

**Premia z marchii (zw):** W granicach swojej marchii, Quillan ma premię z morale +3 do rzutów obronnych i Klasy Panczerza. Tę samą premię zyskuje do testów Cichego poruszania się, Nasłu-

Ryc. Jason Engle

TABELA 2-8: LUIREŃSKI STRAŻNIK MARCHII

Poziom	Bazowa premia			Premia z Marchii			Specjalne
	do ataku	— Rzut obronny —		na Wytr	na Ref	na Wole	
1.	+1	+2	+2	+0	+2	Uświęcenie marchii, <i>wykrycie złta</i>	
2.	+2	+3	+3	+0	+2	Wspólna premia z marchii, łatwy szlak	
3.	+3	+3	+3	+1	+3	<i>Bezpieczna przesieka</i>	
4.	+4	+4	+4	+1	+3	<i>Rozproszenie złta, łono ziemi</i>	
5.	+5	+4	+4	+1	+4	<i>Obcowanie z marchią</i> , ukrywanie się na widoku	

chiwania, Spostrzegawczości, Sztuki przetrwania, Ukrywania się i Wiedzy (natury), wykonywanych na obszarze marchii.

**Bezpieczna przesieka (zc):** Raz dziennie Quillan może używać poszerzonego czaru *bezpieczna przesieka* jak czarujący 6. poziomu, jeśli przebywa na obszarze swojej uświęconej marchii.

**Wspólna premia z marchii (zw):** Na życzenie i w akcji darmowej Quillan może obdzielić jednego sojusznika premiami z morale, jakie otrzymuje ze zdolności „premia z marchii”. Efekt będzie trwał, dopóki cel nie wyjdzie poza zasięg, albo dopóki Quillan nie przerwie efektu (akcja darmowa).

**Cechy rasowe niziołków waleczniaków:** \*Niziołki waleczniaki mają premię rasową +2 do rzutów obronnych na strach.

**Lesny krok (zw):** Quillan może przemieszczać się przez naturalne ciernie, krzaki, zarośnięte obszary i tym podobny teren z normalną szybkością, bez obrażeń i innych szkód. Ale ciernie, kolce i zarośla manipulowane magicznie w celu utrudnienia ruchu przeszkadzają Quillanowi tak samo jak innym.

*Przygotowane czary tropiciela (poziom czarującego 3.):*  
1 – odporność na żywioły, rozmawianie ze zwierzętami.

*Mienie: skórznia +2, długi tuk refleksyjny dalekiego zasięgu +1, mistrzowski sierp, mistrzowska lekka kusza, buty kroków i podskoków, eliksir gracji kota, 2 eliksiry leczenia lekkich ran.*

## maquarski krzyżowiec

Maquarowie to klasa szlachetnych wojowników w kraju Estagund. W życiu mają jeden cel – wiernie służyć tamtejszemu radzy. Maquarskiego krzyżowca obowiązuje ścisły kodeks postępowania, który reguluje dozwolone mienie czy miejsce zamieszkania, przy okazji ograniczając kupcom możliwości wpływu na krzyżowca. Zgodnie z tradycją, obowiązkiem maquarskich krzyżowców jest ochrona monarszego dworu i rodziny, obrona kraju i doradztwo w taktyce wojennej. Są zarazem dzielnymi rycerzami o wielkiej sprawności bojowej, jak i sławnymi obrońcami, którzy skutecznie bronią tych, którzy nie umieją obronić się sami.

Większość kandydatów do grona maquarskich krzyżowców stanowią wojownicy i paladyni, ale czasami także tropiciele i kapłani pragną służyć radzy. Niewiele innych klas daje odpowiednie poświęcenie, sprawność bojową i dyscyplinę, aby sprawdzić się w roli maquarskiego krzyżowca.

TABELA 2-9: MAQUARSKI KRZYŻOWIEC

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny —			Specjalne
		na Wytr	na Ref	na Wolę	
1.	+1	+2	+2	+0	Potężniejsze skupienie na broni (bułat), na linii ognia, niezwykła lojalność +1
2.	+2	+3	+3	+0	Ugodzenie 1/dzień
3.	+3	+3	+3	+1	Wspólna obrona, niezwykła lojalność +2
4.	+4	+4	+4	+1	Cios w obronie
5.	+5	+4	+4	+1	Odbicie ataku
6.	+6	+5	+5	+2	Ugodzenie 2/dzień, niezwykła lojalność +3
7.	+7	+5	+5	+2	Cios w obronie (+1)
8.	+8	+6	+6	+2	Odbicie ataku (+1)
9.	+9	+6	+6	+3	Ugodzenie 3/dzień, niezwykła lojalność +4
10.	+10	+7	+7	+3	Cios w obronie (+2)

Maquarscy krzyżowcy zwykle działają w grupach. Bywają to małe, elitarne jednostki, wykonujące specjalne zadania – na przykład straży przybocznej przy córce radzy – albo większe oddziały podczas wojny. Samotny maquarski krzyżowiec może wypełniać ważną misję w służbie radzy, być może w roli strażnika u boku dyplomatów. W takiej sytuacji krzyżowiec chętnie dobiera sobie do towarzystwa poszukiwaczy przygód, mimo że dla niektórych ścisły maquarski kodeks postępowania bywa uciążliwy.

**Kość wytrzymałości:** k8.

### WYMAGANIA

Aby zostać maquarskim krzyżowcem, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Charakter:** Praworządny dobry lub praworządny neutralny.

**Bazowa premia do ataku:** +5.

**Umiejętności:** Wiedza (szlachta i władcy) 4 rangi.

**Atuty:** Czujność, Skupienie na broni (bułat). Wyszkolenie w walce,

**Bóstwo opiekuńcze:** Adama.

**Region:** Złota Woda.

**Specjalne:** Bohater musi cieszyć się opinią osoby honorowej i lojalnej. Poza tym musi przez cały miesiąc żyć ściśle według reguł postępowania obowiązujących maquarskich krzyżowców. Dopiero wtedy Maquarowie przyjmą go do swego grona.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe maquarskiego krzyżowca (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt) i Zawód (Rzt).

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

### WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe maquarskiego krzyżowca.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Maquarski krzyżowiec biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi rodzajami pancerzy i tarcz.

**Niezwykła lojalność (zw):** Niezlomna wierność maquarskiego krzyżowca i poświęcenie obowiązkom sprawia, że trudno go skrupować czy poddać wpływowi. Począwszy od 1. poziomu, korzysta z premii z odporności +1 do rzutów obronnych na Wole przeciw wszystkim czarom i czaropodobnym zdolnościom wpływającym na umysł. Premia rośnie wraz z przyrostem poziomów, osiągając maksimum +4 na 10. poziomie.

**Na linii ognia (zw):** Maquarski krzyżowiec może stanąć na drodze zagrożenia, aby zastąpić własnym ciałem jednego sojusznika, którego uznaje za podopiecznego. W każdej chwili, jeśli tylko krzyżowiec przebywa w zasięgu 1,5 metra od podopiecznego, a podopieczny stanie się celem ataku, krzyżowiec może natychmiast zamienić się z nim miejscami (fizycznie jeden przenosi się w przestrzeń drugiego) i przyjąć atak na siebie. Krzyżowiec musi zadeklarować ten zamiar przed wykonaniem przez przeciwnika testu ataku. Wybór podopiecznego jest dla krzyżowca darmową akcją, podejmowaną przy rzucaniu na inicjatywę na początku walki i w danej walce wyboru nie można już zmienić. Maquarski krzyżowiec może stosować tę zdolność tylko wobec podopiecznego, który nie przewyższa go rozmiarem bardziej niż o jedną kategorię.

**Potężniejsze skupienie na broni (zw):** Maquarski krzyżowiec otrzymuje Potężniejsze skupienie na broni (bułat) jako atut premiowy.

**Ugodzenie (zn):** Raz dziennie maquarski krzyżowiec 2. lub wyższego poziomu może wykonać pojedynczy atak wręcz z premią do ataku +4 i premią do obrażeń równą poziomowi w klasie krzyżowca. Krzyżowiec musi zadeklarować ugodzenie przed testem ataku, a jeżeli chybi, szansa ugodzenia zostanie zmarnowana. Od 6. poziomu ugodzenie staje się dostępne dwa razy dziennie, a od 9. poziomu trzy razy dziennie.

**Wspólna obrona:** Na 3. poziomie maquarski krzyżowiec otrzymuje Wspólną obronę (patrz: strona 20) jako atut premiowy.

**Cios w obronie (zw):** Począwszy od 4. poziomu, maquarski krzyżowiec może wykonać atak okazyjny w przeciwnika sąsiadującego, który w walce wręcz zaatakował jego podopiecznego. Krzyżowiec nadal jest ograniczony do jednego okazyjnego ataku w rundzie, chyba że ma atut Zmysł walki. Do tego ataku zyskuje premię +1 za każde trzy poziomy powyżej 4.

**Odbicie ataku (zw):** Począwszy od 5. poziomu, maquarski krzyżowiec może spróbować sparować atak wręcz wymierzony w jego podopiecznego. W tym celu musi znajdować się nie dalej niż 1,5 metra od podopiecznego, być świadomym nadciągającego

ataku i trzymać broń do walki wręcz albo tarczę, którą odbije atak. Nie może być nieprzygotowany. Raz na rundę, gdy podopieczny ma otrzymać trafienie bronią do walki wręcz, krzyżowiec może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20 + premia z usprawnienia atakującej broni magicznej [jeśli jest magiczna]). Udany rzut oznacza odbicie ciosu w darmowej akcji, dzięki czemu podopieczny nie odnosi rany. Na 8. poziomie maquarski krzyżowiec otrzymuje premię z bieглиości +1 do rzutu obronnego na Refleks.

**Kodeks postępowania:** Maquarski krzyżowiec zawsze musi ściśle przestrzegać kodeksu postępowania, bo za jego złamanie grozi wyrzucenie z grona Maquarów i utrata wysokiej pozycji społecznej. Maquarowi nie wolno posiadać nic oprócz noszonego ubrania, pancerza, miecza i drobnej ilości przedmiotów osobistych, które jest w stanie nosić przy sobie. (Maquarscy krzyżowcy wywodzący się spośród paladynów mogą zatrzymać specjalnego wierzchowca i ekwipunek jeździecki.) Nie ma innego domu niż wyznaczony przez radzę. Radza odpowiada za utrzymanie krzyżowca (który nie może parać się żadnym innym zajęciem), za to krzyżowiec w razie potrzeby ma służyć dobru publicznemu, obojętnie, czy będzie to obrona radzy przed skrytobójcami, czy pomoc w budowie obiektu użyteczności publicznej w małej wiosce. Maquarski krzyżowiec nie może brać zapłaty za swoje usługi, ani w pieniądzu ani w innych dobrach materialnych. Wolno mu jednak poprosić dowolnego obywatela o jeden nocleg, jeśli przebywa z dala od swego mieszkania. Maquarowie są winni bezwzględne posłuszeństwo radzy, a także dowódcy naznaczonego im przez radzę.

**Uwaga dla wieloklasowców:** Bohater, który wcześniej był paladynem, może swobodnie rozwijać się w klasie maquarskiego krzyżowca, nie tracąc możliwości rozwoju jako paladyn, pod warunkiem że spełnia wszystkie pozostałe warunki konieczne do utrzymania statusu paladyna. Jest to wyjątek od reguły z sekcji Byli Paladyni ze strony 48 *Podręcznika Gracza*. Wykroczenie poza ten rozszerzony limit, czyli w klasę inną niż podano powyżej, przerywa rozwój postaci w klasie paladyna, według standardowych reguł. Ale tego rodzaju wieloklasowość nie przeszkadza w dalszym rozwoju jako maquarski krzyżowiec.

## przykładowy maquarski krzyżowiec

**Lysan:** Mężczyzna człowiek paladyn 5 Adamy/maquarski krzyżowiec 1; SW 6; średni humanoid; KW 5k10+10 plus 1k8+2;



Lysan, maquarski krzyżowiec



pw 44; Inic +6; Szyb 9 m; KP 17, dotyk 12, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +6; Zwarcie +9; Atak +12 wręcz (2k4+5/18-20, *bułat* +1); Całk. atak +12/+7 wręcz (2k4+5/18-20, *bułat* +1); SA ugodzenie zła 2/dzień, odpędzanie nieumarłych 5/dzień (+4, 2k6+4, 2.); SC aura odwagi, aura dobra, *wykrycie zła*, boska łaska, boskie zdrowie, na linii ognia, nakładanie rąk (10 punktów/dzień), *specjalny wierzchowiec* (ciężki rumak; więź empatyczna, wspólne czary), *niezwykła lojalność* +1; Char PD; RO Wytr +10, Ref +7, Wola +6; S 16, Zr 14, Bd 15, Int 13, Rzt 16, Cha 15.

**Umiejętności i atuty:** Dyplomacja +9, Jeździectwo +7 (+9 utrzymanie się w siodle), Leczenie +8, Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8, Wiedza (religia) +6, Wiedza (szlachta i władcy) +6, Wyczucie pobudek +8; Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężniejsze skupienie na broni (*bułat*)<sup>P</sup>, Skupienie na broni (*bułat*), Wyszakowanie w walce.

**Języki:** Durpari, niziołczy, wspólny.

**Ugodzenie zła (zn):** Dwa razy dziennie, Lysan może spróbować ugodzić zło jednym normalnym atakiem wręcz. Do testu ataku dodaje +2 i zadaje dodatkowo 5 punktów obrażeń.

**Aura odwagi (zn):** Niepodatność na strach. Każdy sojusznik w odległości do 3 metrów zyskuje premię z morale +4 do rzutów obronnych przeciw efektom strachu.

**Wykrycie zła (zc):** *Wykrycie zła* na życzenie, jak zakłęcie.

**Boskie zdrowie (zw):** Niepodatność na choroby.

**Na linii ognia (zw):** Lysan może stanąć na drodze zagrożenia, aby zasłonić sobą jednego sojusznika, którego uzna za podopiecznego. W każdej chwili, jeśli tylko Lysan przebywa w zasięgu 1,5 metra od podopiecznego, a podopieczny stanie się celem ataku, Lysan może natychmiast zamienić się z nim miejscami (fizycznie jeden przenosi się w przestrzeń drugiego) i przyjąć atak na siebie. Musi zadeklarować ten zamiar przed wykonaniem testu ataku. Wybór podopiecznego jest dla Lysana darmową akcją, podejmowaną przy rzucaniu na inicjatywę na początku walki. W danej walce wyboru nie można już zmienić.

**Specjalny wierzchowiec (zc):** Raz dziennie w akcji całorundowej Lysan może sprowadzić z niebiańskich krain ciężkiego rumaka o imieniu Ogladi, który będzie służył mu przez 10 godzin. W każdej chwili może odesłać rumaka w darmowej akcji. Zdolności i charakterystyka wierzchowca widnieją poniżej. Lysan i Ogladi korzystają ze zdolności „*więź empatyczna*” i „*wspólne czary*”.

**Więź empatyczna (zn):** Lysan może empatycznie porozumieć się z Ogladim na odległość do 1,5 kilometra. Ma te same połączenia z przedmiotami i miejscami co wierzchowiec.

**Wspólne czary (zw):** Lysan może objąć Ogladiego działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuca sam na siebie, jeśli rumak przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na rumaka rzucać zakłęcia z celem „ty”.

**Ogladi:** Ciężki rumak specjalny wierzchowiec; SW –; średnie zwierzę; KW 6k8+9; pw 22; Inic +1; Szyb 15 m; KP 19, dotyk 10, nieprzygotowany 18; Bazowy atak +4; Zwarcie +12; Atak +8 wręcz (1k6+4, kopyto); Całk. atak +8 wręcz (1k6+4, 2 kopyta) i +3 wręcz (1k4+2, ugryzienie); SA –; SC widzenie w słabym świetle, węch; Char PD; RO Wytr +9, Ref +6, Wola +2; S 19, Zr 13, Bd 17, Int 6, Rzt 13, Cha 6.

**Umiejętności i atuty:** Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +5; Bieg, Doskonalszy naturalny pancerz, Krzepa.

**Mienie:** Siodło wojskowe, uzda.

**Niezwykła lojalność (zw):** Premia z odporności +1 do rzutów obronnych na Wolę przeciw wszystkim wpływającym na umysł czarom i zdolnościom czaropodobnym.

**Przygotowane czary paladyna** (poziom czarującego 2.): 1 – *ochrona przed złem*.

**Mienie:** *koszulka kolcza* +1, *bułat* +1, 2 *eliksiry leczenia średnich ran*.

## podziemny obrońca wielkiej rozpadliny

Podziemni obrońcy Wielkiej Rozpadliny doskonale rozumieją wagę niezłomnego trwania na stanowisku. Wiedzą, że złote krasnoludy muszą liczyć się z możliwością ataku ze strony odwiecznych wrogów. Postawili siebie w roli niepokonanego bastionu strzegącego granic podziemnej ojczyzny. Stanowią tamę, o którą rozbić się mają wrogowie atakujący ich ukochaną Rozpadlinę. Nie ustąpią przed żadnym atakiem, choćby i najgroźniejszym.

Większość podziemnych obrońców Wielkiej Rozpadliny wcześniej była wojownikami, paladynami, tropicielami lub kapłanami. Łotrzykowie, bardowie i mnisi za bardzo polegają na ruchliwości, aby mogli skutecznie wykorzystywać zdolności podziemnego obrońcy, a barbarzyńców pośród złotych krasnoludów nie ma wielu. Zaklinaczom i druidom mogłyby się przydać zdolności obronne podziemnych obrońców, ale zazwyczaj takie postacie stawiają sobie odmienne cele.

Podziemni obrońcy Wielkiej Rozpadliny stanowią główną linię obronną granic Królestwa w Czeluści, czyli tej części Wielkiej Rozpadliny, która leży pod ziemią i sąsiaduje z Podmrokiem. Dobrze działają w grupach, strzegąc przejść prowadzących głębiej, do obszarów niekontrolowanych przez krasnoludy. Od czasu do czasu podziemnego obrońcę Wielkiej Rozpadliny można spotkać podczas misji specjalnej gdzieś w Podmroku albo, co jeszcze rzadsze, na powierzchni ziemi.

**Kość wytrzymałości:** k12.

### WYMAGANIA

Aby zostać podziemnym obrońcą Wielkiej Rozpadliny, postać musi spełnić następujące wymagania:

**Rasa:** Złoty krasnolud.

**Charakter:** Dowolny praworządny.

**Bazowa premia do ataku:** +7.

**Atuty:** Krzepa, Twardość, Uniki.

**Region:** Wielka Rozpadlina.

### UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe podziemnego obrońcy Wielkiej Rozpadliny (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Nasłuchiwanie (Rzt), Rzemiosło (Int), Spostrzegawczość (Rzt) i Wyczucie pobudek (Rzt).

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe podziemnego obrońcy Wielkiej Rozpadliny:

**Biegłość w broni i pancerzu:** Podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską, lekkimi, średnimi i ciężkimi pancierzami oraz wszystkimi typami tarcz (również pawężami).

**Premia do KP (zw):** Podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny otrzymuje premię unikową do Klasy Pancierza, która na początku wynosi +1, rośnie wraz z poziomami klasowymi i osiąga maksimum +3 na 5. poziomie.

**Trzymanie szyku:** Podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny otrzymuje Trzymanie szyku (patrz: strona 20) jako atut premii.

**Nieświadomy unik (zw):** Od 2. poziomu wzywy podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny korzysta z nadzwyczajnej zdolności uchylania się przed zagrożeniem, zanim jeszcze zmysły normalnie go przed nim ostrzegą. Zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Pancierza (jeśli ją ma) nawet będąc nieprzygotowany lub zaatakowany przez niewidzialnego wroga. (Ale traci premię ze Zr do KP będąc unieruchomionym.)

Jeśli bohater zyska nieświadomy unik z drugiej klasy (np. łotrzyka), automatycznie otrzymuje doskonalszy nieświadomy unik (patrz niżej).

**Niezwykła stabilność (zw):** Począwszy od 3. poziomu, podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny zwiększa swoją rasową odporność na spychanie z zajmowanej pozycji. Zyskuje dodatkową premię +4 do testów atrybutów wykonywanych na oparcie się szarży byka lub przewróceniu, gdy stoi w wąskiej lub niskiej przestrzeni (łącznie +8, wliczając cechę rasową krasnoludów). Definicje wąskiej i niskiej przestrzeni znajdziesz poniżej, przy cesze „podziemny bastion”.

**Doskonalszy nieświadomy unik (zw):** Od 4. poziomu wzywy podziemnego obrońcy Wielkiej Rozpadliny nie da się zająć z flanki, bo umie walczyć z wrogami po obu stronach równie łatwo jak z pojedynczym przeciwnikiem. Wyjątkiem od tej reguły jest łotrzyk posiadający przynajmniej cztery poziomy więcej – taka postać już może flankować krasnoluda (i zadać podstępny atak).

Jeśli bohater zyska nieświadomy unik z drugiej klasy (np. łotrzyka), automatycznie otrzymuje doskonalszy nieświadomy unik,

TABELA 2-10: PODZIEMNY OBRONCA WIELKIEJ ROZPADLINY

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obronny —			Premia	Specjalne
	do ataku	na Wytr	na Ref	na Wołę	do KP		
1.	+1	+2	+0	+2	+1	Trzymanie szyku	
2.	+2	+3	+0	+3	+1	Nieświadomy unik	
3.	+3	+3	+1	+3	+2	Niezwykła stabilność	
4.	+4	+4	+1	+4	+2	Doskonalszy nieświadomy unik	
5.	+5	+4	+1	+4	+3	Podziemny bastion	



Galinor Chmurny, podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny

a poziomy obu klas kumulują się przy obliczaniu minimalnego poziomu łotrzyka, który może flankować podziemnego obrońcę Wielkiej Rozpadliny.

**Podziemny bastion (zw):** Gdy podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny przebywa w ograniczonej przestrzeni, potrafi stać się niezłomnym bastionem obronnym. W niskiej lub ciasnej przestrzeni zyskuje RO 3/— oraz premię +1 do testów ataku i premię +2 do testów obrażeń. (Przestrzeń ciasna ma nie więcej jak 1,5 metra szerokości, a przestrzeń niska wysokość mniejszą niż wzrost podziemnego obrońcy, ale nie mniej niż połowa jego wzrostu.) Krasnolud nie może odejść z bronionego miejsca, gdyż inaczej straci korzyści dawane przez tę zdolność.

Podziemny obrońca ignoruje kary za utrudnioną walkę w ciasnej lub niskiej przestrzeni bronią lekką lub jednoręczną do walki wręcz, a gdy w takich warunkach walczy bronią dwuręczną, kara z okoliczności wynosi tylko -4. Jeżeli przestrzeń

jest jednocześnie niska i ciasna, podziemny obrońca działa tak, jakby prawdziwy był tylko jeden z warunków. Poza tym podczas walki w ograniczonej przestrzeni nie traci premii ze Zręczności do Klasy Pancierza.

przykładowy podziemny obrońca wielkiej rozpadliny

**Galinor Chmurny:** Mężczyzna złoty krasnolud wojownik 7/podziemny obrońca Wielkiej Rozpadliny 3; SW 10; średni humanoid;

Ryc. Ralph Horsley

KW 7k10+21 plus 3k12+9 plus 3; pw 91; Inic +1; Szyb 4,5 m; KP 23, dotyk 13, nieprzygotowany 21; Bazowy atak +10; Zwarcie +14; Atak +17 wręcz (1k12+8/×3, *dwuręczny topór* +2); Całk. atak +17/+13 wręcz (1k12+8/×3, *dwuręczny topór* +2); SA - ; SC widzenie w ciemnościach 18 m, cechy rasowe złotych krasnoludów, nieświadomy unik, niezwykła stabilność; Char PD; RO Wytr +11\* (+13 przeciw truciznom), Ref +4\*, Wola +7\*, S 18, Zr 13, Bd 17, Int 12, Rzt 14, Cha 11.

**Umiejętności i atuty:** Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +5, Rzemiosło (szlifierz klejnotów) +5, Skakanie +4, Spozrzegawczość +5, Szacowanie +4 (+6 kamień i metal), Wspinaczka +4, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +6; Krzepa, Potężny atak<sup>P</sup>, Rozszczepienie<sup>P</sup>, Skupienie na broni (dwuręczny topór)<sup>P</sup>, Trzymanie szyku<sup>P</sup>, Twardość, Unik<sup>P</sup>, Walka na osłep, Zawziętość.

**Języki:** Krasnoludzki, wspólny.

**Cechy rasowe złotych krasnoludów:** Złote krasnoludy mają skalny zmysł, co daje im premię rasową +2 do testów Przeszukiwania na dostrzeżenie nietypowej struktury kamienia. Złoty kra-



Korsarz z Wielkiego Morza

snolud, który jedynie przechodzi w odległości 3 metrów od nietypowego kamienia, może wykonać test Przeszukiwania tak, jakby aktywnie przeszukiwał.

Gdy złoty krasnolud stoi na ziemi, ma nadzwyczajną stabilność – otrzymuje premię +4 do testów atrybutów na opieranie się szarżom byka i przewracaniu. Złote krasnoludy mają premię rasową +1 do testów ataku przeciw wynaturzeniom. Krasnoludy mają premię rasową +4 do Klasy Panczerza w walce z gigantami.

\*Złote krasnoludy mają premię rasową +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektom czaropodobnym.

**Nieświadomy unik (zw):** Galinor zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Panczerza nawet będąc nieprzygotowanym lub zaatakowanym przez niewidzialnego wroga. (Ale traci premię ze Zr do KP będąc unieruchomionym.)

**Niezwykła stabilność (zw):** Galinor ma dodatkową premię +4 do testów atrybutu wykonywanych na oparciu się szarży byka lub przewróceniu, gdy stoi w wąskiej lub niskiej przestrzeni

**Mienie:** pełna zbroja płytowa słabej ostony +2, topór dwuręczny +2.

Ryc. Sam Wood

## korsarz z wielkiego morza

Korsarze z Wielkiego Morza, grasujący na szlakach handlowych u południowego wybrzeża Faerunu, są wytrawnymi żeglarzami o beztróskim podejściu do życia. Jedni zwą ich piratami, inni wolnymi najemnikami. Sami są sobie panami, postępują według własnej woli, a zapłatę za usługi biorą z góry. Kto zapłaci korsarzowi z Wielkiego Morza, może być spokojny o bezpieczeństwo swoich statków, mając ochronę silnej floty. Statki, które nie dobiły targu z korsarzami, mogą się spodziewać abordażu i rabunku. Stanie się to prędzej czy później, gdy ład zniknie z zasięgu wzroku. Takie jest życie na Wielkim Morzu.

Korsarzami z Wielkiego Morza najczęściej zostają łotrzykowie, rzadziej barbarzyńcy, bardowie, wojownicy i tropiciele. Czasami życie na korsarskim statku może skusić osobę władającą czarami. Inne klasy albo nie mają wymaganych umiejętności, albo po prostu nie interesuje ich tak specyficzny styl życia.

Korsarze z Wielkiego Morza lubią przebywać we własnym gronie. Kilko może udać się na hulankę po zejściu na ląd, ale rzadko zapuszczają się tak daleko, by nie słyszeć szumu fal i nie czuć słonego zapaehu morza. Czasami korsarz z Wielkiego Morza dołącza do innych poszukiwaczy przygód, zwłaszcza jeśli zapowiada się morska podróż i jakiś skarb do zdobycia.

### Tworzenie Korsarza z Wielkiego Morza

Korsarza z Wielkiego Morza można stworzyć według klasy prestiżowej postrachu mórz z *Pieśni i Ciszy*. (Nowsza wersja klasy prestiżowej postrachu mórz występuje także w suplemencie *Kompendium Awanturników*.) Klasę tę można tu wykorzystać po dokonaniu następujących zmian.

**Patron (zw):** Na 1. poziomie korsarz musi wybrać sobie na patrona jakąś kupiecką lub polityczną siłę. Patron jest osobą lub organizacją, której korsarz w pewien sposób służy. Na przykład gdyby korsarza wynajął dambrathski szlachcic do zatapiań statków handlowych należących do konkurentów, korsarz mógłby obracać tego zleceniodawcę swoim patronem. W kontaktach z patronem korsarz zyskuje premię z okoliczności +2 do testów Dyplomacji. A także premię z okoliczności +2 do testów Zastraszania wobec wszystkich przeciwników swego patrona, a także wobec wszystkich, których wcześniej napadał na morzu (w skali tak małej jak jeden statek i jego załoga, i tak wielkiej jak całe państwo). W każdej chwili korsarz może zmienić patrona, a wówczas premie z okoliczności zmieniają się odpowiednio. Jeżeli korsarz kiedyś zdecyduje się nie mieć patrona, natychmiast otrzymuje karę z okoliczności -2 do wszystkich testów Dyplomacji wobec wszystkich osób, których według MP to może dotyczyć, dopóki nie oberze sobie nowego patrona. Korsarz bez patrona to zwykły pirat, niegodny zaufania.

# MAGIA I CZARY

**H**a Lśniącym Południu kwitnie rzemiosło i handel. Dla wielu tamtejszych mieszkańców magia jest zwykłym towarem, tak samo jak metale szlachetne czy żywność. Statki zawijające do portów na całym wybrzeżu Wielkiego Morza przywożą osobliwe i cudowne czary, przedmioty i komponenty z odległych krajów. Oczywiście, najwięcej magii posiadają halruaańscy czarodzieje, którzy nie sprzedają swoich sekretów, ale cudze chętnie skupują. Kapłani Adamy w Durparze władają swoją trzódką za pomocą magii innego rodzaju, która wywiera nieodparty wpływ na codzienny handel.

## SEKRETY POŁUDNIA

Sekretne magia jest na Południu mniej rozpowszechniona niż w innych częściach Faerunu. Nikt jednak nie strzeże swych magicznych badań i zdolności tak zazdrośnie jak halruaańscy czarodzieje. Czynią tak po części z obawy, że w niewłaściwych rękach taka potęga mogłaby doprowadzić do katastrofy podobnej do upadku starożytnego Netherilu, a po części ze zwykłej zawiści.

## MAGIA RUNICZNA

Magia runiczna to starożytna forma Sztuki, którą dziś mało kto praktykuje, ma ona jednak swych zwolenników. Wielu krasnoludów w Wielkiej Rozpadlinie nadal kultuwyuje stare zwyczaje czysnienia magii przez rzeźbienie run. Posługują się nimi w obronie ojczyzny przed plugawymi stworami z Podmroku.

Magia runiczna została opisana w Rozdziale 2 *Zapomnianych Krain – Opisu Świata*. Liczni kapłani złotych krasnoludów (a także niektórzy Shaaryczycy) poznają atut Rycie run, a znaczna ich część obiera profesję runotwórcy. Większość z nich pozostaje na ojcystym terytorium, ale są i tacy, którzy ruszają w drogę

i sprzedają swe usługi za granicą. Moc runiczną demonstrują zazwyczaj tylko najbardziej zaufanym sługom.

W niektórych regionach Południa magia runiczna ma złą reputację, ponieważ posługują się nią niebezpieczne stworzenia. Znajdą ją niektórzy jaszczuroludzie z bagna Rethild i ogry z Gór Żabich, a także parę gigantich klanów z Gór Pylnej Ściany.

## CIENISTY SPLOT

Trudno ustalić, jak liczni są znawcy Cienistego Splotu na Lśniącym Południu. Nikt tutaj nie przyzna się otwarcie do konszachcowań z mroczną odmianą magii, ale krążą różne niepokojące pogłoski. Na przykład takie, że kult użytkowników Cienistego Splotu zyskuje wpływy pośród najznamienitszych członków Rady Starszych w Halruaa. Podobno ta sekretne organizacja zamierza obalić panujące rządy, przegnać wyznawców Mystry i Azutha, a na ich miejscu osadzić własnych przedstawicieli. Prawie połowa plotek utrzymuje, że sławne Konklawe Halruaa, druga z tajemnych organizacji czarodziejów, jest o krok od zdemaskowania czarodziejów cienia. Ale równie często słyszy się, że obie grupy są w ścisłym sojuszu, albo – co gorsza – że stanowią jedność. Można mieć pewność tylko co do tego, że prawdę znają bardzo nieliczne osoby, i to takie, które umieją trzymać język za zębami.

## nowy czar barda

### 1-POZIOMOWY CZAR BARDA

**Zeglarskie nogi:** Stworzenie łatwiej się porusza na pokładzie statku.

## nowe czary czarodzieja/zaklinacza

**1-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Chłodna bryza Darssona:** Tworzy lekki wietrzyk dmący w jednym kierunku.

**Ochrona przed skrzydlatymi:** Jak *ochrona przed złem*, ale tylko wobec istot latających na skrzydłach.  
**Wyczucie magii wtajemniczeń:** Ujawnia zdolność rzucania czarów u podmiotu oraz poziom mocy.  
**Żeglarskie nogi:** Stworzenie łatwiej się porusza na pokładzie statku.

**2-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Mroźna komora Darssona:** Obniża temperaturę na obszarze do ekstremalnego zimna.

**Rozproszenie mgły:** Anuluje naturalną i magiczną mgłę na danym obszarze.

**Słoneczny pocisk:** Promień zadaje 2k6 obrażeń, więcej nieumarłym, może też oślepić cel.

**Żar paleniska Darssona:** Podnosi temperaturę na obszarze do ekstremalnego gorąca.

**3-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Gałęzie i kamienie:** Tworzy kamienno-drewnianego szkieleta dysponującego atakiem wyszczenia energii.

**Krucha skóra:** Naturalny pancerz podmiotu staje się kruchy, przez co ataki bronią zadają mu więcej obrażeń.

**Skok, zbiorowy:** Wiele stworzeń otrzymuje premie do testów Skakania.

**Wybuch kamienia:** Kamienny przedmiot eksploduje, zadając 1k4 obrażeń +1 punkt/poziom.

**4-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Iskry:** Chmura migoczących iskieł uwidacznia kontury niewidzialnych istot.

**Mgła z piorunami:** Tworzy mgłę, która zadaje obrażenia od piorunów.

**Rozrost koralu:** Żywy koral rośnie w kształt pożądanym przez ciebie.

**Ściana bólu:** Ściana zadaje ból przechodzącym przez nią stworzeniom.

**Zawieszenie:** Dotknięty przedmiot unosi się w powietrzu według twojej woli, pozostając na miejscu przez wiele dni.

**5-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Diadem pozbawienia sił:** Podmiot otrzymuje obrażenia i jeden negatywny poziom.

**Ogniste macki Daltima:** Jak *czarne macki Ewarda*, ale stworzenia na obszarze dodatkowo odnoszą obrażenia od ognia.

**Serpentyny:** Atak dotykowy dystansowy zadaje 5k10 obrażeń, +1 serpentyna/trzy poziomy (maks. cztery)

**6-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Okrutne macki Kyristana:** Jak *czarne macki Ewarda*, ale wciągnięte w zwanie istoty otrzymują negatywne poziomy.  
**Roztasowanie:** Podmioty mogą w akcjach ruchu teleportować się na krótkie dystanse.

**7-POZIOMOWY CZAR CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Kamienna pułapka:** Blok kamienia staje się niewidzialny i zawisa w powietrzu, a spada w chwili spełnienia określonych warunków.

**9-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA/ZAKLINACZA**  
**Fala przypiływu:** Ogromna fala niszczy łódzie, stworzenia i budowle na wybrzeżu.

**Ostateczność Mycontila:** Poświęca wszystkie pozostałe zaklęcia, aby wywołać druzgocący wybuch.

## nowe czary druida

**1-POZIOMOWE CZARY DRUIDA**

**Chłodna bryza Darssona:** Tworzy lekki wietrzyk dmący w jednym kierunku.

**Ochrona przed skrzydlatymi:** Jak *ochrona przed złem*, ale tylko wobec istot latających na skrzydłach.

**2-POZIOMOWE CZARY DRUIDA**

**Łatwy szlak:** Tworzy bezpieczne przejście przez gęsto zarośnięte tereny i ukrywa ślady twego przejścia.

**Rozproszenie mgły:** Anuluje naturalną i magiczną mgłę na danym obszarze.

**Wybuch kamienia:** Kamienny przedmiot eksploduje, zadając 1k4 obrażeń +1 punkt/poziom.

**3-POZIOMOWE CZARY DRUIDA**

**Krucha skóra:** Naturalny pancerz podmiotu staje się kruchy, przez co ataki bronią zadają mu więcej obrażeń.

**Rozrost koralu:** Żywy koral rośnie w kształt pożądanym przez ciebie.

**Skok, zbiorowy:** Wiele stworzeń otrzymuje premie do testów Skakania.

**4-POZIOMOWY CZAR DRUIDA**

**Łono ziemi:** Ty i sojusznicy wślizgujecie się w ochronny bąbel 3 metry pod ziemią.

**6-POZIOMOWY CZAR DRUIDA**

**Roztasowanie:** Podmioty mogą w akcjach ruchu teleportować się na krótkie dystanse.

## nowy czar hathran

**4-POZIOMOWY CZAR HATHRAN**

**Łono ziemi:** Ty i sojusznicy wślizgujecie się w ochronny bąbel 3 metry pod ziemią.

## nowe czary kapłana

**1-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA**

**Ochrona przed skrzydlatymi:** Jak *ochrona przed złem*, ale tylko wobec istot latających na skrzydłach.

**Żeglarskie nogi:** Stworzenie łatwiej się porusza na pokładzie statku.

**2-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA**

**Chwywanie głązów:** Chwyta ciśnięte głązy.

**Rozproszenie mgły:** Anuluje naturalną i magiczną mgłę na danym obszarze.

**Słoneczny pocisk:** Promień zadaje 2k6 obrażeń, więcej nieumarłym, może też oślepić cel.

### 3-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

**Gałęzie i kamienie:** Tworzy kamiennieo-drewnianego szkieleta dysponującego atakiem wysączenia energii.

**Przekierowanie czaru:** Czary celowane w sojusznika tralają w ciebie.

**Tarcza entropii, zbiorowa:** Ataki dystansowe przeciw wielu stworzeniom mają 20% ryzyka chybiecia.

**Wybuch kamienia:** Kamienny przedmiot eksploduje, zadając 1k4 obrażeń +1 punkt/poziom.

### 4-POZIOMOWY CZAR KAPŁANA

**Ściana bólu:** Ściana zadaje ból przechodzącym przez nią stworzeniom.

### 5-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

**Kamienny ogień:** Naturalny kamień zapala się, zadając obrażenia od ognia pobliskim stworzeniom.

**Serpenty:** Atak dotykowy dystansowy zadaje 5k10 obrażeń, +1 serpentina/trzy poziomy (maks. cztery)

### 6-POZIOMOWY CZAR KAPŁANA

**Ogień w oczach:** Bliźniacze promienie z oczu zadają po 4k6 obrażeń od ognia przez 1 rundę/poziom.

### 7-POZIOMOWY CZAR KAPŁANA

**Kamienna pułapka:** Blok kamienia staje się niewidzialny i zawisa w powietrzu, a spada w chwili spełnienia określonych warunków.

## Nowe czary paladyna

### 1-POZIOMOWY CZAR PALADYNA

**Ochrona przed skrzydłatymi:** Jak *ochrona przed złem*, ale tylko wobec istot latających na skrzydłach.

### 3-POZIOMOWY CZAR PALADYNA

**Przekierowanie czaru:** Czary celowane w sojusznika tralają w ciebie.

## nowe czary tropiciela

### 2-POZIOMOWE CZARY TROPICIELA

**Chwytność głazów:** Chwyta ciśnięte głazy.

**Łatwy szlak:** Tworzy bezpieczne przejście przez gęsto zarośnięte tereny i ukrywa ślady twego przejścia.

**Rozproszenie mgły:** Anuluje naturalną i magiczną mgłę na danym obszarze.

### 3-POZIOMOWE CZARY TROPICIELA

**Bezpieczna przesieka:** Zabezpiecza obszar tak jak czar *sanktuarium*.

**Krucza skóra:** Naturalny pancerz podmiotu staje się kruchy, przez co ataki bronią zadają mu więcej obrażeń.

**Skok, zbiorowy:** Wiele stworzeń otrzymuje premie do testów Skakania.

### 4-POZIOMOWY CZAR TROPICIELA

**Łono ziemi:** Ty i sojusznicy wślizgujecie się w ochronny bąbel 3 metry pod ziemią.

## NOWE CZARY

Niżej opisane czary są na Lśniącym Południu w powszechnym użyciu.

### BEZPIECZNA PRZESIEKA

Odrzucanie

**Poziom:** tropiciel 3

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 pełna runda

**Zasięg:** dotykowy

**Cel:** fala o promieniu 9 m

**Czas działania:** 1 godzina/poziom

**Rzut obronny:** Wola neguje

**Odporność na czary:** tak (przedmiot)

Zabezpieczasz dany obszar przed atakami, jak gdyby został w całości objęty czarem *sanktuarium*. Po rzuceniu zaklęcia obszar działania nie będzie ruchomy.

Każdy przeciwnik, który próbuje uderzyć bądź w inny sposób (nawet celowanym czarem) bezpośrednio zaatakować stworzenie przebywające na obszarze, musi zdać rzut obronny na Wole. Jeśli rzut ten się powiedzie, przeciwnik może atakować normalnie, bez względu na zaklęcie. Jeśli jednak rzut obronny się nie uda, przeciwnik nie może dokończyć ataku, traci daną część akcji i przed upływem działania zaklęcia nie może bezpośrednio zaatakować nikogo na bezpiecznym obszarze. Na inne stworzenia, które nie atakują nikogo na strzeżonym obszarze, zaklęcie nie wywiera efektu. Czar ten nie chroni strzeżonych istot przed zaklęciami obszarowymi i efektowymi.

Istoty będące wewnątrz *bezpiecznej przesieki* nie mogą atakować, bo jeśli to zrobią, zaklęcie ochronne pryśnie (nawet jeśli z niego nie korzystały).

### CHŁODNA BRYZA DARSSONA

Wywoływanie [powietrze]

**Poziom:** druid 1, czarodziej/zaklinacz 1

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** 18 m

**Efekt:** słaby wiatr o kształcie strumienia, emanujący ze wskazanego punktu (położonego do 3 metrów od ciebie) aż do granicy zasięgu czaru

**Czas działania:** 1 godzina/poziom

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** tak

Tworzysz słaby wiatr (ok. 15 km/h), który wieje ze wskazanego przez ciebie punktu, działając na wszystkie stworzenia, gazy, chmury i mgły po drodze. Wszystkie unoszące się w powietrzu opary, dymy, wyciewy, chmury i gazy odpływają od danego punktu

z szybkością 24 m na rundę i rozpraszają się już po jednej czwartej zwykłego czasu działania.

Oprócz powyższych efektów, chłodna bryza funkcjonuje tak samo jak zwyczajny wietrzyk. Może poruszać dzwonekami wiatrowymi, zrzucać papiery i pergaminy, chybotać płomieniami paleniska i świec itd.

*Chłodną bryzę Darssona można utrwalić czarem utrwalenie.*

### CHWYTANIE GŁAZÓW

Przemiany

**Poziom:** kapłan 2, tropiciel 2

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** dotykowy

**Cel:** jedno dotknięte stworzenie

**Czas działania:** 1 runda/poziom (P)

**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)

**Odporność na czary:** tak

Jedno dotknięte przez ciebie stworzenie zyska zdolność chwytania rzucanych gładów w rozmiarach od małego do dużego (dotyczy to też pocisków o podobnym kształcie i rozmiarze, np. kul do katapulty). Raz w rundzie w ramach akcji natychmiastowej (darmowa akcja podjęta podczas inicjatywy innej istoty), gdy podmiot zaklęcia zostałby trafiony gładem, może wykonać rzut obronny na Refleks, aby gład chwycić. ST na chwycenie małego (lub jeszcze mniejszego) gładu wynosi 15, średniego 20, a dużego 25. Schwytyany gład natychmiast trzeba upuścić, w ramach tej samej akcji.

### DIADEM POZBAWIENIA SIŁ

Nekromancja

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 5

**Komponenty:** W, S, K

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Efekt:** 15-centymetrowy diadem negatywnej energii

**Czas działania:** 1 runda/poziom (P)

**Rzut obronny:** Wytrwałość częściowo neguje; zobacz w opisie

**Odporność na czary:** tak

Tworzysz w dłoni niewielki pierścień negatywnej energii, który nie szkodzi ani tobie, ani twojemu ekwipunkowi. Diadem wystrzeliwuje z twojej dłoni, a żeby trafił w cel, musi ci się powieść atak dotykowy dystansowy. Trafione stworzenie otrzymuje 2k6 punktów obrażeń oraz jeden negatywny poziomy (rzut obronny na Wytrwałość neguje negatywny poziomy). Gdy tylko ciśniesz pierwszym diademem, w ręce pojawia ci się drugi, gotów do użytku w następnej turze.

Negatywne poziomy z *diademem pozbawienia sił* działają tak samo jak przy zaklęciu *pozbawienie sił*.

Ponieważ nieumarłym negatywna energia pomaga, czar ten trafiając w nieumarłego nie zrani go, tylko uleczy 2k6 punktów obrażeń. Poza tym przy każdym trafieniu diademem nieumarły zyskuje 5 tymczasowych punktów wytrzymałości. Na konstrukty i przedmioty nieożywione diadem nie ma wpływu.

*Kondensator:* Bransoleta z gagatu warta 100 sz.

### FALA PRZYPIYU

Wywoływanie

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 9

**Komponenty:** W, S, M, PD

**Czas rzucania:** 10 minut

**Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom)

**Obszar:** fala wysoka na 22,5 metra i szeroka na 150 metrów

**Czas działania:** 1 min./poziom; zobacz w opisie

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** nie

Tworzysz pędzącą ścianę wody, która może zatopić pływaków, przewracać statki i zalewać miasta portowe. Fala formuje się w chwili rzucenia czaru i rusza ze wskazanego punktu w wybranym kierunku z szybkością 45 metrów na rundę. Będzie sunąć do końca działania zaklęcia, albo do chwili uderzenia o ląd. Każde stworzenie pływające w wodzie podczas uderzenia fali musi zdać test Pływania o ST 30, aby utrzymać się na powierzchni. Stworzenie, którym się to powiedzie, zostają porwane na grzbiet fali i co rundę muszą nadal wykonywać test Pływania. Stworzenia, którym test się nie powiodł, zostają wciągnięte na głębokość 3k10 metrów pod powierzchnię wody i odnoszą 4k6 punktów stłuczeń. Fala przetacza się ponad nurkującymi stworzeniami, którym grozi tonięcie (patrz: strona 303 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Każdy statek rozmiaru średniego (lub mniejszy), który znajdzie się na drodze fali, otrzymuje 6k10 punktów uszkodzeń, natomiast większe jednostki odnoszą dodatkowe 6k10 punktów uszkodzeń za każdą kategorię rozmiaru, o jaką przekraczają rozmiar średni. Poza tym statek przesuwa się wraz z falą na odległość wynoszącą 5 × odniesione punkty uszkodzeń × 0,3 metra. Na przykład, żaglowiec z 66 punktami uszkodzeń zostanie porwany falą na 99 metrów. Jeżeli wskutek tego ruchu wpadnie na inny statek albo na ląd, otrzyma kolejne uszkodzenia (patrz niżej). Wszystkie stworzenia i ekwipunek z pokładu statku, które nie są przymocowane, zostają zmyte do morza (gdzie stworzenia muszą następnie wykonać testy Pływania, jak opisano wyżej).

Jeżeli fala przypiywu uderzy o brzeg, zadaje 6k10 punktów uszkodzeń wszystkiemu, co znajduje się na drodze w odległości do 60 metrów od linii brzegu, 3k10 punktów w odległości od 60 do 120 metrów oraz 1k10 punktów w odległości od 120 do 300 metrów. Wszystkie statki stojące w porcie lub porwane pędzącą falą otrzymują 6k10 punktów uszkodzeń, które liczą się niezależnie od samego uderzenia fali (patrz wyżej) i osiadają na lądzie w odległości 5k10×3 metry od brzegu.

*Komponent materialny:* Drewniana klepka uderzająca w powierzchnię wody.

*Koszt PD:* 500 PD.

### GAŁĘZIE I KAMIEŃ

Nekromancja

**Poziom:** kapłan 3, czarodziej/zaklinacz 3

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Cel:** jeden stos śmieci rozmiaru małego

**Czas działania:** 1 runda/poziom

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** nie

Ożywisz stertę kamieni, gałęzi i innych śmieci, formując toporny kształt szkieletowatej istoty rozmiaru średniego, która natychmiast atakuje wskazanego wroga. Możesz zmienić cel ożywionego stwora w ramach akcji ruchu. Stwór ma takie statystyki, jak ludzki szkielet o 2 KW, ale posiada dodatkowo nadnaturalną zdolność upiora „wysączenie energii” (patrz: opisy szkieletu i upiora w *Księdze Potworów*).

### ISKRY

Przywoływanie (tworzenie)

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz

4

**Komponenty:** W,  
S, M

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom)

**Obszar:** fala o promieniu 3 m/poziom

**Czas działania:**

1 min./poziom

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** nie

Tworzysz chmurę wielobarwnych, migotliwych iskier, które spadają z nieba i przylepiają się do wszystkich żywych istot na obszarze. *Iskry* obrysowują kontury wszystkiego, do czego się przytkną. Nie można ich usunąć niemagicznymi środkami. Będą migotać i świecić do końca działania zaklęcia, uwiadczniając wszystkie niewidzialne obiekty na obszarze. Każde stworzenie pokryte iskrami ma karę -40 do testów Ukrywania się.

Zaklęcie to jest powszechnie stosowane podczas halruańskich uroczystości. Czarodzieje rzucają je na miasta z latających statków, ozdabiając iskierkami świętujących. Ale istnieją też praktyczniejsze zastosowania, m.in. ujawnianie niewidzialnych i ukrywających się wrogów.

*Materialny komponent wtajemniczeń:* Szczypta miki.

### KAMIENNA PUŁAPKA

Przemiany

**Poziom:** kapłan 7, czarodziej/zaklinacz 7

**Komponenty:** W, S, M/KO

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Cel:** kamienny przedmiot o wadze do 100 kg/poziom

**Czas działania:** zobacz w opisie

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** nie

Gałęzie i kamienie



Zaklęcie to sprawia, że blok kamienia staje się niewidzialny i zawisa w powietrzu we wskazanym punkcie. Będzie tam wisieć aż do aktywacji, która nastąpi w momencie spełnienia się określonych przez ciebie warunków, albo na słowo rozkazu. Po aktywacji *kamienna pułapka* staje się widzialna i spada w dół naturalnie.

Kamień w *kamiennej pułapce* można ustawić w taki sposób, żeby dźwigał na sobie dodatkowy ciężar w granicach limitu. Na przykład, jeśli kapłan 13. poziomu rzuci *kamienną pułapkę* na głaz o wadze 1100 kilogramów, można dołożyć dodatkowo 200 kilogramów. Ten dodatkowy ciężar można umieścić na szczycie wiszącego w powietrzu głazu. Kamień może też służyć jako korek zatykający otwór w suficie, etc.

Jako pułapka, wiszący kamień ma premię do ataku równą twemu poziomowi czarującego. Stworzenie trafione spadającym kamieniem otrzymuje 1k6 punktów obrażeń za każde 100 kg wagi, plus 1k6 punktów obrażeń za każde 3 metry wysokości, z jakiej spadł kamień – maksymalnie 20k6 punktów obrażeń. Obiekt leżący na kamieniu może zadać dodatkowe obrażenia – ale mogą one przekroczyć maksimum (20k6) tylko wtedy, gdy nie wynikają z samego upadku.

Warunki aktywujące *kamienną pułapkę* mogą być proste lub złożone, jak sobie życzysz. Można je ustawiać według nazwy, tożsamości lub charakteru stworzenia, albo inaczej – oprócz na widocznych działaniach lub właściwościach. Inne, nienamacalne dane, jak poziom, klasa, Kości Wytrzymałości i punkty wytrzymałości nie liczą się. Na przykład, można ustawić aktywację

*kamiennej pułapki* na praworzadne złe stworzenia, ale nie na rycerzy ciemności.

*Materialny komponent wtajemniczeń:* Kropla krwi i kamyk.

### KAMIENNY OGIEŃ

Wywoływanie [ogień]

**Poziom:** kapłan 5

**Komponenty:** W, S, KO

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** dotykowy

**Obszar:** jedno 1,5-metrowe pole + jedno 1,5 metrowe pole/cztery poziomy

**Czas działania:** 1 runda/poziom

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** tak

Naturalny, nieożywiony kamień wybucha ogniem, ziejąc czarnym dymem i falami gorąca. Istota dotykająca płonącego kamienia co

Ryc. Ralph Horsley



rundę otrzymuje 2k6 punktów obrażeń od ognia. Stworzeniom stojącym w zasięgu 3 metrów pałący żar zadaje 2k4 punkty obrażeń od ognia, a 1k4 punkty istotom stojącym dalej niż 3 metry, lecz bliżej niż 6 metrów. Płonący kamień zadaje obrażenia wszystkim stworzeniom, które są na obszarze rażenia w chwili rzuconia czaru, a później co rundę w twojej inicjatywie. Nieumarłym *kamienny ogień* zadaje podwójne obrażenia.

Ogień zżera płonący kamień w tempie 0,3 metra grubości na rundę (a więc mur grubości 3 metrów spali się na wskroś w 10 rund). Spalenie ściany dźwigającej na sobie ciężar, spalenie kolumny i innych podpór może spowodować zawalenie się budowli czy sklepienia (patrz: *Zawalające Się Jaskinie*, strona 66 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Jeżeli płonący kamień otrzyma 20 lub więcej punktów obrażeń od zimna w 1 rundzie, płomień gasną. (Obrażeń od zimna nie dzieli się tu przez 4, jak to się zwykle czyni przy przedmiotach.)

### KRUCHA SKÓRA

Przemiany

**Poziom:** druid 3, tropiciel 3, czarodziej/zaklinacz 3

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom)

**Cel:** jedno stworzenie

**Czas działania:** 1 runda/poziom

**Rzut obronny:** Wytrwałość neguje

**Odporność na czary:** tak

Sprawiasz, że naturalny pancerz istoty krystalizuje się i nabiera kruchości. Gdy tylko stworzenie takie otrzyma w walce cios, fragment skryształizowanej skóry pęka i kruszeje, zadając dodatkowe obrażenia równe premii z naturalnego pancerza. A więc stworzenie o naturalnym pancerzu +3, będąc pod wpływem tego czaru, otrzymałoby dodatkowe 3 punkty obrażeń przy każdym zranieniu bronią wręcz, dystansową lub naturalną. Klasa Pancerza stworzenia będącego celem czaru nie zmienia się.

### ŁATWY SZLAK

Odrzucanie

**Poziom:** druid 2, tropiciel 2

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** osobisty

**Cel:** ty

**Czas działania:** 1 godzina/poziom (P)

**Rzut obronny:** nie (nieszkodliwy)

**Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy)

Rozsiewasz wokół energię, która łagodnie rozsuwa rośliny na boki, umożliwiając swobodne przejście i ukrywanie za sobą śladów. Podlegające efektowi stworzenia (również sam czarujący) automatycznie rozsuwają wokół siebie poszycie. Daje to „szlak” w każdym terenie (patrz: Tabela 9-5: Teren a Ruch Podróżny, strona 164 *Podręcznika Gracza*). Po twoim przejściu rośliny powracają na swoje miejsce. ST na tropienie śladów kogoś, kto korzystał z tego efektu, rośnie o 5 (tak jak przy zacieraniu śladów).

Czar ten nie odpycha na bok ani nie zatrzymuje stworzeń roślinnych.

### ŁONO ZIEMI

Odrzucanie

**Poziom:** druid 4, hathran 4, tropiciel 4

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** dotykowy

**Cel:** ty i jedno inne stworzenie/poziom

**Czas działania:** 10 minut/poziom (P)

**Rzut obronny:** Wola neguje

**Odporność na czary:** tak



*Kruchość skóry*

Zstępujesz w głąb ziemi do ochronnego bąbla 3 metry poniżej miejsca, w którymni stałeś. Wygląda to tak, jakby ziemia rozwarła ci się pod stopami i połknęła cię. *Łono ziemi* otwiera się tylko w ziemi, nie w skale.

Do *łona ziemi* możesz zabrać jedno dodatkowe stworzenie na poziom czarującego. Stworzenia takie muszą dotykać jedno drugiego, a przynajmniej jedno z nich musi dotykać ciebie (np. gdy stoicie w kręgu ze złączonymi dłońmi).

Wewnątrz *łona ziemi* można normalnie oddychać i rozmawiać, ale nie ma dość miejsca, żeby się poruszać lub rzucać czary z komponentami somatycznymi. Powierzchni ponad *łonem ziemi* nie można badać środkami magicznymi, a tego, co przebywa wewnątrz *łona ziemi*, nie da się wykryć czarami poznania słabszymi niż 5. poziomu.

Po upływie czasu działania (albo po przerwaniu) zakłącza cała zawartość *łona ziemi* powraca do miejsca, w którym przebywała przed zadziałaniem czaru.

### MGŁA Z PIORUNAMI

Przywoływanie [elektryczność]

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 4

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom)

**Efekt:** mgła w promieniu 6 m, wysoka na 6 m

**Czas działania:** 1 runda/poziom

**Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę  
**Odporność na czary:** nie

Wyczarowujesz gęstą chmurę, która wypełnia obszar małymi wyładowaniami elektrycznymi. Dym przesłania widok tak jak czar *chmura mgły*. Poza tym wyładowania zadają 1k4 punkty obrażeń od elektryczności plus 1 punkt na poziom czarującego (maks. +15) wszystkiemu, co przebywa wewnątrz chmury. Obrażenia liczą się w każdej rundzie podczas twojej inicjatywy.

Tak jak przy *chmurze mgły*, dym rozprasza się na wietrze, nie można też rzucić tego czaru pod wodą.

### MROŻNA KOMORA DARSSONA

Wywoływanie [zimno]

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 2

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Obszar:** maks. sześcian o boku 3 m/poziom (K)

**Czas działania:** 1 godzina/poziom (P)

**Rzut obronny:** zobacz w opisie

**Odporność na czary:** tak

Obniżasz temperaturę na danym obszarze do poziomu ekstremalnego zimna (według opisu Niebezpieczne Zimno, strona 304 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). W każdej minucie pobytu na obszarze stworzenie wrażliwe na zimno odnosi 1k6 punktów obrażeń (bez rzutu obronnego). Ponadto trzeba wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni test), aby uniknąć 1k4 punktów służeń. Kto nosi metalowy pancerz, albo jest w fizycznym kontakcie z metalem leżącym w obszarze działania czaru od 1 godziny lub dłużej, podlega wpływowi czaru *oziębienie metalu*.

Czar ten pierwotnie powstał w celu zapobiegania psuciu się żywności (rzucany wewnątrz piwnic), ale czarodzieje szybko dostrzegli w nim potencjał jako środek powstrzymujący intruzów (np. w długich korytarzach lub skarbcach), a także tworzący odpowiednie środowisko dla zimnolubnych stworzeń.

*Mroźną komorę Darssona* można utrwalić czarem *utrwalenie*.

### OCHRONA PRZED SKRZYDLATYMI

Odrzucanie

**Poziom:** kapłan 1, druid 1, paladyn 1, czarodziej/zaklinacz 1

**Komponenty:** W, S, M/KO

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** dotykowy

**Cel:** dotknięte stworzenie

**Czas działania:** 1 min./poziom (P)

**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)

**Odporność na czary:** nie; zobacz w opisie

Jak *ochrona przed złem*, ale premie stosują się tylko do ataków stworzeń skrzydlatych, które mają w statystykach szybkość latania. Stworzenia przyzwane, które umieją latać na skrzydłach, nie są w stanie dotknąć podmiotu. Ale odporność na czary może pozwolić stworzeniu przełamać ochronę i dotknąć podmiotu czaru.

*Materiałny komponent wtajemniczeń:* Pióro lub skrzydło niepoterza.

### OGIEŃ W OCZACH

Wywoływanie [ogień]

**Poziom:** kapłan 6

**Komponenty:** W, S, KO

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Efekt:** dwa promienie ognia na rundę

**Czas działania:** 1 runda/poziom

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** tak

Natychmiast po rzuceniu tego czaru, a potem raz na rundę, możesz wystrzelić z oczu dwa ogniste promienie, celując w jednego lub dwóch przeciwników. Celujesz w ramach darmowej akcji co rundę w swojej inicjatywie. Trafienie rozstrzyga się atakiem dotykowym dystansowym, dla każdego promienia osobno. Zadaje 4k6 punktów obrażeń od ognia.

Nie musisz zużyć promieni koniecznie podczas działania zaklęcia. Możesz zająć się czymś innym, na przykład rzucaniem innych czarów. Po upływie pierwszej rundy strzelanie promieniami będzie akcją standardową (koncentracja na czarze).

### OGNISTE MACKI DALTIMA

Przywoływanie (tworzenie) [ogień]

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 5

**Rzut obronny:** nie i Refleks zmniejsza o połowę; zobacz w opisie

Czar ten działa podobnie jak *czarne macki Evarda*, ale stworzone nim macki płoną białoniebieskim ogniem. Każde stworzenie na obszarze zaklęcia otrzymuje 1 punkt obrażeń na poziom czarującego (maks. 15 punktów) co rundę. Udany rzut obronny na Refleks spólawia obrażenia, ale postacie chwyczone mackami w zwarcie nie mają prawa do tego rzutu.

### OKRUTNE MACKI KYRISTANA

Nekromancja

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 6

**Rzut obronny:** nie i Wytrwałość neguje; zobacz w opisie

**Odporność na czary:** tak

Czar ten działa podobnie jak *czarne macki Evarda*, ale tutaj macki stworzone są z energii negatywnej. Żywe istoty chwyczone mackami w zwarcie otrzymują jeden negatywny poziom co rundę, chyba że powiedzie im się rzut obronny na Wytrwałość.

### OSTATECZNOŚĆ MYCONTILA

Wywoływanie

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 9

**Komponenty:** W, S, M

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** osobisty

**Obszar:** rozprysk o promieniu 9 m

**Czas działania:** natychmiastowy

**Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę

**Odporność na czary:** tak

Wyzwalasz wybuch o zabójczej mocy, podobny do działania „mocy kaźni” uruchamianej złamaniem *laski potęgi* (więcej szczegółów:

strona 244 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Czar zamienia wszystkie pozostałe w twym umyśle komórki na czary w eksplozję magicznej energii. Wszystkie stworzenia w odległości do 3 metrów od ciebie otrzymują 8 punktów obrażeń za każdą z pozostałych komórek, stworzenia przebywające w odległości od 4 do 6 metrów otrzymują 6 punktów za komórkę, a w odległości od 7 a 9 metrów – 4 punkty obrażeń za komórkę. Sam otrzymujesz maksimum obrażeń i nie masz prawa do rzutu obronnego.

Uważa się, że Mycontil i jego pomocnicy rzucili ten czar w ceremonii magii kregów, aby pokonać wodza arkajuńskich barbarzyńców – Reinhara I z Dambrath – podczas inwazji Dambrath na Halruaa. Mycontil z pomocnikami zniknęli w wybuchu i uznano ich za martwych. Nie słyszano, aby ktokolwiek inny użył jeszcze tego zaklęcia.

**Komponent materialny:** Kość z palca arcymaga włożona na 1 tydzień do diamentowego pyłu o wartości 5000 sz.

### PRZEKIEROWANIE CZARU

Odrzucanie

**Poziom:** kapłan 3, paladyn 3

**Komponenty:** W, S, KO

**Czas rzucania:**

1 akcja standardowa

**Zasięg:** średni

(30 m + 3 m/poziom)

**Cel:** jedno stworzenie

**Czas działania:**

1 runda/poziom (P)

**Rzut obronny:**

Wola neguje (nie-szkodliwy)

**Odporność na czary:** tak

Tworzysz magiczne połączenie między sobą a sojusznikiem. Wszystkie czary wycelowane w sojusznika (ale nie obszarowe czy efektowe) zostaną przekierowane na ciebie. Na przykład *magiczne pociski* rzucone w twego sojusznika nie trafią w niego, lecz w ciebie.

I ty i sojusznik musicie przebywać w zasięgu rzuconego zaklęcia, aby zostało przekierowane. Jeżeli w zasięgu rażenia jest tylko sojusznik, a ty nie, wówczas czar normalnie trafi twego sojusznika. Jeżeli ty i sojusznik oddalacie się poza zasięg *przekierowania*, przestanie ono działać.

### ROZPROSZENIE MGŁY

Odrzucanie

**Poziom:** kapłan 2, druid 2, tropiciel 2, czarodziej/zaklinacz 2

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom)

**Obszar:** maks. cztery sześciiany o boku 3 m/poziom (K)

**Czas działania:** 1 min./poziom; zobacz w opisie

**Rzut obronny:** Wytrwałość częściowo neguje; zobacz w opisie

**Odporność na czary:** tak

Natychmiastowo i całkowicie usuwasz normalną i magiczną mgłę z danego obszaru. Czar działa skutecznie na mgłę i mgiełkę z każdego źródła, m.in. z zaklęcia *nieprzenikniona mgła* i *zabójcza chmura*. Nie działa natomiast na akwenty wodne, opady atmosferyczne i dym. Rozproszony obszar będzie czysty przez 1 minutę na poziomie, bez względu na inne okoliczności – później może zasnuć się ponownie, jeśli w bezpośrednim otoczeniu pozostało dość mgły. Naturalna mgła znika z obszaru natychmiast, a otwarza się po 1 minucie od zakończenia działania zaklęcia. Mgła magiczna (np. z czaru *chmura mgły*) wymaga testu rozpraszania (1k20 + twój poziom czarującego, maksymalnie +10) przeciw zaklęciu, które stworzyło mgłę. ST testu rozpraszania wynosi 11 + poziom czarującego danego czaru. Sukces oznacza, że na wskazanym przez ciebie obszarze czar ulega rozproszeniu, ale w przypadku magicznej mgły pokrywającej znaczny obszar *rozproszenie mgły* nie usunie jej w całości.

Stworzenia, które przebywają na danym obszarze w postaci mgły, muszą zdać rzut obronny na Wytrwałość, albo odnieść 2k10 punktów obrażeń. A nawet jeśli rzuty im się powiodą, muszą natychmiast przybrać inną postać.

Stworzenia, które przebywają na danym obszarze w postaci mgły, muszą zdać rzut obronny na Wytrwałość, albo odnieść 2k10 punktów obrażeń. A nawet jeśli rzuty im się powiodą, muszą natychmiast przybrać inną postać.



Ogień w oczach

### ROZROST KORALU

Przemiany

**Poziom:** druid 3, czarodziej/zaklinacz 4

**Komponenty:** W, S, M

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Efekt:** sześcian koralu o boku 1,5 m/poziom (K)

**Czas działania:** permanentny

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** nie

Sprawiasz, że żywy, podwodny koral rośnie w przyspieszonym tempie i przybiera pożądaną przez ciebie kształt. Ponieważ sam kontrolujesz kształt, możesz uformować z koralu ścianę, dużą kulę itd. Ogranicza cię tylko maksymalny rozmiar koralu, ale nie ilość

dostępnego surowca. Drobną kawałek wystarczy jako ziarno dla nowego rozrostu, pod warunkiem że dany koral jest żywy.

W Halruaa *rozrost koralu* często służy do konstruowania budynków i posągów. Jest też ulubionym środkiem konstrukcyjnym różnych ras wodnych, które budują w ten sposób podwodne miasta.

*Komponent materialny:* Kawałek koralu.

### ROZTASOWANIE

Przywoływanie (teleportacja)

**Poziom:** druid 6, czarodziej/zaklinacz 6

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** dotykowy

**Cel:** jedno lub kilka dotkniętych, chętnych stworzeń

**Czas działania:** 1 runda/poziom (P)

**Rzut obronny:** Wola neguje (nieškodliwy)

**Odporność na czary:** tak

Nadajesz jednemu stworzeniu, plus jednemu dodatkowemu na każde pięć poziomów czarującego, zdolność teleportowania się na krótki dystans w ramach akcji ruchu. Każdy podmiot może używać tej mocy raz w rundzie, w swojej inicjatywie, aby dostać się w miejsce dobrze znane albo aktualnie widziane. Maksymalny dystans to 1,5 metra na dwa poziomy czarującego (maks. 15 metrów na 20. poziomie). Stworzenia objęte tym zaklęciem mogą przetranszować ze sobą przedmioty, pod warunkiem że ciężar nie przekracza ich maksymalnego obciążenia. Jeżeli podmiot *roztasowania* przybyłby na obszar zajęty przez ciało stałe, próba teleportacji po prostu się nie udaje.

### SERPENTYNY

Wywoływanie

**Poziom:** kapłan 5, czarodziej/zaklinacz 5

**Komponenty:** W, S, M

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom)

**Efekt:** jedna lub kilka serpentyn

**Czas działania:** 1 runda/poziom

**Rzut obronny:** nie

**Odporność na czary:** tak

Po rzuceniu tego zaklęcia z twojej dłoni wystrzeliwuje kilka jaśniejących, czerwonych serpentyn. Możesz wystrzelić jedną serpentynę plus jedną dodatkową na każde trzy poziomy powyżej 9. (maksymalnie cztery serpentyny na 18. poziomie). Każda serpentyna celuje w jedno stworzenie – można wycelować wszystkie w jeden cel, albo każdą indywidualnie. Serpentyna porusza się samodzielnie, ściga cel bez twojej koncentracji. Potem zawisa w przestrzeni zajmowanej przez cel, mając przygotowany atak dotykowy. Gdy tylko cel podejmie jakąkolwiek akcję, serpentyna wykonuje atak dotykowy (z bazową premią do ataku jak u czarującego). Jeśli test ataku się powiedzie, serpentyna zadaje 5k10 punktów obrażeń. Jeśli przed upływem działania czaru cel nie podejmie żadnej akcji, serpentyny znikają bez żadnego efektu.

Serpentynę można zaatakować (KP 20), ale podziąła na nią tylko broń magiczna. Jeden udany atak niszczy serpentynę.

*Komponent materialny:* 15-centymetrowe pasmo czerwonego pajęczego jedwabiu.

### SKOK, ZBIOROWY

Przemiany

**Poziom:** druid 3, tropiciel 3, czarodziej/zaklinacz 3

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Cel:** jedno stworzenie/poziom, oddalone od siebie maks. o 9 metrów

Jak czar *skok*, ale obejmuje działaniem grupę stworzeń na obszarze, z których wszystkie otrzymują premię z usprawnienia +10 do testów Skakania. Premia z usprawnienia rośnie do +20 na 10. poziomie czarującego, a do +30 (maksimum) na 14. poziomie czarującego.

Piraci z Wielkiego Morza uwielbiają stosować ten czar podczas akcji abordażu.

### SŁONECZNY POCISK

Wywoływanie [światło]

**Poziom:** kapłan 2, czarodziej/zaklinacz 2

**Komponenty:** W, S

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom)

**Efekt:** promień

**Czas działania:** 1 runda

**Rzut obronny:** Refleks częściowo neguje

**Odporność na czary:** tak

Z twojej dłoni wystrzeliwuje promień palącego, słonecznego światła. Aby trafić w cel, musisz wykonać atak dotykowy dystansowy. Stworzenie trafione pociskiem będzie oślepienie przez 1 rundę i otrzyma 2k6 punktów obrażeń. Stworzenia wrażliwe na światło słońca otrzymują podwójne obrażenia. Nieumarli zawsze dostają obrażenia podwójnie, tak samo grzyby, pleśnie, śluz i szlamy. Nieumarli, których słońce dotkliwie rani (np. wampiry) zawsze odnoszą potrójne obrażenia. Udany rzut obronny na Refleks neguje oślepienie.

### ŚCIANA BÓLU

Nekromancja [zło]

**Poziom:** kapłan 4, czarodziej/zaklinacz 4

**Komponenty:** W, S, K

**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa

**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

**Efekt:** ściana o obszarze maks. jednego pola o boku 3 m/poziom

**Czas działania:** 1 runda/poziom (P)

**Rzut obronny:** Wola neguje

**Odporność na czary:** tak

Wypełniasz obszar ohydą energią, która wszystkim przechodzącym zadaje dotkliwy ból. Stworzenia otrzymują karę -2 do wszystkich ataków, rzutów obronnych i testów na obszarze ściany. Poza tym istoty przebywające na obszarze ściany co rundę otrzymują 1k4 punkty stłuczeń na poziom czarującego (maksymalnie 15k4).

*Kondensator:* Miniaturowy batog.

## TARCZA ENTROPII, ZBIOROWA

Odrzucanie

**Poziom:** kapłan 3**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)**Cel:** jedno stworzenie/poziom, oddalone od siebie maks. o 9 metrów**Czas działania:** 1 min./poziom (P)**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)**Odporność na czary:** nieJak *tarcza entropii*, ale działa na kilka stworzeń.

## WYBUCH KAMIENIA

Wywoływanie

**Poziom:** kapłan 3, druid 2, czarodziej/zaklinacz 3**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa**Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom)**Cel:** rozprysk o promieniu 6 m**Czas działania:** natychmiastowy**Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę lub Wytrwałość neguje; zobacz w opisie**Odporność na czary:** nie

Sprawiasz, że kamienny przedmiot o objętości minimum 22 centymetrów sześciennych eksploduje, siejąc wokół odłamkami kamienia. Stworzenia przebywające na obszarze czaru otrzymują 1k4 punkty obrażeń plus 1 punkt na poziom czarującego (maks. +15). Udany rzut obronny na Refleks spóławia obrażenia.

Kamienny przedmiot magiczny (albo niemagiczny, ale będący w czyimś posiadaniu) ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość, aby zanegować efekt. *Wybuch kamienia* nie skutkuje przeciw stworzeniom.

## WYCZUCIE MAGII WTajemniczeń

Poznanie

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 1**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa**Zasięg:** dotykowy**Cel:** jedno dotknięte stworzenie**Czas działania:** natychmiastowy**Rzut obronny:** nie**Odporność na czary:** nie

Dotknięciem natychmiast wyczuwasz, czy stworzenie umie rzucać czary wtajemniczeń i maksymalny dostępny mu poziom czarów.

## ZAWIESZENIE

Przemiany

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 4**Komponenty:** W, S, M**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa**Zasięg:** dotykowy**Cel:** nieożywiony przedmiot o wadze do 500 kg/poziom**Czas działania:** 1k4 dni + 1 dzień/poziom (P)**Rzut obronny:** nie**Odporność na czary:** nie

Jak *lewitacja*, z wyżej podanymi oraz następującymi różnicami. Podczas działania zaklęcia możesz mentalnie sterować przedmiotem w górę lub w dół w tempie 13,5 metra na rundę; liczy się to jak akcja ruchu. Gdy przerwiesz koncentrację, przedmiot pozostanie w miejscu do końca czasu działania czaru.

**Komponent materialny:** Mała, skórzana pętla zawieszona na haczyku ze złotego drutu.

## ŻAR PALENISKA DARSSONA

Wywoływanie [ogień]

**Poziom:** czarodziej/zaklinacz 2**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa**Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)**Obszar:** maks. sześciąt o boku 3 m/poziom (K)**Czas działania:** 1 godzina/poziom (P)**Rzut obronny:** zobacz w opisie**Odporność na czary:** tak

Zwiększasz temperaturę na danym obszarze do poziomu ekstremalnego gorąca (według opisu Niebezpieczne Gorąco, strona 303 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). W każdej minucie wdychania powietrza na tym obszarze stworzenie wrażliwe na gorąco odnosi 1k6 punktów obrażeń (bez rzutu obronnego). Ponadto za każde 5 minut trzeba wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni test), aby uniknąć 1k4 punktów stłuczeń. Kto nosi grube ubranie lub jakikolwiek pancerz, ma karę -4 do tego rzutu. Poza tym kto nosi metalowy pancerz, albo jest w fizycznym kontakcie z metalem leżącym w obszarze od 1 godziny lub dłużej, podlega wpływowi czaru *rozgrzanie metalu*.

Czar ten pierwotnie służył do gotowania jedzenia (rzucany wewnątrz kotłów, pieców i palenisk), ale czarodzieje szybko dostrzegli w nim potencjał jako środek powstrzymujący intruzów (np. w długich korytarzach lub skarbcach), a także tworzący odpowiednie środowisko dla stworzeń lubiących wyjątkowe gorąco.

*Żar paleniska Darssona* można utrwalić czarem *utrwalenie*.

## ŻEGLARSKIE NOGI

Przemiany

**Poziom:** bard 1, kapłan 1, czarodziej/zaklinacz 1**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja standardowa**Zasięg:** dotykowy**Cel:** dotknięte stworzenie**Czas działania:** 1 godzina/poziom (P)**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)**Odporność na czary:** tak

Nadajesz stworzeniu zdolność łatwego poruszania się po pokładzie statku, nawet podczas złej pogody. Każde stworzenie objęte czarem *żeglarskie nogi* automatycznie zdaje testy Zachowania równowagi (z ST 20 lub niższą) na pochyłych powierzchniach i względnie śliskim podłożu. Ponadto balansując na pokładzie statku można poruszać się z normalną szybkością, a nie z połową szybkości. Patrz: opis umiejętności Zachowanie równowagi w *Podręczniku Gracza*.

# PRZEDMIOTY MAGICZNE

**H**alruańscy czarodzieje w niczym nie ustępują magom z Thay w kunszcie tworzenia magicznych przedmiotów, ale oficjalnie niczego nie eksportują, pilnie strzegąc swych sekretów i osiągnięć. A mimo to dzieła ich rąk jakoś wydostają się poza Ściany i trafiają do odległych krain. Złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny także produkują wartościowe przedmioty, będące w ciągłej sprzedaży na krasnoludzkich bazarach na powierzchni ziemi. Także pośród Crinti z Dambrath są wytwórcy magicznych przedmiotów, których złośliwie produkty przeznaczone są do makabrycznych zabaw lub na potrzeby wojenne. Durparczycy niedostatek własnej produkcji magicznej rekompensują sobie stałym importem zza granicy.

## przedmioty magiczne

Oprócz przedmiotów magicznych z *Przewodnika Mistrza Podziemi* i wszelkich innych wymyślonych na potrzeby świata ZAPOMNIANYCH KRAIN, na Lśniącym Południu i w rękach pochodzących stamtąd ludów można zobaczyć poniższe rzeczy.

## pancerze

Na Lśniącym Południu opracowano kilka nowych rodzajów magicznych zbroi stworzonych pod kątem zagrożeń specyficznych dla tego regionu, między innymi dla ochrony przed warunkami środowiska naturalnego.

### SPECJALNE MOCE PANCERZY I TARCZ

Zestaw magicznego opancerzenia lub magiczna tarcza obdarzone specjalną mocą muszą mieć premię z usprawnienia minimum +1.

**Groza:** Zbroje i tarcze z tą właściwością umożliwiają wywołanie strachu u wrogów. Trzy razy dziennie, na rozkaz, posiadacz zbroi/tarczy rozsiewa wokół grozę. Wszyscy przeciwnicy w zasięgu 9 m, którzy mają mniej KW niż posiadacz, muszą zdać rzut obronny na Wolę (ST 10 + 1/2 KW posiadacza + jego modyfikator z Cha). Porażka rzutu oznacza panikę na 10 rund, a skulenie w razie braku drogi ucieczki. Komu rzut obronny się powiedzie, ten przez 1 rundę będzie wstrząśnięty, ale zyska 24-godzinną niepodatność na grozę tego konkretnego pancernia/tarczy.

Umiarkowana nekromancja; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerna, Czar selektywny *strach*; Cena +60 000 sz.

**Kontrolowanie robactwa:** Osoba nosząca taki pancerz lub tarczę może kontrolować maksymalnie 26 KW robactwa dziennie, co działa tak jak moc kontrolowania nieumarłych (więcej o tym w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Każdego dnia o świcie kontrola nad robactwem przemija. Zbroje i tarcze z tą właściwością wyglądają, jakby wykonano je z segmentowatych fragmentów ciał (pajęczaków lub owadów). Funkcja tego wyglądu jest czysto dekoracyjna, nie ma wymiernego efektu.

Silne oczarowania; PC 15; Stworzenie magicznej broni i pancerna, *zbiorowe oczarowanie potwora*; Cena +49 000 sz.

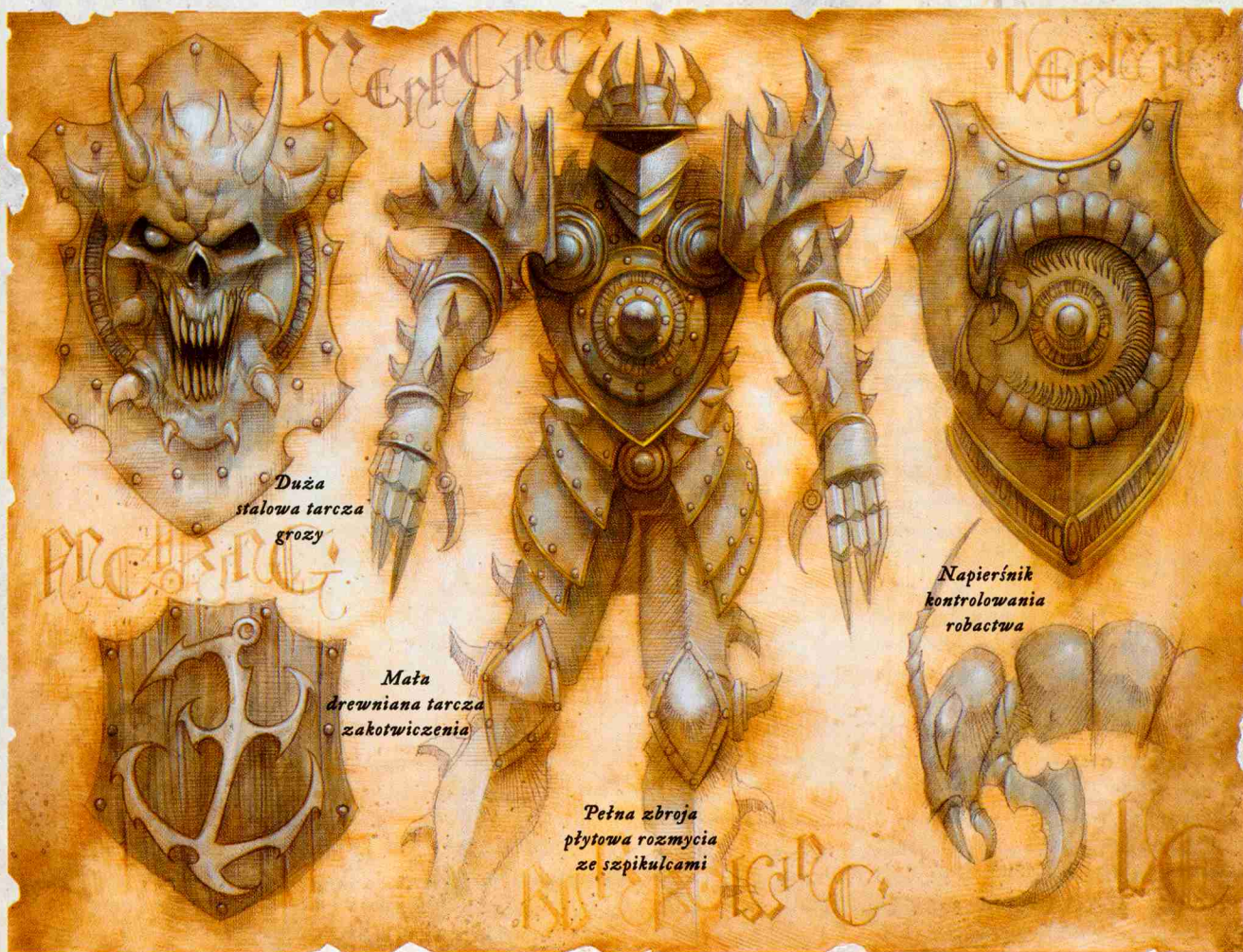
**Lustrzane odbicie:** Na rozkaz, trzy razy dziennie, dany pancerz lub tarcza pozwala posiadaczowi stworzyć własny wizerunek, tak jak czarem *lustrzane odbicie*. Moc tworzy sześć wizerunków, które utrzymują się przez 6 rund (lub dopóki nie zostaną trafione).

Umiarkowana iluzja; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerna, *lustrzany obraz*; Cena +20 000 sz.

**Maskowanie:** Pancerz lub tarcza z tą mocą chroni noszącego i jego ekwipunek przed czarami i przedmiotami (np. *kryształowymi kulami*) ze szkoły poznania. Gdy ktoś podejmie próbę poznania wobec osoby noszącej taki pancerz/tarczę, będzie musiał zdać test poziomu czarującego o ST 20.

Słabe odrzucanie; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerna, *niewykrywalność*; Cena +45 000 sz.

**Migotanie:** Na rozkaz postać nosząca zbroję z tą właściwością może przeskakiwać tam i z powrotem między Planem Material-



Duża  
stalowa tarcza  
grozy

Mała  
drewniana tarcza  
zakotwiczenia

Pełna zbroja  
płytkowa rozmycia  
ze szpikulcami

Napiersnik  
kontrolowania  
robactwa

Ryc. Wayne England

nym i Eteryicznym (jak czarem *migotanie*). Moc tę można aktywować raz dziennie, a działa przez 1 minutę.

Słabe przemiany; PC 10.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *migotanie*; Cena +15 000 sz.

**Ochrona przed oczarowaniami:** Postać nosząca taki pancerz lub tarczę zyskuje niepodatność na pierwsze trzy czary ze szkoly oczarowania, jakie zostaną rzucone na nią danego dnia.

Umiarkowane odrzucanie; PC 9.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *złamanie zaklęcia*; Cena +50 000 sz.

**Rozmycie:** Obraz postaci noszącej ten typ pancerza lub tarczy chwieje się i rozmywa przed oczami. Daje to noszącemu ukrycie (20% ryzyka chybienia). Istoty, które nie widzą noszącego, nie zwracają uwagi na ten efekt, tak samo istoty korzystające z *widzenia prawdy*.

Słaba iluzja; PC 3.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rozmycie*; Cena +36 000 sz.

**Sanktuarium:** Trzy razy dziennie, na rozkaz, bohater noszący taką zbroję lub tarczę otrzymuje ochronę zaklęcia *sanktuarium* (Wola ST 11. neguje). Efekt działa przez 1 minutę.

Umiarkowane odrzucanie; PC 10.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *sanktuarium*; Cena: premia +1.

**Swoboda:** Bohater noszący taką zbroję stale korzysta z efektu *swobody działania*.

Umiarkowane odrzucanie; PC 7.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *swoboda działania*; Cena +60 000 sz.

**Termiczność:** Zbroja z tą właściwością pozwala noszącemu ignorować efekty intensywnego, naturalnego gorąca i zimna. Bohater czuje się dobrze w temperaturach od -45 do 60 stopni, nie wykonując rzutów obronnych na Wytrwałość (jak każą reguły ze stron 303 i 304 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Taką samą ochronę ma ekwipunek bohatera.

Słabe odrzucanie; PC 5.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność na żywioły*; Cena +5000 sz.

**Uzdrowianie:** Gdy osoba nosząca taką zbroję wskutek ran znajdzie się w stanie okaleczonym lub umierającym, zbroja automatycznie uleczy jej 20 punktów obrażeń (mocy tej nie trzeba aktywować). Działa raz dziennie.

Umiarkowane wywoływanie; PC 11.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uwarunkowanie, leczenie średnich ran*; Cena +32 000 sz.

**Zakotwiczenie:** Bohatera w takiej zbroi lub z taką tarczą bardzo trudno zepchnąć z miejsca podczas walki. Zyskuje premię z usprawnienia +5 do odpowiednich testów atrybutów na oparcie się szarży byka, obalaniu i przewracaniu.

Słabe przemiany; PC 5.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *siła byka*; Cena +3750 sz.

**Zakotwiczenie, potężniejsze:** Jak zakotwiczenie, ale daje premię z usprawnienia +10 do odpowiednich testów atrybutów na oparciu się szarży byka, obalaniu i przewracaniu.

Umiarkowane przemiany; PC 10.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *siła byka*; Cena +15 000 sz.

**Zdrowie:** Postać nosząca taki pancerz lub tarczę jest niepodatna na wszelkie choroby, naturalne i magiczne.

Słabe przywoływanie; PC 5.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przetłamanie choroby*; Cena +11 250 sz.

**Żeglarska:** Osoba nosząca żeglarską zbroję automatycznie zdaje testy Zachowania równowagi (o ST do 20) na pokładzie statku. Mimo że ciężar zbroi jest taki sam jak zwyczajnej, ma ona moc unoszenia się na powierzchni wody, dając noszącemu premię z okoliczności +5 do testów Pływania.

Umiarkowane przemiany; PC 6.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *żeglarskie nogi*, twórca musi mieć 5 rang w umiejętności Pływanie; Cena +20 000 sz.

## BRONŃ

Ze Lśniącego Południa pochodzi wiele nowych broni magicznych, jak przystało na region, którego korzenie sięgają najpotężniejszych cywilizacji magicznych w historii Faerunu.

### SPECJALNE MOCE BRONI MAGICZNEJ

Magiczna broń ze specjalną mocą musi mieć premię z usprawnienia minimum +1.

**Oslabienia:** Broń osłabienia, oprócz zwykłych obrażeń, przy każdym trafieniu obniża Siłę o 1 punkt. Odporność na czary chroni normalnie. Osłabienie trwa przez 10 minut. Kilkakrotnie trafienia w to samo stworzenie kumulują efekty, ale wartość Siły nie może skutkiem tej mocy spaść poniżej 1. Łuki, kusze i proce obdarzone tą mocą przenoszą efekt na pociski.

Umiarkowana nekromancja; PC 10.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *promień osłabienia*; Cena: premia +3.

**Paraliżująca:** Przy udanym trafieniu krytycznym oręż paraliżujący unieruchamia żywe stworzenie na 10 rund, jeśli ofierze nie uda się rzut obronny na Wolę o ST 17. W każdej rundzie, w swojej inicjatywie, sparaliżowana istota ma prawo do nowego rzutu obfornego na przerwanie efektu. Odporność na czary chroni normalnie. Stworzenia niepodatne na efekty wpływające na umysł są również niepodatne na tę moc broni. Łuki, kusze i proce obdarzone tą mocą przenoszą efekt na pociski.

Umiarkowane oczarowania; PC 10.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *unieruchomienie potwora*; Cena: premia +2.

**Pozbawienia sił:** Broń pozbawienia sił jest bardzo niehumanitarna, popularna w krajach hołdujących złu, jak Dambrath i Veldorn. Przy trafieniu krytycznym istota zraniona bronią pozbawienia sił otrzymuje (oprócz obrażeń) jeden negatywny poziom. A jeśli suma negatywnych poziomów dorówna lub przekroczy KW istoty – istota umiera. Odporność na czary chroni normalnie. Jeżeli stworzenie wyjdzie z tej walki z życiem, negatywny poziom narzucony tym orężem znikną po 13 godzinach. Nieumarli zranieni bronią pozbawienia sił odnoszą obrażenia normalnie, ale zamiast negatywnego poziomu zyskują 5 tymczasowych punktów wytrzymałości. Łuki, kusze i proce obdarzone tą mocą przenoszą efekt na pociski.

Silna nekromancja; PC 13.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *pozbawienie sił*; Cena: premia +3.

**Rdzewienia:** Broń rdzewienia nie może posiadać żadnych żelaznych części. Musi być wykonana z drewna, kości, kamienia bądź innego materiału nieżelaznego. Posługując się taką bronią, można jej dotykiem spowodować szybkie rdzewienie metalowych obiektów. Osoba nosząca żelazną (lub częściowo żelazną) zbroję lub tarczę po trafieniu orężem rdzewienia musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 16. Po nieudanym rzucie przedmiot traci 1 punkt premii z pancerza – w pierwszej kolejności dotyczy to tarczy. Gdy przedmiot straci wszystkie punkty premii z pancerza, rozpada się na kawałki i ulega zniszczeniu. Łuki, kusze i proce obdarzone tą mocą przenoszą efekt na pociski.

Umiarkowane przemiany; PC 7.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rdzewienie*; Cena: premia +1.

**Wyczerpania:** Stworzenie trafione bronią wyczerpania musi zdać rzut obronny na Wytrwałość o ST 14, albo ulegnie zmęczeniu na 5 minut. Odporność na czary chroni normalnie. Moc ta nie działa na stworzenia, które już są zmęczone, ani na istoty niepodatne na zmęczenie. Łuki, kusze i proce obdarzone tą mocą przenoszą efekt na pociski.

Słaba nekromancja; PC 5.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *promień wyczerpania*; Cena: premia +1.

### ŚCIŚLE OKREŚLONA BRONŃ MAGICZNA

Niżej opisaną ściśle określoną bronią zwykle produkuje się z identycznym zestawem mocy.

**Batog bólu:** *Batog* +1 nabijany ostrymi jak brzytwa kolcami. Przy każdym uderzeniu zadaje dodatkowo 1k8 punktów stłuczeń i dotkliwy ból. Cel musi zdać rzut obronny na Wytrwałość o ST 17, albo otrzyma karę -4 do ataków, rzutów obronnych i testów na 1k4 rundy. Ulubiona broń kapłanek Loviatar.

Umiarkowana nekromancja; PC 9.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *symbol bólu*; Cena 26 320 sz.

**Bełt otumanienia:** *Bełt* +1 specjalnie umagiczniony, żeby oprócz obrażeń wywoływał otumanienie. Cel trafiony *bełtem otumanienia* musi zdać rzut obronny na Wolę o ST 20, albo ulegnie otumanieniu na 1k6 rund. Stworzenia niepodatne na czary i moce wpływające na umysł są niepodatne również i na *bełty otumanienia*.

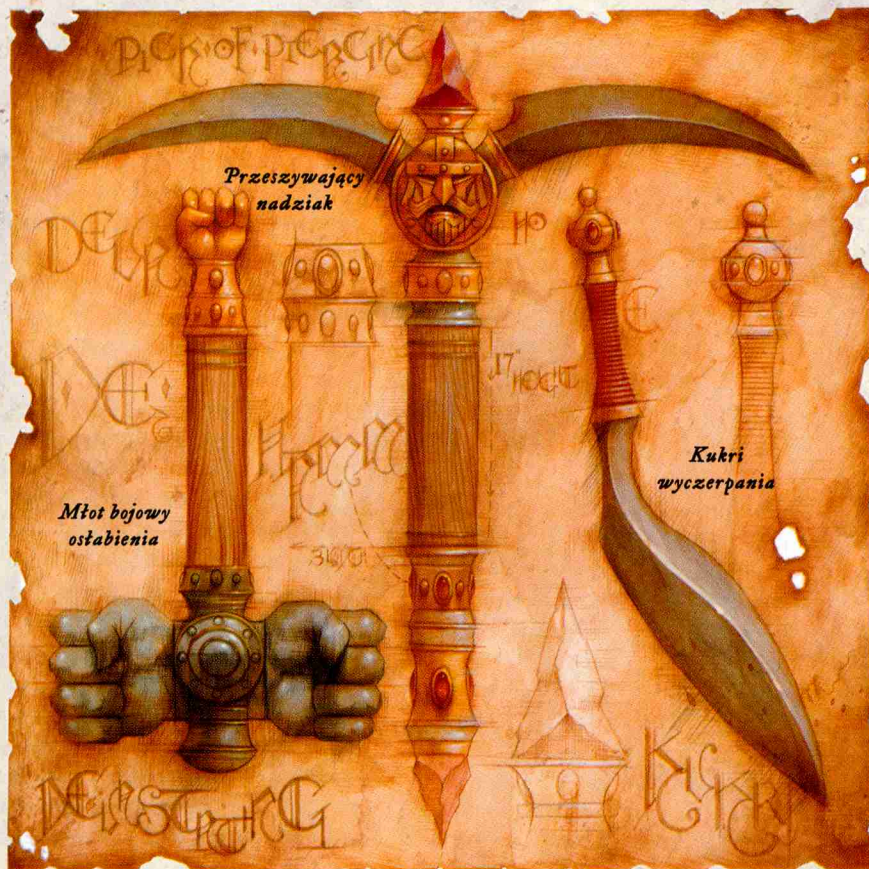
Silne oczarowania; PC 13.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *symbol otumanienia*; Cena (za 50 bełtów) 9630 sz.

**Miażdżący bicz:** *Bicz* +2 umożliwiający opłatywanie i duszenie celów. Gdy *miażdżący bicz* trafi istotę rozmiaru dużego lub mniejszą, zadaje normalne obrażenia i zmusza ofiarę do rzutu obfornego na Refleks o ST 15. Nieudany rzut oznacza opłatanie, chyba że walczący biczem tego sobie nie życzy. Jeśli stworzenie opłatane biczem chce rzucić czar, musi zdać test Koncentracji o ST 15. Z opłatania można się uwolnić testem Wyzwalania się o ST 20. Dopóki bicz opłatuje ofiarę, nie można używać go jako broni.

Raz dziennie posiadacz bicza może nakazać zgniecenie opłatanego celu. Na 17 rund bicz zyskuje wartość Siły 35 i premię do zwarcia +41. Każdy udany test zwarcia przeciw opłatanej istocie zadaje 2k6+12 punktów obrażeń.

Silne wywoływanie; PC 17.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ożywienie liny, miażdżąca dłoń Bigby'ego*; Cena 97 381 sz.





Ryc. Wayne England

**Mocarna kopia lotna z Wielkiej Rozpadliny:** Inna odmiana *ognistej kopii lotnej*: kopia +2 może trzy razy dziennie na rozkaz wystrzelić trzy *magiczne pociski*. Można je wycelować w od jednego do trzech celów na dystansie 45 metrów.

Słabe wywoływanie; PC 5.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczny pocisk*; Cena 14 334 sz.

**Ognista kopia lotna z Wielkiej Rozpadliny:** Ten rodzaj *kopii* +2 produkuje się specjalnie dla skrzydlatych strażników Wielkiej Rozpadliny. Trzy razy dziennie kopia może na rozkaz wystrzelić stożek palących płomieni na odległość do 4,5 metra licząc od czubka grotu. Wszystkie cele na obszarze stożka otrzymują 5k4 punkty obrażeń od ognia, a połowę po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 13.

Słabe wywoływanie; PC 5.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *płonące dłonie*; Cena 14 334 sz.

**Przeszywający nadziak:** *Ciężki nadziak* +1 stworzony przez krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny. Niszczy przedmioty uformowane z mocy, na przykład *mocarną dłoń Bigby'ego* lub *ścianę mocy*. Aby zniszczyć taki obiekt, trzeba go dotknąć nadziakiem.

Umiarkowane przemiany; PC 11.; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dezintegracja*; Cena 13 508 sz.

## cudowne przedmioty

Oprócz wielkiej różnorodności cudownych przedmiotów spotykanych w całym Faerunie, na Lśniącym Południu w użytku są niżej opisane, niezwykle przedmioty magiczne.

**Amulet ochrony przed petryfikacją:** Amulet ten daje noszącemu niepodatność na wszystkie ataki petryfikujące.

Silne przemiany; PC 11.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *kamień w ciału*; Cena 66 000 sz.

**Butelka mgieł:** Ten przedmiot wygląda jak zwykła, srebrna butelka ze srebrną zatyczką. Działa tak samo jak *butelka wiecznego dymu*, ale zamiast dymu rozsnuwa mgłę.

Słabe przemiany; PC 3.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *chmura mgły*; Cena 5400 sz; Ciężar 0,5 kg.

**Dwoomerowe drzwi:** Na Lśniącym Południu występują różne odmiany takich magicznych drzwi. Jedne służą dobrem, inne złym celom. Szczególnie dużo ich znajduje się w Halruaa, gdzie czarodzieje instalują je w swoich siedzibach. Mieją dziwaczne kształty, bywają wykonane z niezwykłych materiałów, czasem są zaopatrzone w dodatkowe urządzenia (zamki, pułapki, dodatkowe czary). Często są kunsztownie zdobione, rzeźbione w stylizowane motywy, ale zdarzają się także wersje skromniejsze. Niektóre strzegą cennych skarbów, niektóre blokują drogę ucieczki, a inne wychodzą na ślepa

ścianę – pułapkę na ciekawskich. Oto osiem przykładów:

**Drzwi bestii:** Tego rodzaju drzwi zawsze są zamknięte, czasami na klucz i zaopatrzone w kołatkę, klamkę lub gałkę rzeźbioną na kształt głowy bestii, z klejnotami wprawionymi jako oczy. Gdy tylko ktoś ruszy klejnoty, drzwi rozwierają się na oścież, wypuszczając potwory (jak czarem *przyzwanie potwora IV*), które natychmiast atakują. To samo dzieje się, gdy ktoś otworzy drzwi od strony kołatki. Przyzwane istoty znikają 7 rund po pojawieniu się, ale drzwi nie mają ograniczeń co do liczby stworzeń, jakie mogą sprowadzić.

Umiarkowane przywoływanie; PC 7.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *przyzwanie potwora IV*; Cena 56 000 sz.

**Drzwi luster:** Ten typ drzwi przeważnie działa raz na jakiś czas – jedno stworzenie na cztery, albo raz dziennie, albo losowo (20% szansy). Dane stworzenie nagle znajduje się w otoczeniu 1k4+2 dokładnych kopii siebie samego, które naśladują wszystkie ruchy pierwowzoru przez 1k6+1 minut. Po tym czasie wtapiają się w dane stworzenie, zadając 1k6 punktów obrażeń od elektryczności i wywołując efekt *dezorientacji*, trwający 1 rundę za każdego sobowtóra.

Umiarkowane różne; PC 7.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *dezorientacja*, *lustrzane odbicie*, *porażający uścisk*; Cena 22 000 sz.

**Drzwi milczenia:** Ten rodzaj drzwi zamyka się samoczynnie, jeśli nikt ich nie przytrzyma. Po zamknięciu się drzwi rzucają na siebie czar *milczenia*, obejmując działaniem pobliski obszar. Drzwi takie często wyposażone są w hasła lub specjalne klucze, tymczasowo negujące efekt.

Słaba iluzja; PC 3.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *milczenie*; Cena 12 000 sz.

**Drzwi negacji:** Te potężne drzwi tłumią działanie czarów i czaropodobnych zdolności w magicznych przedmiotach. Drzwi wykonują test rozpraszania (1k20+20) przeciw poziomowi czarującego każdego magicznego przedmiotu przenoszonego przez nie. Jeżeli wynik testu rozpraszania osiągnie lub przekroczy 11 + poziom czarującego, funkcje przedmiotu ulegają stłumieniu na 1k4 rundy. Artefakty są niepodatne na ten efekt.

Silne odrzucanie; PC 20.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *potężniejsze rozproszenie magii*; Cena 80 000 sz.

**Drzwi nieumarłych:** Każda martwa istota, która wpadnie lub zostanie przeniesiona przez te drzwi, zostanie tymczasowo ożywiona (jak czarem *ożywienie umarłego*) na 1k6+4 rundy. Ożywieńcy pod każdym względem funkcjonują jak zombie albo szkielety, zależnie od stopnia rozkładu ciała (decyzja MP). Atakują wszystkie żywe istoty na obszarze.

Umiarkowana nekromancja; PC 7.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ożywienie umarłego*; Cena 15 000 sz.

**Drzwi oślepienia:** Najczęściej ta odmiana drzwi działa na co trzecią przechodzącą przez nie istotę, ale bywa z tym różnie. Dane stworzenie musi zdać rzut obronny na Wołę o ST 17, albo padnie ofiarą oślepienia, ogłuszenia i osłabienia umysłu (jak zaklęcie) na 1k4+1 minut.

Umiarkowane oczarowania; PC 9.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ślepotą/głuchota, osłabienie umysłu*; Cena 40 500 sz.

**Drzwi unieruchomienia:** Drzwi tego typu często stanowią wyjście ze szczególnie niebezpiecznego miejsca, dając uciekinierom fałszywe przekonanie o łatwej drodze ucieczki. Gdy przez drzwi przechodzi żywa istota podatna na czary i efekty wpływające na umysł, musi zdać rzut obronny na Wołę o ST 17, albo zostanie unieruchomiona na 9 rund. Unieruchomiona istota ma prawo do nowego rzutu obronnego co rundę.

Umiarkowane oczarowania; PC 9.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *unieruchomienie potwora*; Cena 90 000 sz.

**Drzwi wizji:** Każde stworzenie przechodzące przez te drzwi widzi bardzo odległy, ale wyraźny obraz (ustalany podczas tworzenia drzwi), wyczarowany zaklęciem *milczący obraz*.

Słaba iluzja; PC 3.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *milczący obraz*; Cena 8000 sz.

**Halruaański latający statek:** Spośród wszystkich halruaańskich cudów najsłynniejsze są latające statki – żaglowce szybujące nie po wodzie, ale w powietrzu. Starsi Halruaa przez setki lat pilnie strzegli sekretów konstrukcji tych pojazdów, skazując

resztę świata na samodzielne (i nieudane) eksperymenty. Ale niedawno wyklęty halruaański czarodziej wydał tajemnicę ich tworzenia i kilka bogatych krajów już nakazało budowę własnych latających jednostek.

Latający statek przypomina zwyczajny żaglowiec, obsługuje go zresztą podobna załoga. Typowa halruaańska jednostka ma trzy maszty, ożaglowanie rejowe, dwa mostki wysuwane z jednej i drugiej burty dla lepszej obserwacji, oraz szerokie dno, umożliwiające lądowanie na płaskich powierzchniach bez przechyłu boczego. W dolnej części kadłuba mocuje się dziesięć płyt, tradycyjnie wykonywanych ze skorup halruaańskich żółwi morskich.

Magia latającego statku ma kilka składników. Najważniejsza jest dźwignia kontrolna, wąski walec ze srebra, z rurką ze złota nasuniętą na oba końce. Dźwignia jest połączona z płytami pod kadłubem. W dziesięciu płytach zawarta jest magia wznosząca okręt w powietrze (większe jednostki potrzebują więcej płyt). Dźwignia ogniskuje i wzmacnia wolę sternika i kontroluje pionowy ruch jednostki, umożliwiają

z wznoszenie się i opadanie z szybkością 13,5 metra. Ruch statku w poziomie uzależniony jest od wiatru, natomiast żagle, mostki sterownicze i wspomaganie magiczne pozwalają obracać się w miejscu z kiepską zwrotnością. Latający statek może również lądować i żeglować na wodzie. Nie da się go zatopić, dopóki magia

działa sprawnie.

Silne przemiany; PC 15.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *latanie, zawieszenie*; Cena 400 000 sz; Ciężar 20 ton.

**Pas mocy duchownego:** Wiele przedmiotów tego rodzaju pojawiło się w Halruaa pod koniec Czasu Kłopotów, co czarodzieje poczytali za znak powrotu Mystry. Są to szerokie, skórzane pasy ze świętym symbolem bóstwa wytłoczonym na przodzie. Bez przeszkód mogą je nosić wyznawcy danego boga oraz istoty o takim samym charakterze. (Jeśli taki przedmiot znajdzie się w skarbie, wybierz lub wylosuj związane z nim bóstwo.) Inne stworzenia noszące taki pas otrzymują jeden negatywny poziom, który utrzymuje się do chwili zdjęcia pasa. Nigdy nie prowadzi do rzeczywistej utraty poziomu, ale za to podczas noszenia pasa nie da się go usunąć żadnym sposobem (nawet czarem *przywrócenie energii życiowej*). Istnieją trzy odmiany tych pasów.

**Pas mocy duchownego:** Daje noszącemu premię z naturalnego pancerza +2 do Klasy Pancerza oraz premię z usprawnienia +4 do Siły.



Halruaański latający statek

Umiarkowane przemiany; PC 8.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *korowa skóra, siła byka*; Cena 28 000 sz; Ciężar 0,5 kg.

*Pas mocy i ochrony duchownego*: Ta wersja ma wszystkie moce *pasa mocy duchownego*, a poza tym raz dziennie, na rozkaz, może roztoczyć *magiczny krąg przeciw złu* (albo *przeciw dobru*, jeśli należy do złego bóstwa) działający przez 80 minut.

Umiarkowane przemiany; PC 8.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *korowa skóra, siła byka, magiczny krąg przeciw złu* (lub *przeciw dobru*); Cena 41 000 sz; Ciężar 0,5 kg.

*Pas świętej mocy*: Ta wersja ma wszystkie moce *pasa mocy i ochrony duchownego*. Efekt *magicznego kregu przeciw złu* (lub *dobru*) działa przez 110 minut. Do tego osoba nosząca pas może raz dziennie użyć *słowa powrotu*, aby przenieść się (tylko siebie wraz z ekwipunkiem) do najbliższej świątyni poświęconej danemu bóstwu.

Umiarkowane przemiany; PC 11.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *korowa skóra, siła byka, magiczny krąg przeciw złu* (lub *przeciw dobru*), *słowo powrotu*; Cena 70 000 sz; Ciężar 0,5 kg.

**Sakwa wiatrów**: Przedmiot ten wygląda jak zwyczajna, skórzana sakwa, zawiązana i wypchana czymś po brzegi. Waży tyle, co sama skóra, z jakiej jest wykonana. Raz dziennie, otwierając sakwę, można wybrać jeden z dwóch efektów: przyjazny wiatr lub przeciwny wiatr. Jeśli wybierzesz przyjazny wiatr, wówczas wiatr w okolicy zaczyna wiać silnie (patrz: Tabela 3-24: Efekty wiatru, strona 95 *Przewodnika Mistrza Podziemi*) w kierunku pożądanym przez użytkownika sakwy. A jeśli wybrać efekt przeciwnego wiatru, silny wiatr będzie dąć z kierunku dokładnie przeciwnego, niż ten, w którym płynie wskazany statek znajdujący się w zasięgu wzroku użytkownika. Każdy efekt działa przez 2k12 godzin, później wiatr powraca do naturalnego kursu.

Umiarkowane wywoływanie; PC 10.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *ściana wiatru*; Cena 12 000 sz; Ciężar —.

**Ukojenie fal**: Zakorkowana butelka z gęstą, oleistą substancją. Wylana do wzburzonego morza, uspokaja fale (wiatr staje się słaby/umiarkowany) w promieniu 3Q metrów na 2k12 godzin. Neguje fale stworzone magicznie, a przeciw istotom z Planu Żywiołu Wody działa jak czar *antypatia*.

Silne różne; PC 15.; Stworzenie cudownego przedmiotu, *antypatia, kontrolowanie pogody*; Cena 9500 sz; Ciężar 0,5 kg.

## słabe artefakty

Na ziemiach Lśniącego Południa, a zwłaszcza w Halruaą, potężni czarodzieje i kapłani stworzyli zdumiewające przedmioty, z których kilka opisujemy poniżej.

**Arcyeliksir**: Legendy o arcyeliksirach to chyba najciekawsze z opowieści o potężnych dziełach halruańskiej magii. Możliwe, że pierwszy *arcyeliksir* uwarzono w samym Netherilu. Ale bez względu na pochodzenie, chaotyczna natura tych płynów stwarza wielkie ryzyko. Przepis z czasem zagubiono i zapomniano. Ale skrzyneczki z tą nieprzewidywalną substancją czasami wpływają na światło dzienne.

*Arcyeliksir* to mętny płyn barwy akwamarynu, który skrzy się i wiruje w nieustającym ruchu. Podobno smakuje jak wykwintne, bardzo mocne wino. Co ciekawe, na dane stworzenie działa tylko raz na poziom doświadczenia, późniejsze spożycia nie dają efektów. Jedna dawka wywołać może jeden z następujących efektów:

k%	Działanie eliksiru
01-14	Natychmiastowa śmierć (bez rzutu obronnego)
15-26	Uruchamia się efekt <i>oghupienia</i> (jak zakłęcie, bez rzutu obronnego)
27-32	Pijący zapada na ogień umysłu (patrz: Choroby, strona 291 <i>Przewodnika Mistrza Podziemi</i> ). Jeżeli pijący włada czarami wtajemniczeń, jego zakłęcia stają się dzikie i nieprzewidywalne – w 75% przypadków zamiast normalnego efektu zakłęcia tworzy efekt według tabeli <i>berta cudów</i> , strona 234 <i>Przewodnika Mistrza Podziemi</i> . Zaburzenie magii będzie permanentne, jeśli pijącemu nie uda się rzut obronny na Wytrwałość o ST 25. Po udanym rzucie obronnym normalna magia wróci po 4k12 dniach.
33-39	Ślepotą (bez rzutu obronnego)
40-46	Pijący codziennie przechodzi niekontrolowaną <i>zmianę kształtów</i> (jak zakłęcie) w losowo określoną bestię, która oddycha powietrzem i żyje tylko na suchym lądzie (bez rzutu obronnego). Zmiana trwa 1k4 godziny, ale jej codzienne działanie będzie permanentne.
47-56	Pijący nabywa likantropii (rodzaj likantropa wybiera MP; bez rzutu obronnego)
57-75	Pijący doznaje wyszczenia -1 punktu losowego atrybutu (bez rzutu obronnego)
76-77	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>zbroja maga</i> 4/dzień*
78-79	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>przekształcenie siebie</i> 1/dzień*
80-81	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>wykrycie magii</i> na życzenie*
82	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>drzwi poprzez wymiary</i> 1/dzień*
83	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>rozproszenie magii</i> 3/dzień*
84-85	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>wykrycie myśli</i> 2/dzień*
86	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>spadające piórko</i> na życzenie*
87	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>unieruchomienie osoby</i> 1/dzień*
88	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>niewidzialność</i> 2/dzień*
89	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>przejsięcie bez śladu</i> na życzenie*
90	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>odbicie czaru</i> 1/dzień*
91-92	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>pajęcza wspinaczka</i> 1/dzień*
93	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>oddychanie pod wodą</i> 3/dzień*
94	Pijący zyskuje zdolność czaropodobną <i>eteryczny spacer</i> 1/dzień*
95	„Wielkość” – pijący zyskuje 1k2+1 z powyższych zdolności (wyniki od 76 do 94); MP ma prawo dołożyć inne moce).
96-100	Pijący zyskuje 2k4 punkty Intelaktu albo Charyzmy (po 50% szans) oraz permanentną <i>potężniejszą niepodatność na czar</i> przeciw jednej szkole zaklęć (określoną losowo).

\*Jak czarodziej 12. poziomu.

Przytłaczające przemiany; PC 30.

**Drzwi grozy:** Spośród wszystkich przedmiotów znanych w magicznej historii Halruaa, chyba najbardziej ponurą sławą cieszą się *drzwi grozy*, które naprawdę budzą grozę w sercach. Słyszą o trzech odmianach takich drzwi.

**Drzwi unicestwienia:** Zazwyczaj bardziej przypominają tunel czy wejście niż prawdziwe drzwi. Często są zbudowane lub wyrzeźbione na kształt czegoś, na przykład głowy demona z rozdziawionym pyskiem (wejściem), dziury między dwoma poziomami lochów itd. Otwarta przestrzeń w *drzwiach unicestwienia* działa jak *kula unicestwienia*, z tą tylko różnicą, że czarna pustka ma kształt dopasowany do wejścia i nie można jej nigdzie przemieścić. Stworzenie wchodzące w *drzwi unicestwienia* zostaje całkowicie pochłonięte i zniszczone. Tylko interwencja bóstwa może odwrócić ten efekt.

Silne przemiany; PC 20.

**Drzwi uwięzienia:** Tak jak *drzwi unicestwienia*, najczęściej są to przejścia czy tunele. Przechodzące stworzenie zostaje natychmiast wessane w drzwi, tak jak czarem *uwięzienie duszy*, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wołę o ST 22. Odporność na czary nie chroni przed tym efektem. *Drzwi uwięzienia* są w stanie pomieścić do 100 KW stworzeń. W razie przekroczenia limitu, drzwi stopniowo uwalniają istoty uwięzione najdłużej, aby suma KW nie wykroczyła poza maksimum. Dla oczu obserwatorów, wchodzące w drzwi stworzenie po prostu znika (albo przeobraża się w inną postać, jeżeli drzwi uwolnią w zamian kogoś schwytanego wcześniej). Po zniszczeniu *drzwi uwięzienia* wszystkie przetrzymywane tam istoty zostają uwolnione (MP losuje; stworzenia wrogie natychmiast atakują przeciwników).

Silne przywoływanie; PC 20.

**Drzwi-widmo:** W drzwiach tego rodzaju przebywa przerażające widmo (patrz: strona 235 *Księgi Potworów*). Drzwi zawsze są zamknięte, poza tym zazwyczaj bronią ich jeszcze inne magiczne środki. Za każdym razem, gdy jakieś stworzenie dotknie drzwi lub przez nie przejdzie (albo co rundę w razie ciągłego kontaktu lub stania w otwartych drzwiach), musi zdać rzut obronny na Wytrwałość o ST 22. Nieudany rzut oznacza wyszczenie 1k8 punktów Budowy. Jeśli skutek wyszczenia stworzenie umrze, po 1k4 rundach powstanie jako widmo.

Przerażającego widma zamkniętego w *drzwiach-widmie* nie można odpędzić ani zaatakować. Dopiero zniszczenie drzwi uwalnia widmo, które natychmiast przypuszcza atak. Odtąd można je już normalnie atakować.

Silna nekromancja; PC 19.

**Zaragan:** Zaragany to cudowne kamienie, prawie na pewno powstałe w Netherilu. Wszystkie są gładkie, wypolerowane do połysku. Ukształtowano je tak, by mieściły się w dłoni, z niewielkimi wypustkami wystającymi spomiędzy palców zaciśniętej pięści. W ten sposób służą jako *broń +1*, która zadaje 1k4+1 punktów obrażeń.

Główne moce *zaraganów* robią daleko większe wrażenie. Osoba ściskająca kamień w dłoni może na rozkaz:

– użyć *drzwi poprzez wymiary* jako czaru 1/rundę jak czarodziej 20. poziomu;

– użyć *słowa powrotu*, by teleportować się do zaraganowego „domu” (miejsca wybranego podczas tworzenia przedmiotu) 1/dzień;

– użyć *leczenia krytycznych ran* (tylko na siebie) 1/dzień

Słowo rozkazu często jest wypisane gdzieś na powierzchni *zaragana*. Kamień umie przetransportować tylko trzymającą go osobę, nieważne ile innych stworzeń utrzymuje z nim fizyczny kontakt. Przy aktywacji *słowa powrotu* uwalnia posiadacza od wszystkich niemagicznych przeszkód i wyrwa siłą ze zwarcia z innymi istotami.

Powyższe moce są wspólne dla wszystkich *zaraganów*. Ale każdy z nich ma też dodatkowe, inne moce. Po pierwsze, daje jedno z następujących zaklęć jako zdolność do użytku 1/godzinę: *lewitacja*, *niewidzialność*, *niewidoczny służący*, *oddychanie pod wodą*, *stabsza ochrona przed żelazem*, *stożek zimna* albo *wytadowanie tańcuchowe*. Po drugie, daje *niepodatność na czar* przeciw 1k3 czarom (określonym losowo).

Wiele *zaraganów* przywieziono do Halruaa po upadku Netherilu, a w późniejszych latach niektóre zabrano do innych krajów lub zagrzebano w starożytnych grobowcach. Niejeden z *zaraganów*, które przebyły bardzo długą drogę, jest dziełem licza. Toteż osoby posługujące się tajemniczymi kamieniami mogą kiedyś trafić do domu nieumarłego czarodzieja, bardzo daleko od ojczystego kraju.

Silne różne; PC 19; Ciężar 1 kg.



*Drzwi-widmo*

## potężne artefakty

Kilka unikalnych, arcyważnych przedmiotów związanych z miejscami czy osobami z Lśniącego Południa istnieje (bądź prawdopodobnie istnieje) do dziś dnia.

**Gulkulustera Laska Śmierci:** *Gulkulustera Laska Śmierci*, stworzona przed wiekami przez jednego z najpotężniejszych czarodziejów w Halruaa, służyć miała jako narzędzie ostatecznego zniszczenia przeciw niemal każdemu wrogowi. Każde użycie *Laski Śmierci* wywołuje jeden z następujących efektów:

Zmaksymalizowana i poszerzona *kula ognista*

Zmaksymalizowana i poszerzona *kula kwasu\**

Zmaksymalizowana i poszerzona *kula elektryczności\**

Zmaksymalizowana i poszerzona *kula zimna\**

Zmaksymalizowana i poszerzona *kula dźwięku\**

\*Wersje *kuli ognistej* z innym określnikiem energii; na przykład, *kula kwasu* działa tak samo jak *ognista*, ale zadaje obrażenia od kwasu. *Gulkulustera Laska Śmierci* zawiera 50 ładunków – a dzięki wyjątkowej konstrukcji, automatycznie odzyskuje jeden ładunek na tydzień. Jeśli kiedykolwiek ładunki spadną do 0, laska nie będzie działać, zanim nie upłynie tydzień.

**Nimbralskie astrolabium:** Duże i ciężkie urządzenie z mnóstwem dźwigni, gałek i przycisków, przypominające skrzyżowanie prasy drukarskiej i kościelnych organów. Z jego pomocą można przetransportować sporą konstrukcję, na przykład pojazd albo mniejszą wieżę, w dowolne miejsce Torilu – niesamowity popis teleportacji. Jak nazwa wskazuje, *nimbralskie astrolabium* jest dziełem najpotężniejszych czarodziejów z wyspiarskiego kraju Nimbral. Było przechowywane w skarbcach władców Nimbral, później jednak zostało skradzione przez wyjątkowo przebiegłą grupę poszukiwaczy przygód, dowodzoną przez halruaańskiego czarodzieja Dwalimara Omena. Tak trafiło do Halruaa, a tam zostało zainstalowane na halruaańskim latającym statku *Władca Krain*. Omen i parę innych osób dzięki astrolabium zdobywało niebezpieczne artefakty w imieniu netiarchy Zalathorma.

Osoba, która umie posługiwać się *nimbralskim astrolabium*, może z jego pomocą przeteleportować w dowolne miejsce Torilu obiekt o objętości do dwudziestu sześciu o bokach 3 metrów, wraz ze wszystkim co znajduje się w środku. Aby zrozumieć zasadę działania *astrolabium* i posłużyć się nim, trzeba zdać test Intelaktu o ST 30. Za każde 5 rang w Czarostwie i Wiedzy (tajemnej) postać otrzymuje premię +2 do tego testu. Porażka testu o 4 lub mniej punktów oznacza chybienie miejsca docelowego o 5k10×16 kilometrów. Przy porażce o 5 i więcej punktów miejsce docelowe ustala się losowo.

Przedmioty przenoszone z jednego miejsca w drugie ulegają zmianom nachylenia, wysokości i stabilności na gruncie. Dlatego przed uruchomieniem *astrolabium* lepiej znajdować się w powietrzu.

**Ongild:** *Ongild* wzięła imię po swoim stwórcy, halruaańskim czarodzieju. Jest to szmaragd wielkości pięści, wyposażony w różnorodne moce. Ostatnim znanym miejscem pobytu tego artefaktu jest brzuch czerwonego smoka Hoondarrha, który gnieździ się na wyspie Skadaurak w królestwie Mintarn. *Ongild* stale leczy co godzinę noszącą go osobie 1 punkt obrażeń na poziom. Ponadto posiadacz *Ongilda* może użyć następujących efektów jak czarodziej 18. poziomu: 1/dzień – *kula ognista z opóźnionym zapłonem*, *pryzmatyczny deszcz*, *odwrócenie grawitacji* i *odbitcie czaru*.

**Sfera z Kryształu:** Duża, przezroczysta kula o średnicy około 0,3 metra, podobno stworzona przez czarodzieja Halruę (jednego z pierwszych królów-czarodziejów władających krajem nazwanym od jego imienia). Od początków panowania netiararów *Sfera* była głównym środkiem komunikacji i zarządzania sprawami Halruaa. Obecnie *Sfera z Kryształu* znajduje się w wewnętrznej komnacie w pałacowej wieży Zalathorma w Halarahh.

*Sfera* służy tylko jednemu użytkownikowi, jako którego – w momencie stworzenia *Sfery* – wskazano netiarchę panują-

cego w Halruaa. Przez *Sferę z Kryształu* można porozumieć się jednocześnie nawet z pięcioma setkami osób. Podczas rozmowy użytkownik ma pełną kontrolę nad tym, kto spośród mentalnie obecnych może przemawiać i być słyszany przez resztę. Połączenie mentalne ukazuje także w myślach obraz twarzą mówiącego.

Do każdej osoby trzeba *Sferę* dostroić w krótkiej sekwencji aktywacyjnej, w ramach której użytkownik jednocześnie dotyka *Sfery* i potencjalnego odbiorcy, wypowiadając słowo rozkazu. Następnie użytkownik może umyślowo skontaktować się z odbiorcą, po raz kolejny wymawiając to samo słowo rozkazu. Zalathorm ustalił jedno słowo rozkazu dla całej Rady Starszych i dzięki temu może omawiać sprawy rządzenia Halruaa z wszystkimi jednocześnie.

Kontakt ze *Sferą* nie jest obowiązkowy. Odbiorca odczuwa słaby sygnał, ale może go zignorować. Jeśli zaś postanowi przyjąć połączenie, natychmiast nawiązuje telepatyczny kontakt z posiadaczem *Sfery* i z wszystkimi, z którymi posiadacz jest połączony w danej chwili.

Dla ochrony *Sfery z Kryształu* zaopatrzone w uwarunkowany czar *teleportowanie przedmiotu*. Gdyby ktoś spróbował wziąć *Sferę z komnaty*, zostanie przeteleportowana do ukrytego sanktuarium najwyższej kapłanki Mystry w Górze Talath, która magicznie porozumie się z Zalathormem w sprawie bezpiecznego zwrotu artefaktu.

**Shandaularska Korona Słońca:** *Shandaularska Korona Słońca* to starożytna korona, należąca do insygniów monarszych przynajmniej trzech królestw – ich nazwy to Ashanath, Eltabranar i Arkaia. Nieznane jest źródło pochodzenia *Korony*. Shan Złota, czarodziejka na służbie złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny, znalazła ją w starożytnej krypcie pod wodą jeziora Akana niedługo przed wybuchem wojen orkowej bramy.

Shan nosiła koronę przez wiele lat, najpierw jako wódz narskich najemników, później jako pierwsza królowa Ashanath. Po śmierci artefakt przejął jej syn, następnie wnuk i prawnuk (Arkaius Arcymag). Każdy z nich kolejno władał Ashanathem ze stołecznego miasta Shandaular. Właśnie od tamtych czasów przedmiot ten nosi nazwę *Shandaularskiej Korony Słońca*.

Nie wiadomo, co obecnie dzieje się z *Koroną Słońca*. Uczeni o rozległej wiedzy przypuszczają, że spoczywa na skroniach jakiejś matki-opiekunki w drowim mieście T'lindhet.

*Korona Słońca*, wykonana ze srebra i ozdobiona złotymi runami, to zwykła obręcz z siedmioma zębami zwieńczonymi beljuryłami, w których jarzą się wewnętrzne światełka. Na przedzie korony wiszą trzy królewskie łyżki na srebrnych łańcuszkach. Każda królewska łyżka nosi w sobie inny obraz – widok arkadowego łuku a północnej części Shandaularu z około -1000 RD, widok łuku z południowej części Shandaularu z około 200 RD oraz panoramę miasta Arkatuil i Zatoki Tańczących Delfinów około 750 RD.

Siedem beljuryli *Korony Słońca* łącznie rzuca światło o mocy płomyka świecy, a na rozkaz noszącego wytwarzają efekt czaru *święta gwiazda* (patrz: strona 118 *Przewodnika Gracza po Faerunie*). Poza tym osoby noszącej *Koronę Słońca* nieustannie strzeże uwarunkowany efekt czaru *uzdrowienie*, który uruchamia się automatycznie, gdy noszącemu zagrozi śmierć od obrażeń lub obniżenia/wyszczenia Budowy.

# POTWORY POŁUDNIA

**P**a rozległym obszarze Lśniącego Południa żyje wielka różnorodność stworzeń, zarówno sympatycznych, jak i okrutnych drapieżców. Niektóre występują tylko w tym regionie Faerunu, na przykład smok grzechotnik ryjący tunele pod sawannami Shaar, albo tajemniczy Iaraken zamieszkujący halruaańskie bagna. Inne, powszechnie znane w wielu częściach kontynentu, gnieżdżą się także w mrocznych zakątkach Południa.

Niektóre z zaprezentowanych tu stworzeń nadają się na bohaterów graczy – w ich statystykach podano dostosowanie poziomu. Stworzeń bez dostosowania poziomu nie polecamy na postaci (np. są to bezmyślne drapieżniki, albo mają efektywny poziom postaci powyżej 20).

## Behir, halruaański

Średnia magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 5k10+25 (52 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość 9 m (6 pól), wspinanie 3 m

Klasa Pancerza 18 (+1 Zr, +7 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/Zwarcie:

+5/+9

Atak: ugryzienie +9 wręcz (1k6+6 plus 1k4 od elektryczności)

Całkowity atak: ugryzienie +9 wręcz (1k6+6 plus 1k4 od elektryczności)

Przestrzeń/Zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, duszenie 2k6+6 plus 1k4 od elektryczności, rozszarpywanie 1k2+2 plus 1k4 od elektryczności, statyczne wyładowanie

Specjalne cechy: nie do przewrócenia, widzenie w ciemnościach 18 m, niepodatność na elektryczność, widzenie w słabym świetle, węch

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +5, Wola +0

Atrybuty: S 18, Zr 13, Bd 21, Int 6, Rzt 9, Cha 12

Umiejętności: Sposstrzegawczość +1, Ukrywanie się +3, Wspinaczka +16

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie

Środowisko: wzgórze w klimacie gorącym lub kańde (Halruaa)

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 6-9 KW (średni); 10-15 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: —

*Ten stwór wygląda jak skrzyżowanie dużego węża z krokodylem, do tego ma rogi i zbyt wiele nóg. Okrywa go gruba łuska jasnoniebieskiej barwy.*

Halruaańska odmiana wielonogiego behira jest mniejsza, bardziej magiczną rasą niż behiry z innych stron. Występują w roli strażników, a czasem zwierzątek domowych. Plotki głoszą, że podej-

rzane elementy w halruaańskim społeczeństwie hodują krwiożercze rodzaje przeznaczone do walk behirów, ale taki sport nie znajduje powszechnego uznania, choć nie jest zakazany.



Halruaański behir

Halruaańskie behiry osiągają dojrzałość w wieku pięciu lat, dochodząc do rozmiarów o połowę mniejszych niż zwykłe behiry. Rzadko osiągają 6 metrów lub wagę ponad 750 kilogramów. Halruaańczycy zwykle „zużywają” behiry zanim urosną zbyt duże.

Halruaańskie behiry znane są z kolorowych skór. Najczęściej trafiają się niebieskie, ale nowatorscy hodowcy (nieodmiennie nekromanci) wyhodowali odmiany zielonych, koralowych, a nawet różowych potworów. Intelkt halruaańskiego behira ucierpiał wskutek hodowli dla ubarwienia i rozmiarów. Nadal są jednak sprytnymi drapieżnikami i bystrookimi strażnikami, a skutecznością broni oddechowej w niczym nie ustępują swym większym kuzynom.

Halruaańskie behiry nie mówią żadnym zrozumiałym językiem.

## walka

Halruaański behir w obliczu zagrożenia korzysta z broni oddechowej, ponieważ młode często uczy się, by nie gryzły i nie kałeczyły. Niektóre halruaańskie behiry są wytresowane do duszenia zwierzyny – lub intruzów – do momentu utraty przytomności. Ponieważ w chwilach stresu czy radości emitują wyładowania elektryczne, każda walka z halruaańskimi behirami może być niebezpieczna.

**Broń oddechowa (zn):** 6-metrowy strumień, raz na 10 rund, obrażenia 7k6 od elektryczności, Refleks ST 17 zmniejsza obrażenia o połowę. ST rzutu obronnego opiera się na Budowie.

**Duszenie (zw):** Halruaański behir po udanym teście zwarcia zadaje 2k6+6 punktów obrażeń plus 1k4 od elektryczności. Podczas zwarcia może wykonać sześć ataków rozszarpywaniem.

**Rozszarpywanie (zw):** Sześć pazurów, premia do ataku +9 wręcz, obrażenia 1k2+2 plus 1k4 od elektryczności.

**Statyczne wyładowanie (zw):** Rozgniewany lub podkcytowany behir wytwarza elektryczność. Wyładowanie zadaje 1k4 punkty obrażeń od elektryczności każdemu stworzeniu trafionemu przez behira, albo które samo dotknie behira lub trafi go atakiem wręcz bronią naturalną albo magiczną.

**Umiejętności:** Halruaańskie behiry mają premię rasową +8 do testów Wspinaczki. W testach Wspinaczki zawsze mogą skorzystać z reguły 10, nawet jeśli się spieszą lub coś im zagraża.

## gigant, cyklop

Duży gigant

**Kostka Wytrzymałości:** 13k8+52 (110 pw)

**Inicjatywa:** -1

**Szybkość** 12 m (8 pól)

**Klasa Pancerza** 18 (-1 rozmiar, -1 Zr, +10 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 18

**Bazowy atak/Zwarcie:** +9/+21

**Atak:** długa włócznia +16 wręcz (2k6+12/×3) lub walnięcie +16 wręcz (1k4+8) lub głaz +8 dystansowy (2k6+8)

**Całkowity atak:** długa włócznia +16/+11 wręcz (2k6+12/×3) lub walnięcie +16/+11 wręcz (1k4+8) lub głaz +8 dystansowy (2k6+8)

**Przestrzeń/Zasięg:** 3 m/3 m (3-6 m długą włócznią)

**Specjalne ataki:** miotanie głazami

**Specjalne cechy:** widzenie w słabym świetle, chwytanie głazów

**Rzuty obronne:** Wytr +12, Ref +3, Wola +3

**Atrybuty:** S 27, Zr 9, Bd 19, Int 6, Rzt 8, Cha 6

**Umiejętności:** Skakanie +13, Spostrzegawczość +4, Wspinaczka +13

**Atuty:** Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Potężny atak, Rozszczenie, Skuteczniejsze rozszczenie

**Środowisko:** góry w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo lub pięść (2-5)

**Skala Wyzwania:** 8

**Skarb:** standardowy

**Charakter:** zwykle chaotyczny zły

**Rozwój:** według klasy postaci

**Dostosowanie poziomu:** +4



Cyklop

*Dziwaczny gigant o wyglądzie dzikusa, z krępyimi kończynami, kroczący na ugiętych nogach. Pod niską opuszczoną brwią widnieje jedno wielkie oko.*

Cyklopy to niezdarne giganty, które uwielbiają dręczyć i pożerać mniejsze istoty. Łatwo je wyprowadzić w pole, ale walczą zaciekle i aż do śmierci.

Cyklopy wyglądają jak bardzo wysocy ludzie, o karnacji od lekko opalonej do ciemnobrazowej, z jednym ciemnym okiem i ciemnymi włosami. Uwierają się w skóry. Zęby zwykle mają krzywe i poźółkłe, lubią nosić toporną biżuterię z kości i kolorowych kamyków. Cyklop osiąga około 3,6 metra wzrostu, a waży około 750 kilogramów.

Wszystkie cyklopy mówią gigancim.

## walka

Cyklopy najchętniej atakują mając przewagę wysokości. Zwykle wyskakują zza skał, skąd mogą miotać głazy, samemu narażając się na niewielkie ryzyko.

**Miotanie głazami (zw):** Głazy rzucane przez cyklopów mają przyrost zasięgu 36 metrów (72 metry z atutem Daleki strzał).

## społeczność cyklopów

Cyklopy są agresywne i często napadają na karawany, zabierają wszystkie przydatne im towary, a humanoidów chwytają na pożarcie. Mieszkają samotnie lub w małych gromadkach, w płytkich jaskiniach na zboczach gór. Mają wyjątkowo paskudny charakter, rzadko targują się czy handlują. Wszystkich obcych najczęściej atakują, nie wyłączając innych gigantów.

## cyklopy jako postacie graczy

Większość cyklopów nigdy nie utrzymuje kontaktów z innymi rasami, jeśli nie liczyć walki. Ale zdarzają się samotnicy, którzy zawędrują na cywilizowany obszar i przyjmą tamtejsze zwyczaje. Rzadkością są u nich kapłani, wyznający Grolantora i wybierający dwie z następujących domen: Chaos, Nienawiść, Śmierć, Ziemia lub Zło. Większość cyklopów rzucających czary to adeptci.

Postacie cyklopów mają następujące cechy rasowe:

– +16 Siła, –2 Zręczność, +8 Budowa, –4 Intelkt, –2 Roztropność, –4 Charyzma.

– Duży rozmiar: kara –1 do Klasy Pancerza, kara –1 do testów ataku, kara –4 do testów Ukrywania się, premia +4 do testów zwania, limity udźwigu i przenoszenia dwukrotnie wyższe niż u postaci rozmiaru średniego.

– Przestrzeń/Zasięg: 3 metry/3 metry.

– Bazowa szybkość naziemna: 12 metrów.

– Rasowe Kości Wytrzymałości: Cyklop zaczyna grę mając 13 poziomów giganta, co daje 13k8 Kości Wytrzymałości, bazową premię do ataku +9 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +8, Ref +4 i Wola +4.

– Rasowe umiejętności: Gigancie poziomy dają cyklopowi punkty umiejętności w liczbie  $16 \times (2 + \text{modyfikator z Int})$ . Umiejętności klasowe to Skakanie, Spozrzegawczość i Wspinaczka.

– Rasowe atuty: Gigancie poziomy dają cyklopowi pięć atutów.

– Biegłość w broni i pancerzu: Cyklop automatycznie zyskuje biegłość w broni prostej.

– Widzenie w słabym świetle.

– Premia z naturalnego pancerza +10.

– Naturalny atak: Walnięcie (1k4)

– Specjalne ataki (patrz wyżej, oraz w opisie Giganta w *Księdze Potworów*): Miotanie głazami.

– Specjalne cechy (patrz: opis Giganta w *Księdze Potworów*): Chwywanie głazów.

– Automatycznie zyskiwane języki: Giganci. Języki premiowe: wspólny, dialekty regionalne.

– Ulubiona klasa: Barbarzyńca.

– Dostosowanie poziomu: +4.

## gwiezdny wąż

Średnia magiczna bestia

**Kostka Wytrzymałości:** 5k10 (27 pw)

**Inicjatywa:** +9

**Szybkość** 3 m (2 pola), latanie 18 m (przeciętna)

**Klasa Pancerza** 19 (+5 Zr, +4 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 14

**Bazowy atak/Zwarcie:** +5/+4

**Atak:** ugryzienie +10 wręcz (1k4–1 plus trucizna)

**Całkowity atak:** ugryzienie +10 wręcz (1k4–1 plus trucizna)

**Przestrzeń/Zasięg:** 1,5 m/1,5 m

**Specjalne ataki:** statyczne wyładowanie, trucizna, zdolności czaropodobne

**Specjalne cechy:** odporność na czary 15, tarcza snów

**Rzuty obronne:** Wytr +4, Ref +9, Wola +4

**Atrybuty:** S 9, Zr 20, Bd 11, Int 16, Rzt 16, Cha 26

**Umiejętności:** Dyplomacja +18, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +11, Spozrzegawczość +11, Wyczucie pobudek +11,

**Atuty:** Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni

**Środowisko:** równiny w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo

**Skala Wyzwania:** 5

**Skarb:** brak

**Charakter:** zawsze chaotyczny neutralny

**Rozwój:** 6-10 KW (średni); 11-15 KW (duży)

**Dostosowanie poziomu:** —

*Wąż o skrzydłach delikatnych jak pajęczyna połykuje opalizującym lśnieniem. Gdy frunie w powietrzu, wygląda jak sznur klejnotów.*

Gwiezdny wąż to bardzo nietowarzyskie stworzenie, najgroźniejsze podczas snu. Jego naturalne terytorium to otwarte, trawiaste równiny, ale lubi wylegiwać się na wysokich skałach i na drzewach.

Połykliwe łuski węża miewają różne kolory, od jaskrawoniebieskich i zielonych do jasnoczerwonych. Oczy zawsze mają błękitną barwę. Dorosły gwiezdny wąż osiąga długość od 2,4 do 3 metrów, ale waży tylko 3 do 4 kilogramów. Towarzystwo własnego gatunku jest mu wstrętne, a ponieważ jest obojnakiem, nie potrzebuje partnera do płodzenia potomstwa.

Gdy wąż odpoczywa podczas upalnego dnia, uruchamia tarczę snów, która powstrzymuje zakłęcia i poraża wyładowaniem elek-



trycznym każdego, kto dotknie węża. Gwiezdne węże unikają cudzego towarzystwa. Zwykle można je spotkać tylko o zmierzchu, gdy przepiękne skrzydła odbijają blask zachodzącego słońca. Gwiezdne węże żywią się gryzoniami. Dla innych istot są niebezpieczne tylko, gdy jakiś głupiec przeszkodzi im we śnie.

Uwielbiają za to płatać figle inteligentnym stworzeniom. Nieraz na spoczynek wybierają miejsca, w których można nawiązać z kimś rozmowę. Podczas konwersacji gwiezdny wąż często wpaja różne absurdalne (lecz zwykle nieszkodliwe) sugestie. Dlatego czyjeś głupie zachowanie często tłumaczy się pół żartem pół serio, że ktoś został „zaczarowany przez gwiezdne węża”.

Gwiezdne węże mówią leśnym. Niektóre osobniki mogą znać także inne języki, jak halruaański i wspólny.

Gwiezdnego węża można wziąć na chowańca, mając 12. poziom czarującego wtajemniczeń oraz atut Doskonalszy chowaniec. Więcej informacji na stronie 200 Przewodnika Mistrza Podziemi.

## walka

Gwiezdne węże sporą część dnia i nocy przesypiają, bo ich zdolności są równie potężne we śnie i na jawie. Obudzony gwiezdny wąż broni się zdolnościami czaropodobnymi, stosując ukąszenie tylko w ostateczności.

**Trucizna (zw):** Zranienie, Wytrwałość ST 12, początkowe i drugorzędne obrażenia 1k6 Zr. ST rzutu obronnego opiera się na Budowie.

**Zdolności czaropodobne:** Na życzenie – unieruchomienie osoby (ST 21), zauroczenie osoby (ST 19); 3/dzień – sugestia (ST 21), zauroczenie potwora (ST 22); 1/dzień – kąśliwy wzrok (ST 24), unieruchomienie potwora (ST 23). Poziom czarującego 12.

**Statyczne wyładowanie (zw):** Śpiący gwiezdny wąż wytwarza w swoim ciele elektryczność. Stworzenie, które dotknie śpiącego węża lub trafi go atakiem wręcz bronią naturalną lub metalową, otrzyma 1k4 punkty obrażeń od elektryczności.

**Tarcza snów (zn):** Śpiący gwiezdny wąż generuje aurę, która wchłania czary i zdolności czaropodobne. Każdy czar wycelowany w węża zostanie wchłonięty i natychmiast przetworzony w energię elektryczną, a energia ciśnięta w źródło czaru w postaci pocisku, który zadaje 1k10 punktów obrażeń od elektryczności na poziom wchłoniętego czaru.

Pocisk ma szerokość 1,5 metra i maksymalny zasięg 60 metrów, a udany rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę. Może podpalić substancje palne i uszkodzić przedmioty znajdujące się na jego drodze. Jeśli obrażenia zadane zagradzającej drogę barierze przebijają tę barierę, pocisk poleci dalej, do granicy zasięgu. W przeciwnym razie zatrzyma się na barierze. ST rzutu obronnego opiera się na Charyzmie.

## Laraken

Duży przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+75 (142 pw)

Inicjatywa: +5



Gwiezdny wąż

**Szybkość** 6 m (4 pola), pływanie 9 m

**Klasa Panczerza** 14 (-1 rozmiar, +1 Zr, +4 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 13

**Bazowy atak/Zwarcie:** +15/+24

**Atak:** macka +19 wręcz (1k6+5 plus wchłonięcie) lub wchłonięta moc magiczna (patrz niżej)

**Całkowity atak:** 2 macki +19 wręcz (1k6+5 plus wchłonięcie) lub wchłonięta moc magiczna (patrz niżej)

**Przestrzeń/Zasięg:** 3 m/3 m

**Specjalne ataki:** wchłanianie magii

**Specjalne cechy:** drzwi poprzez wymiary, odporność na czary 35, widzenie w ciemnościach 18 m, wycucie magii,

**Rzuty obronne:** Wytr +14, Ref +10, Wola +8

**Atrybuty:** S 21, Zr 12, Bd 20, Int 3, Rzt 8, Cha 10

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie +19, Pływanie +31, Wyzwalanie się +19

**Atuty:** Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie, Zmysł walki

**Środowisko:** bagna w klimacie gorącym lub Nishrek

**Występowanie:** pojedynczo

**Skala Wyzwania:** 14

**Skarb:** brak

**Charakter:** zawsze neutralny zły

**Rozwój:** 16-20 KW (duży); 21-45 KW (wielki)

**Dostosowanie poziomom:** —

*Żółta kula połykuje wilgocią, falując zanurzona w błocie.  
Z boków cielska wyrastają dwie grube, drgające macki.*

Laraken to wchłaniająca magię istota z planu Nishrek, ojczyzny orkowego panteonu. Nienawidzi żywych istot i atakuje wszystkie, jakie się zbliżą. Najchętniej czai się w miejscach podmokłych, na bagnach i moczarach, gdzie nie grozi jej utrata wilgoci. Laraken niechętnie wychodzi na suchy ląd. Czyni tak jedynie w pogoni za swym pożywieniem – czyli magią.

Laraken, zwany też wysysaczem magii, wygląda jak lśniąca, żółta kula z dwoma długimi mackami wyrastającymi z mięsistych boków. Dorosły laraken ma około 3 metrów średnicy, a może ważyć nawet 1250 kilogramów.

Larakeny nie mówią.

## walka

Laraken co rundę smaga obiema mackami. Oprócz obrażeń miażdżonych, dotyk macki wysąca magię. Czasami larakeny czynią użytek ze świeżo wchłoniętej magii.

**Wchłanianie magii (zn):** Laraken wchłania magię z rzuconych na niego czarów, z dotkniętych magicznych przedmiotów oraz z czarów zranionych przez niego magów. Najchętniej wysąca zaklęcia, ale mocami magicznych przedmiotów też nie pogardzi.

Postać czarująca trafiona przez larakena musi zdać rzut obronny na Wytrwałość o ST 22, albo straci komórkę na czary/przygotowany czar najwyższego poziomu. Laraken w swojej kolejnej inicjatywie może wykorzystać wchłonięte zaklęcie. Jeżeli ofiara ma dwa lub więcej zaklęć tego samego poziomu, trzeba wylosować, które zostanie wchłonięte.

Jeżeli czar rzucony na larakena nie pokona jego odporności na czary, stwór wchłania zaklęcie i w kolejnej rundzie może sam je rzucić (akcja standardowa).

Zawsze, gdy laraken otrzyma trafienie magicznym przedmiotem z ładunkami, premiami lub innymi

specjalnymi mocami (albo gdy sam laraken trafi taki przedmiot, zgodnie z zasadami roztrzaskiwania ze strony 156 *Podręcznika Gracza*), przedmiot musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 22. Porażka rzutu oznacza permanentne wysączenie jednego ładunku, mocy lub premii. W pierwszej kolejności laraken wysąca ładunki, później moce (najpierw najsilniejszą), a na końcu – jeden po drugim – punkty premii z usprawnienia. Za każdy wchłonięty ładunek laraken zyskuje 1 tymczasowy punkt wytrzymałości, a za punkt premii z usprawnienia – premię +1 do testów ataku do końca następnej tury. Każdej mocy wysączonej z przedmiotu może użyć przed końcem swojej następnej inicjatywy.

Tymczasowe punkty wytrzymałości znikają po 1 godzinie. Wchłonięte moce, czary i premie z usprawnienia działają tylko do końca kolejnej tury larakena – potwór nie może rzucić czaru, który wchłoniął 2 rundy wcześniej. Zdolność wchłaniania magii nie działa przeciw czarom wtajemniczeń (ani przedmiotom) zasilanym mocą Cienistego Splotu. ST rzutów obronnych opiera się na Budowie.

**Drzwi poprzez wymiary (zc):** W standardowej akcji laraken może rzucić *drzwi poprzez wymiary* jak czarujący 8. poziomu.

**Wycucie magii (zn):** Laraken umie wyczuwać magiczne aury i ich siłę, a także komórki na czar pozostające do dyspozycji czarującego. Na podstawie tych informacji stwór wybiera cele ataku. Nawet bez pomocy wzroku umie wyczuć czarujących z czynnymi komórkami na czary, działające czary oraz magiczne przedmioty na dystans 18 metrów. Moc ta działa automatycznie i jest aktywna przez cały czas.

**Umiejętności:** Laraken ma premię rasową +8 do wszystkich testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub unikaniem niebezpieczeństw. Zawsze może w testach Pływania korzystać z reguły 10, nawet jeśli coś mu przeszkadza lub zagraża. Płynąc może wykonać akcję biegu, pod warunkiem że płynie w prostej linii.

## LOXO

Duży humanoid-potwór

**Kostka Wytrzymałości:** 5k8+5 (27 pw)

**Inicjatywa:** +1

**Szybkość** 9 m (6 pól)

**Klasa Pancerza** 14 (-1 rozmiar, +1 Zr, +4 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 13

**Bazowy atak/Zwarcie:** +5/+13

**Atak:** morgensztern +8 wręcz (3k6+6) lub walnięcie +8 wręcz (1k6+4), lub oszczep +5 dystansowy (1k8+4)

**Całkowity atak:** morgensztern +8 wręcz (3k6+6) i walnięcie +3 wręcz (1k6+2), lub 2 walnięcia +8 wręcz (1k6+4), lub oszczep +5 dystansowy (1k8+4)

**Przestrzeń/Zasięg:** 3 m/3 m

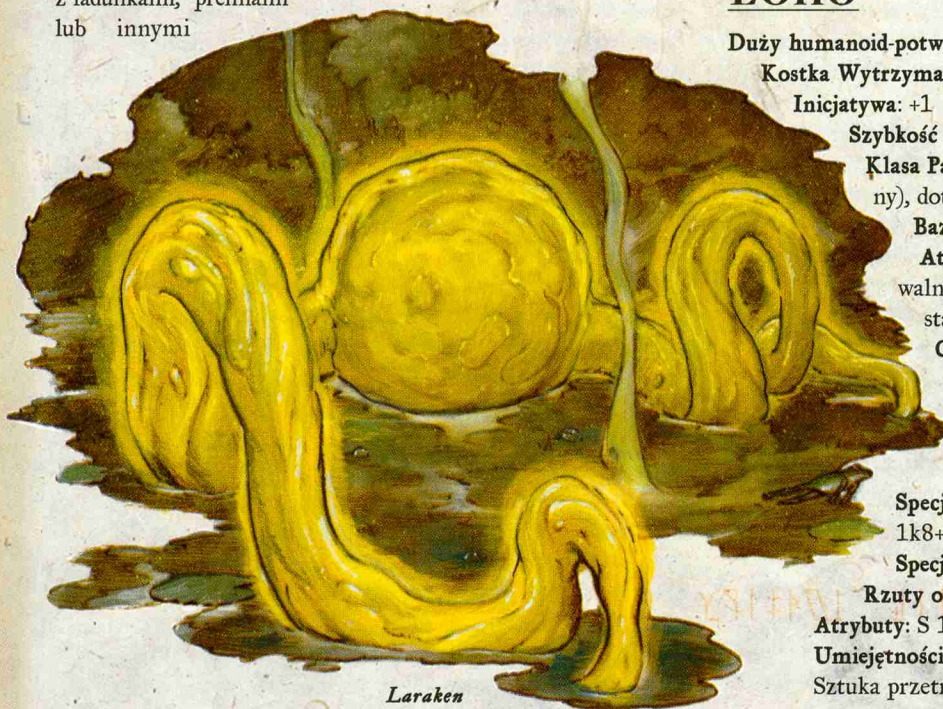
**Specjalne ataki:** szal berserkerski, trawienie 1k8+6

**Specjalne cechy:** widzenie w ciemnościach 18 m

**Rzuty obronne:** Wytr +2, Ref +5, Wola +4

**Atrybuty:** S 19, Zr 12, Bd 13, Int 10, Rzt 11, Cha 8

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +5, Wspinaczka +7



Laraken

**Atuty:** Potężny atak, Rozszczepienie

**Środowisko:** równiny w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo, para, zastęp (3-5) lub stado (20-40 plus 20% niewalczących plus 1-4 tropicieli 2. poziomu, 1 czarujący 2. poziomu i 1 tropiciel 3-5. poziomu)

**Skala Wyzwania:** 2

**Skarb:** standardowy

**Charakter:** zwykle neutralny

**Rozwój:** według klasy postaci

**Dostosowanie poziomu:** +2

*Słoniopodobny humanoid o niebieskoszarej skórze, z dwiema trąbami zakończonymi trzema chwytynymi wyrostkami podobnymi do palców. Stwór jest wyjątkowo krępy, ma wielkie uszy i kły słoniowe. Nosi luźne, wzorzyste ubranie.*

Loxo to pokojowo nastawione stworzenia, ale walecznie bronią swych terytoriów i rodzin. Na widok krzywdy doznanej przez innego członka klanu wpadają w furję. Rozgniewane loxo należą do najgroźniejszych mieszkańców równin.

Uwierają się w proste, wiejskie odzienie, zazwyczaj z materiałów zdobionych w barwne wzory kół i rombów. Przeciętny loxo mierzy około 2,1 do 2,3 metra wzrostu i waży około 250 kilogramów.

Loxo mówią własnym językiem. Niektóre osobniki znają też wspólny lub inne dialekty.

## walka

Loxo najchętniej walczą wręcz, a broni rzucanej używają tylko wtedy, gdy nie mogą zewrzeć się z przeciwnikiem. Gdy coś zagrozi całemu stadu, dorosłe samce przypuszczają szarżę na wrogów, a samice zabierają młode w teren dogodny do obrony. Gdy młode będą bezpieczne, walczące samce dokonują taktycznego odwrotu ku samicom, żeby i one mogły dołączyć do bitwy.

**Szał berserkerski (zw):** Na widok śmierci lub okaleczenia członka klanu loxo wpada w berserkerski szal. Na 6 rund zyskuje premię +4 do Siły, +4 do Budowy i premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, za to ponosi karę -2 do Klasy Pancerza. Podczas szału berserkerskiego zmieniają się następujące statystyki: KW 5k8+15 (37 pw); KP 12, dotyk 8, nieprzygotowany 11; Bazowy atak/Zwarcie +5/+15, Całk. atak +10 wręcz (3k6+9, morgensztern) lub +10 wręcz (1k6+6, 2 walnięcia), lub +5 dystansowy (1k8+6, oszczep); SA tratowanie 1k8+9 (ST 18); RO Wytr +4, Ref +5, Wola +6; S 23, Bd 17, Wspinaczka +9. Po upływie berserkerskiego szału loxo jest zmęczony (kara -2 do Siły, -2 do Budowy, nie może szarżować ani biegać) do końca spotkania.

**Tratowanie (zw):** W standardowej akcji w swojej inicjatywie co rundę loxo może tratować stworzenia rozmiaru średniego i mniejsze. Tratowanie zadaje 1k8+6 punktów obrażeń miażdżonych. Tratowany przeciwnik może albo zadać atak okazyjny z karą -4, albo spróbować rzutu obronnego na Refleks o ST 16, aby zmniejszyć obrażenia o połowę. ST rzutu obronnego opiera się na Sile.

## społeczność loxo

Stada loxo wiodą koczowniczy tryb życia. Przenoszą się z miejsca na miejsce, pasąc się i zbierając owoce i orzechy z zasadzonych wcześniej sadów. Gdy dotrą do obfitego gaju lub dobrego pastwiska, budują tymczasowe schronienia na czas pobytu. Aby nasycić wielkie cielska, zjadają ogromne ilości trawy i innych roślin. W chwilach wolnych od jedzenia tworzą prymitywne dzieła sztuki, które wymieniają na przydatne im przedmioty i narzędzia.

Stada loxo dzielą się na klany, a wszyscy członkowie klanu noszą na ubraniach identyczny wzór. Każde stado ma przywódcę (zwanego lox-fithik, albo porucznikiem stada), który jest tropicielem, oraz tannuka, który ma co najmniej dwa poziomy w klasie rzucającej czary.

## Loxo jako postacie graczy

Przywódcami loxo najczęściej są tropiciele. Kapłani loxo służą aspektom faeruńskich bóstw gigantów – Hiatei i/lub Iallanisowi, a wybierają dwie z domen: Dobro, Księżyc, Leczenie,

Rodzina, Rośliny, Siła, Słońce i Zwierzęta.

Postacie loxo mają następujące cechy rasowe:

- +8 Siła, +2 Zręczność, +2 Budowa, -2 Charyzma.
- Duży rozmiar: kara -1 do Klasy Pancerza, kara -1 do testów ataku, kara -4 do testów Ukrywania się, premia +4 do testów zwarcia, limity udźwigu i przenoszenia dwukrotnie wyższe niż u postaci rozmiaru średniego.
- Przestrzeń/Zasięg: 3 metry/3 metry.
- Bazowa szybkość naziemna: 9 metrów.
- Rasowe Kości Wytrzymałości: Loxo zaczyna grę mając pięć poziomów humanoida-potwora, co daje 5k8 Kości Wytrzymałości, bazową premię do ataku +5 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +1, Ref +4 i Wola +4.
- Rasowe umiejętności: Poziomy humanoida-potwora dają loxo punkty umiejętności w liczbie  $8 \times (2 + \text{modyfikator z Int})$ . Umiejętności klasowe to Nasłuchiwanie, Sposstrzegawczość, Sztuka przetrwania i Wspinaczka.
- Rasowe atuty: Poziomy humanoida-potwora dają loxo dwa atuty.



Loxo

- Biegłość w broni i pancerzu: Loxo automatycznie zyskuje biegłość w broni prostej i lekkim pancerzu.
- Widzenie w ciemnościach 18 m.
- Premia z naturalnego pancerza +4.
- Naturalny atak: 2 wałnięcia trąbą (1k6)
- Specjalne ataki (patrz wyżej): Tratowanie, szal berserki.
- Automatycznie zyskiwane języki: Loxo. Języki premiowe: wspólny, dialekty regionalne.
- Ulubiona klasa: Tropiciel.
- Dostosowanie poziomu: +2.

## Mantimera

**Duża magiczna bestia**

**Kostka Wytrzymałości:** 9k10+27 (76 pw)

**Inicjatywa:** +1

**Szybkość** 9 m (6 pól), latanie 15 m (słaba)

**Klasa Pancerza** 19 (-1 rozmiar, +1 Zr, +9 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 18

**Bazowy atak/Zwarcie:** +9/+17

**Atak:** ugryzienie +12 wręcz (2k6+4)

**Całkowity atak:** ugryzienie +12 wręcz (2k6+4) i ugryzienie +12 wręcz (1k8+4) i bodnięcie +12 wręcz (1k8+4) i 2 pazury +10 wręcz (1k6+2) lub 6 kolców +10 dystansowy (1k8+2/19-20)

**Przestrzeń/Zasięg:** 3 m/1,5 m

**Specjalne ataki:** broń oddechowa, kolce

**Specjalne cechy:** widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, węch

**Rzuty obronne:** Wytr +9, Ref +7, Wola +6

**Atrybuty:** S 19, Zr 13, Bd 17, Int 4, Rzt 13, Cha 10

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +1, Ukrywanie się +1\*

**Atuty:** Atak z powietrza<sup>p</sup>, Czujność, Skupienie na broni (kolce)<sup>p</sup>, Tropienie<sup>p</sup>, Unoszenie się, Wielokrotny atak, Żelazna wola

**Środowisko:** wzgórza w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo lub sfera (2-5)

**Skala Wyzwania:** 8

**Skarb:** standardowy

**Charakter:** zwykle chaotyczny zły

**Rozwój:** 10-13 KW (duży); 14-27 KW (wielki)

**Dostosowanie poziomu:** —

*Stwór ten ma zadnią część ciała wielkiej kozy, a przednią sporego lwa. Posiada błoniaste skrzydła i trzy głowy – rogatego kozła, z grubsza humanoidalnej bestii i groźnego smoka. Wzdłuż jego grzbietu biegną zakrzywione haczyki kostne, a długi ogon kończy się skupiskiem zabójczych kolców.*

Mantimery to bezpłodne mieszańce zrodzone ze związków mantikory i chimery.

Potwór ma podobną do ludzkiej głowę mantikory, do tego mantikorowe skrzydła i ogon. Od chimery wzięły dwie pozostałe głowy – kozła i smoka. Mantimera ma długość około 3 metrów, mierzy około 1,5 metra w kłębie, a waży między 1500 a 2000 kilogramów.

Mantimery mówią smoczym i wspólnym.

## walka

Tak jak chimery, mantimery najchętniej atakują z zaskoczenia. Albo pikują z powietrza, albo leżą w ukryciu. Przed starciem wręcz wystrzelują grad kolców ogonowych i zioną smoczą bronią oddechową. Jeśli to możliwe, podczas walki trzymają się w powietrzu.

**Broń oddechowa (zn):** Rodzaj broni oddechowej zależy od koloru smoczego ciała. Kolor ciała i broń oddechową losuje się rzutem 1k10 według poniższej tabelki. Niezależnie od rodzaju, broń oddechowa mantimery działa raz na 1k4 rundy i zadaje 3k8 punktów obrażeń, które można zmniejszyć o połowę rzutem obronnym na Refleks o ST 17. ST rzutu obronnego opiera się na Budowie.

k10	Kolor ciała	Broń oddechowa
1-2	Czarny	12-metrowy strumień kwasu
3-4	Niebieski	12-metrowy strumień błyskawic
5-6	Zielony	6-metrowy stożek gazu (kwasu)
7-8	Czerwony	6-metrowy stożek ognia
9-10	Biały	6-metrowy stożek zimna



Mantimera

Ryc. Ralph Horsley

**Kolce (zw):** Machnięciem ogonem mantimera może wystrzelić sześć kolców w akcji standardowej (test ataku należy wykonać osobno dla każdego kolca). Atak ten ma zasięg 54 metrów bez przyrostu zasięgu. Wszystkie cele muszą przebywać nie dalej niż 9 metrów od siebie nawzajem. Mantimera może wystrzelić tylko dwadzieścia cztery kolce w okresie 24 godzin.

**Umiejętności:** Trzy głowy mantimery i mantikorowe pocho-dzenie daje premię rasową +4 do testów Nasłuchiwanie i Spostrze-gawczości. \*Na obszarach porośniętych krzewami mantimera zy-skuje premię rasową +4 do testów Ukrywania się.

**Udźwig:** Dla mantimery małe obciążenie wynosi do 174 kilo-gramów, średnie obciążenie od 175 do 348 kilogramów, a duże obciążenie od 349 do 522 kilogramów.

## Mroczone drzewo

**Wielka roślina**

**Kostka Wytrzymałości:** 10k8+50 (95 pw)

**Inicjatywa:** -1

**Szybkość** 3 m (2 pola)

**Klasa Pancerza** 20 (-1 Zr, -2 rozmiar, +13 naturalny), dotyk 7, nieprzygotowany 20

**Bazowy atak/Zwarcie:** +7/+24

**Atak:** pazury +15 wręcz (1k8+9) lub ugryzienie +14 wręcz (2k6+13)

**Całkowity atak:** 2 pazury +15 wręcz (1k8+9) lub ugry-zienie +14 wręcz (2k6+13)

**Przestrzeń/Zasięg:** 4,5 m/4,5 m (1,5 m ugryzie-niem)

**Specjalne ataki:** wysysanie krwi, dezorientacja, do-skonalsze łapanie

**Specjalne cechy:** widzenie w słabym świetle, cechy roślin, odporność na ogień 15, wra-żliwość na zimno

**Rzuty obronne:** Wytr +14, Ref +2, Wola +3

**Atrybuty:** S 28, Zr 8, Bd 21, Int 5, Rzt 10, Cha 7

**Umiejętności:** Nasłuchi-wanie +13

**Atuty:** Potężny atak, Sku-pienie na broni (pazury), Zmysł walki, Zwiększona wytrzymałość

**Środowisko:** lasy w klimacie gorą-cym

**Występowanie:** pojedynczo

**Skala Wyzwania:** 7

**Skarb:** brak

**Charakter:** zwykle neutral-ny zły

**Rozwój:** 11-16 KW (wielki); 17-30 KW (olbrzymi)

**Dostosowanie poziomu:** —

*Coś, co przed chwilą wyglądało jak zwykły cyprys, zaczyna nagle ciąć i młócić*

*grubymi, zdrewniałymi kończynami. W pniu otwiera się potworna paszcza, pełna groźnych zębów.*

Lśniące Południe jest ojczyzną mrocznych drzew, które żywią się krwią ludzi i innych istot rozumnych zabłąkanych w tamtejszych dżunglach. Stworzył je halruański czarodziej-renegat Benautil, jakieś 200 lat temu. Chciał z nich uczynić posłuszne służki podobne do drzewców. Ale drzewa zabiły swego stwórcę i rozpleniły się po lasach, od Aerilparu przez Las Amtar, Rethild, Góry Żabie, aż po południowe i wschodnie obrzeża Puszczy Lluir.

Mroczone drzewa przypominają cyprysy, ale mają ciemniejszą korę, poza tym rośnie na nich mało mchu. Typowe okazy mierzą od 5,4 do 6 metrów wzrostu, przy rozpiętości gałęzi 12 metrów, ale zdarzają się osobniki dwukrotnie większe. Ważą tyle co zwykłe drzewa. Ponad paszczą tkwi dwoje głęboko osadzonych, czarnych oczu, które bardzo trudno zauważyć, jeśli ktoś nie wie, na co zwracać uwagę. Wyglądają jak drzewce, ale niemal każdy, kto widzi mroczone drzewo, wyczuwa ziejącą od niego nienawiść i namacalne zło.

Mroczone drzewa nie mówią.

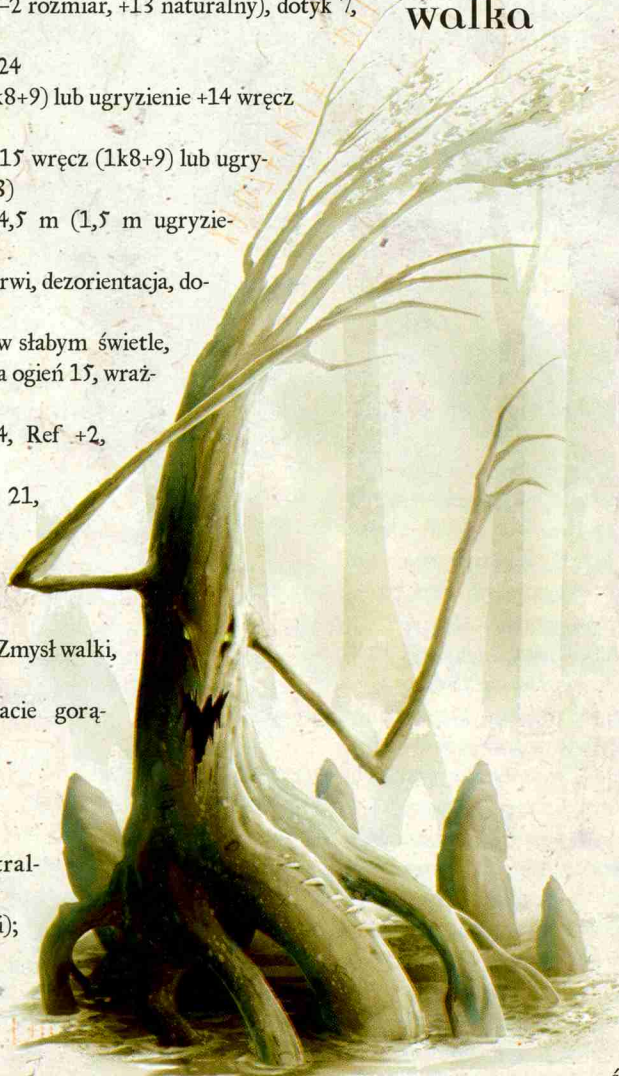
## walka

Mroczone drzewa gustują w inteligentnej zwierzynie i uwielbiają torturować ofiary przed zadaniem śmierci. Atakują dwoma ramionami i starają się przyciągnąć ofiarę do ziejącej paszczy, aby ugryźć ją i wypić krew.

**Wysysanie krwi (zw):** Mroczone drzewo żywi się krwią ofiar po udanym teście zwarcia. Jeżeli ma kogoś w zwarcu, może wykonać test zwarcia, aby zadać obrażenia od ugryzienia i wysać krew, co obniża Budowę o 1k4 punkty.

**Doskonalsze łapanie (zw):** Aby użyć tej zdolności, mroczone drzewo musi trafić ten sam cel obydwoma atakami pazurami. Następnie może próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nie prowokującej ataków okazyjnych. Jeżeli zwycięży test zwarcia, zakłada trzymanie i może zacząć wysysanie krwi.

**Dezorientacja (zc):** W darmowej akcji raz na rundę mroczone drzewo może rzucić dezorientację na jedną ofiarę w zasięgu 15 metrów (Wola ST 12 neguje). W walce ma to taki sam efekt, jak czar dezorientacja rzucony przez zaklinacza 10. poziomu. Czasami ofiary dezorientacji odchodzą zamroczone głęboko w lesne ostepy i kompletnie gubią drogę. Ale częściej mroczone drzewo wykorzystuje zdezo-rientowanie ofiary i wysysa z niej krew.



Mroczone drzewo

# smok, grzechotnik

**Smok (ognia)**

**Środowisko:** pustynie w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo, para lub rodzina (1-2 dorosłych, 2-5 potomstwa)

**Skala Wyzwania:** smoczątko 2; dziecko 3; młody 4; małoletni 6; dorastający 8; dojrzały 10; dorosły 12; stary 14; wiekowy 16; antyczny 18; jaszczur 19; wielki jaszczur 20

**Skarb:** podwójny standardowy

**Charakter:** zawsze praworządny zły

**Rozwój:** smoczątko 3-4 KW; dziecko 6-7 KW; młody 9-10 KW; małoletni 12-13 KW; dorastający 15-16 KW; dojrzały 18-19 KW; dorosły 21-22 KW; stary 24-25 KW; wiekowy

27-28 KW; antyczny 30-31 KW; jaszczur 33-34 KW; wielki jaszczur 36+ KW

**Dostosowanie poziomu:** smoczątko +2; dziecko +3; młody +3; małoletni +5; inne —

*Bezskrzydły smok z wielkim kapturem skórnym wokół łba, ciemnej barwy z odcieniem fioleto. Czarnoszare łuski potwora mienia się słabo w jaskrawym słońcu, gdy potrząsa ogonem ze złowieszczym grzechotem...*

Smoki grzechotniki są terytorialne, ale interesują się także światem leżącym dalej od ich leż. Lubią ryc przez miękką glebę i zaskakiwać przeciwników, wynurzając się nagle spod ziemi.

Wiek	Rozmiar	Kości Wytrzymałości (pw)	Kości							Bazowy atak/			Rzut			Broń oddechowa (ST)	ST grozy
			S	Zr	Bd	Int	Rzt	Cha	Zwarcie	Atak	na Wytr	na Ref	na Wołę				
Smoczątko	Mł	2k12+2 (15)	11	11	13	10	11	8	+2/-6	+4	+4	+3	+3	1k6 (12)	—		
Dziecko	Mł	5k12+5 (37)	13	11	13	12	13	10	+5/+2	+7	+5	+4	+5	2k6 (13)	—		
Młody	Mł	8k12+16 (68)	15	11	15	12	15	10	+8/+6	+11	+8	+6	+8	3k6 (16)	—		
Małoletni	Ś	11k12+22 (93)	17	11	15	14	15	12	+11/+14	+14	+9	+7	+9	4k6 (17)	—		
Dorastający	Ś	14k12+42 (133)	19	11	17	14	17	12	+14/+18	+18	+12	+9	+12	5k6 (20)	18		
Dojrzały	Du	17k12+51 (161)	23	11	17	16	17	14	+17/+27	+22	+13	+10	+13	6k6 (21)	20		
Dorosły	Du	20k12+80 (210)	27	11	19	18	19	16	+20/+32	+27	+16	+12	+16	7k6 (24)	23		
Stary	Du	23k12+115 (264)	29	11	21	20	19	18	+23/+36	+31	+18	+13	+17	8k6 (26)	25		
Wiekowy	W	26k12+130 (299)	31	11	21	22	21	20	+26/+44	+34	+20	+15	+20	9k6 (28)	28		
Antyczny	W	29k12+174 (362)	33	11	23	24	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	10k6 (30)	30		
Jaszczur	W	32k12+192 (400)	35	11	23	26	25	24	+32/+52	+42	+24	+18	+25	11k6 (32)	33		
Wielki jaszczur	O	35k12+245 (472)	37	11	25	28	27	26	+35/+60	+44	+26	+19	+27	12k6 (34)	35		

Wiek	Szybkość	Inicjatywa	KP	Specjalne zdolności	Poziom czarującego	OC
Smoczątko	18 m, rycie 9 m	+0	14 (+2 rozmiar, +2 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 14	Odporność na elektryczność 20, niepodatność na ogień, grzechotanie, wyczuwanie drgań	—	—
Dziecko	18 m, rycie 9 m	+0	15 (+1 rozmiar, +4 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 15	—	—	—
Młody	18 m, rycie 9 m	+0	17 (+1 rozmiar, +6 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 17	—	—	—
Małoletni	18 m, rycie 9 m	+0	18 (+8 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 18	—	—	—
Dorastający	18 m, rycie 9 m	+0	20 (+10 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 20	—	1.	—
Dojrzały	18 m, rycie 9 m	+0	21 (-1 rozmiar, +12 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 21	Rozwinięcie kaptura	3.	11
Dorosły	18 m, rycie 9 m	+0	23 (-1 rozmiar, +14 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 23	RO 5/magia	5.	13
Stary	18 m, rycie 9 m	+0	25 (-1 rozmiar, +16 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 25	—	7.	15
Wiekowy	18 m, rycie 9 m	+0	26 (-2 rozmiar, +18 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 26	RO 10/magia	9.	17
Antyczny	18 m, rycie 9 m	+0	28 (-2 rozmiar, +20 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 28	—	11.	19
Jaszczur	18 m, rycie 9 m	+0	30 (-2 rozmiar, +22 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 30	RO 15/magia	13.	21
Wielki jaszczur	18 m, rycie 9 m	+0	30 (-4 rozmiar, +24 naturalny), dotyk 6, nieprzygotowany 30	—	15.	23

Grzechotniki to bezskrzydłe smoki o błonach pławnych między pazurami, z zębatymi paszczami i węzowymi ogonami jak u grzechotników. Po narodzinach mają lśniące łuski koloru rdzy, które stopniowo ciemnieją, przybierając odcienie ciemnej purpury, szarawej czerni, aż do smolistej czerni w wieku dorosłym. Młode grzechotniki mają na szyjach niewielkie, fioletowe guzy, które z czasem rozrastają się w obszerne, skórne kaptury. U dojrzałego grzechotnika kaptur kurczy się lub rozkłada zależnie od stopnia rozgniewania. Zwykle rozkłada się całkowicie tylko podczas boju na śmierć i życie z niebieskim smokiem lub innym znieprawionym wrogiem. Grzechotniki żyją bardzo krótko, jak na smoki, starzejąc się pięciokrotnie szybciej niż wynosi norma dla tego gatunku. Wielkimi jaszczurami zostają po 240 latach, a umierają ze starości nim osiągną 300.

Grzechotniki preferują klimat gorący, przy czym zwykle ograniczają się do terenów, gdzie zamiast litej skały jest zwykła gleba. Część substancji odżywczych pobierają wchłaniając ciepło i światło słońca, ale są mięsożercami i uwielbiają mięso, nie mają też skrupułów przed pożeraniem świadomych istot. Mieszkają w dużych jaskiniach lub jamach o niskim sklepieniu, ale wiele czasu spędzają na wędrówkach po swym terytorium, wypatrując intruzów i jakiegokolwiek rozrywki.

Jeżeli smok grzechotnik jest najejony i podejrzanie się do niego ostrożnie, czasami podejmuje rozmowy i negocjacje z inteligentnymi stworzeniami. Bywało, że grzechotniki sprzymierzały z bardzo potężnymi istotami, gdy obiecano im bogactwa lub dobrą rozrywkę. Potrafią nawiązywać kontakty czysto towarzyskie. Zdarzało się, że chwytają poszukiwaczy przygód lub zbłąkanych kupców tylko po to, by zasięgnąć wieści z szerokiego świata. Oczywiście, gość taki ujdzie z życiem wyłącznie wtedy, gdy smok nie jest głodny.

Smoki grzechotniki mówią smoczym, wspólnym i różnymi językami regionalnymi.

## walka

Bystry wzrok grzechotnika pozwala dostrzec potencjalną zwierzynę z daleka, przez co smok ma zazwyczaj dość czasu na przygotowania. Jeśli jest na to czas, zagrzebuje się pod warstwą piasku lub ziemi i czeka, aż cel się przybliży. Następnie wyskakuje spod ziemi bezpośrednio do walki wręcz. Przeciw groźnym przeciwnikom stosuje najpierw broń oddechową, a później budzące lęk grzechotanie. Ze słabymi przeciwnikami lubi się zabawiać.

**Broń oddechowa (zn):** Grzechotnik ma jeden typ broni oddechowej: stożek ognia.

**Grzechotanie (zn):** Smok grzechotnik może w standardowej akcji zastosować grzechotanie. Oprócz smoków, wszystkie stworzenia w zasięgu 72 metrów muszą zdać rzut obronny na Wole (ST 10 + 1/2 KW grzechotnika + jego modyfikator z Cha) przeciw tej zdolności dźwiękowej wpływającej na umysł. Porażka oznacza panikę na 4k6 rund, a u istot mających 5 lub więcej KW – wstrząśnięcie na 4k6 rund. Udany rzut obronny na Wole daje niepodatność na grzechotanie tego konkretnego smoka na cały dzień. Wszystkie stworzenia (również smoki), które przebywają w zasięgu i słyszą grzechotanie, muszą zdać test Koncentracji o ST 15, aby podczas grzechotania rzucić jakikolwiek czar lub użyć zdolności czaropodobnej.

**Rozwinięcie kaptura (zn):** Grzechotnik może w akcji darmowej rozłożyć skórny kaptur. W pełni rozłożony kaptur odbija czary, tak jakby na smoka działał czar *odbicie czaru*. Smok może dziennie odbić tyle poziomów zaklęć, ile ma Kości Wytrzymałości.

**Wyczuwanie drgań (zw):** Grzechotniki automatycznie wyczuwają położenie wszystkiego, co w zasięgu 18 metrów ma kontakt z ziemią.

**Umiejętności:** Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się i Wspinaczka to dla smoków grzechotników umiejętności klasowe. Mają premię rasową +8 do testów Spostrzegawczości i premię rasową +8 do Ukrywania się w terenie piaszczystym lub z miękką ziemią.

## Tasloi

**Tasloi, zbrojny**

**1. poziomu**

**Mały humanoid**

**Kostka Wytrzymałości:**

1k8+1 (5 pw)

**Inicjatywa:** +1

**Szybkość** 9 m (6 pól), wspinanie 6 m

**Klasa Pancerza** 13 (+1 rozmiar, +1 Zr, +1 mała drewniana tarcza), dotyk 12, nieprzygotowany 12

**Bazowy atak/Zwarcie:** +1/-4

**Atak:** krótki miecz +2 wręcz (1k4-1) lub oszczep +3 dystansowy (1k4-1) lub sieć +3 dystansowy

**Całkowity atak:** krótki miecz +2 wręcz (1k4-1) lub oszczep +3 dystansowy (1k4-1) lub sieć +3 dystansowy

**Przestrzeń/Zasięg:** 1,5 m/1,5 m

**Specjalne ataki:** —

**Specjalne cechy:** widzenie w słabym świetle, słabość w świetle

**Rzuty obronne:** Wytr +3, Ref +1, Wola -1

**Atrybuty:** S 10, Zr 13, Bd 13, Int 10, Rzt 9, Cha 6

**Umiejętności:** Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +9\*, Wspinaczka +9

**Atuty:** Czujność

**Środowisko:** lasy w klimacie gorącym

**Występowanie:** banda (4-9), formacja wojskowa (10-24 plus 1-6 średnich złowieszczych szczurów), gromadka (10-100 plus 100% niewalczących plus 1 doświadczony 3. poziomu na



Smok grzechotnik

20 dorosłych, 1 wódz 5-7. poziomu i 4-24 złowieszcze szczury), plemię (40-400 plus 1 doświadczony 3. poziomu na 20 dorosłych, 1 lub 2 poruczników 4-5. poziomu, 1 wódz 6-8. poziomu, 10-100 złowieszczych szczurów i 2-8 pajakożerców)

**Skala Wyzwania:** 1/3

**Skarb:** standardowy

**Charakter:** zwykle chaotyczny zły

**Rozwój:** według klasy postaci

**Dostosowanie poziomu:** +0

*Mały, długonogi humanoid ze spłaszczoną głową ma zieloną skórę, porośniętą czarną szczecinę. Sunie naprzód, wlokąc łapami po ziemi.*

Tasloi to rasa mieszkańców dżungli, podobno licząca sobie tysiące lat. Szybko i zwinnie poruszają się między drzewami, najchętniej zresztą przebywają pośród gałęzi.

Tasloi mierzy około 0,9 metra wzrostu i waży od 15 do 20 kilogramów. Porusza się w zgarbionej postawie, czasami wlokąc ręce po ziemi. Skórę ma zieloną, porośniętą rzadkim, czarnym włosem, a oczy złote, podobne do kocich.

Tasloi mówią własnym językiem, ale sprytniejsze osobniki mogą znać wspólny albo inny ludzki język.

## walka

Tasloi na ogół atakują z wysokości, zeskakując z wierzchołków drzew na nieostrożnych przeciwników. Jeśli uda im się uzyskać zaskoczenie, chwytają ofiary w sieci. W przeciwnym razie walczą krótkimi mieczami i oszczepami. Wobec silniejszych stosują taktykę „uderzyć i uciec”, obliczoną na zmęczenie wroga. Zawsze unikają walki bezpośredniej. Gdy uda im się pokonać wroga, zawsze starają się pochwycić ciało – żeby nakarmić towarzyszy.

**Słabość w świetle (zw):** W jasnym świetle słońca lub na obszarze czaru *światło dnia* tasloi są oślnione.

**Umiejętności:** Tasloi mają premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a zamiast modyfikatora z Siły stosują tu modyfikator ze Zręczności. W testach Wspinaczki zawsze mogą skorzystać z reguły 10, nawet jeśli się spieszą lub coś im zagraża. Mają też premię rasową +4 do testów Ukrywania się i Cichego poruszania się. \*W gęstym lesie premia do Ukrywania się rośnie do +8. Jeźdźcy tasloi (dosiadający średnich złowieszczych szczurów) zamiast Czujności biorą Walkę z wierzchowca i mają premię z Jeździectwa +5, zmniejszając za to Nasłuchiwanie i Spostrzegawczość do +0.

Przedstawiony tutaj tasloi zbrojny przed modyfikacjami rasowymi miał następujące wartości atrybutów: S 12, Zr 11, Bd 13, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Skala Wyzwania:** Tasloi z poziomami w klasach BN mają SW równą poziomowi klasowemu -2.

## społeczność tasloi

Tasloi żyją w luźno związanych gromadkach złożonych z kilku bądź kilkunastu rodzin. Mieszkają zwykle w grupach dużych drzew połączonych lianami i sznurami. Na każdym drzewie budują platformy, 15-30 metrów ponad ziemią, na których mieszkają. Niektóre tasloi żyją i pracują na ziemi, wraz z „trzędą” należącą do danej osady.



Tasloi

Na trzędę składają się złowieszcze szczury i czasami kilku pajakożerców. Szczury hoduje się jako zwierzęta domowe, wykorzystywane do budowy, utrzymania i ochrony społeczności. Średnie złowieszcze szczury służą jako wierzchowce. Jeżeli dana wioska posiada pajakożerców, dosiadają ich najpotężniejsze tasloi w gromadzie.

## tasloi jako postacie graczy

Przywódcami tasloi najczęściej są totrzykowie lub wojownicy/totrzykowie. Kapłani tasloi służą aspektowi gobińskiego boga Maglubiyeta, a wybierają dwie z domen: Planowanie, Oszustwo, Zło lub Zniszczenie. Większość tasloi rzucających czary to adepci.

Postacie tasloi mają następujące cechy rasowe:

- 2 Siła, +2 Zręczność, -2 Charyzma.
- Mały rozmiar: premia +1 do Klasy Pancerni, premia +1 do testów ataku, premia +4 do testów Ukrywania się, kara -4 do testów wzorca, limity udźwigu i przenoszenia wynoszą 3/4 tego, co u postaci rozmiaru średniego.
- Bazowa szybkość naziemna: 9 metrów.
- Tasloi mają też szybkość wspinania: 6 metrów.
- Premia rasowa +4 do testów Ukrywania się i Cichego poruszania się. W gęstym lesie premia do Ukrywania się rośnie do +8. W testach Wspinaczki tasloi używa modyfikatora ze Zręczności i zawsze może skorzystać z reguły 10, nawet gdy się spieszy lub coś mu zagraża.



- Widzenie w słabym świetle.
- Specjalna cecha (patrz wyżej): Słabość w świetle.
- Automatycznie zyskiwane języki: Tasloi. Języki premiowe: wspólny, leśny, dialekty regionalne.
- Ulubiona klasa: Łotrzyk.

## Tri-krin

**Średni humanoid-potwór**

**Kostka Wytrzymałości:** 2k8 (9 pw)

**Inicjatywa:** +2

**Szybkość** 12 m (8 pól)

**Klasa Pancerza** 15 (+2 Zr, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 13

**Bazowy atak/Zwarcie:** +2/+3

**Atak:** pazury +3 wręcz (1k4+1); lub gythka +3 wręcz (1k10+1); lub czakcza +4 dystansowy (1k6+1)

**Całkowity atak:** 4 pazury +3 wręcz (1k4+1) i ugryzienie -2 wręcz (1k4 plus trucizna); lub gythka +3 wręcz (1k10+1) i 2 pazury -2 wręcz (1k4) i ugryzienie -2 wręcz (1k4 plus trucizna); lub gythka +1/+1 wręcz (1k10+1/1k10+1) i 2 pazury -2 wręcz (1k4) i ugryzienie -2 wręcz (1k4 plus trucizna; lub czakcza +4 dystansowy (1k6+1)

**Przestrzeń/Zasięg:** 1,5 m/1,5 m

**Specjalne ataki:** trucizna, zdolności psi-podobne

**Specjalne cechy:** niepodatność na efekty uspienia, skok, urodzony psionik, widzenie w ciemnościach 18 m

**Rzuty obronne:** Wytr +0, Ref +5,

Wola +4

**Atrybuty:** S 12, Zr 15,

Bd 11, Int 8, Rzt 12,

Cha 7

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie +2, Skakanie +35, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +3\*, Wspinaczka +2, Zachowanie równowagi +3

**Atuty:** Odbijanie strzał<sup>F</sup>, Wielokrotny atak

**Środowisko:** pustynie w klimacie umiarkowanym i gorącym, równiny w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo lub sfora (5-10)

**Skala Wyzwania:** 1

**Skarb:** brak

**Charakter:** zwykle chaotyczny neutralny

**Rozwój:** według klasy postaci

**Dostosowanie poziomu:** +1 lub +2 jeśli psionik

*Stwór wygląda jak cztekokształtna modliszka, z owadzią głową o wielofasetkowych oczach i złożonych, owadzich szczękach. Całe ciało ostaniam egzoszkieletem piaskowej*

*barwy. Ze środkowej części korpusu wyrasta sześć odnóży - dwie pary rąk i para nóg. Potwór sunie naprzód trzaskając żuwaczkami i kiwając czułkami, z dziwaczną bronią gotową do ataku.*

Tri-kriny, często zwane zbrojnymi modliszkami, to inteligentne humanoidy, żyjące na pustyniach i sawannach, gdzie wiodą życie koczowniczych myśliwych. Mają obce, niepojęte umysły, a dla tych, którzy ich nie znają, mogą sprawiać wrażenie krwiożerczych potworów.

Dorosły tri-krin mierzy około 1,8 metra wzrostu i waży około 100 kilogramów. Typowy tri-krin nosi na sobie tylko uprząż niezbędną do wieszania ekwipunku, bez ubrania ani pancerza. Nie wytwarzają i nie noszą ozdób.

Tri-kriny doskonale czują się na suchych, rozległych terenach, gdzie łatwo im ukryć się w wyschłych trawach, na smaganych wiatrem wydmach czy nagiej skale. Stałe osiedla tri-krinów praktycznie nie istnieją. Stada tri-krinów wędrują po własnych, obszernych terytoriach, zajmując się zbieractwem i łowiectwem. Zdarza się z rzadka, że dwa lub więcej stad łączy siły przeciw szczególnie niebezpiecznym wrogom.

Tri-kriny porozumiewają się językiem złożonym z mlaśnięć i trzasków żuwaczkami. Większość tri-krinów wędrujących blisko humanoidalnych cywilizacji mówi także wspólnym.

## walka

Polujące tri-kriny posługują się naturalnym maskowaniem, aby podkraść się do zwierzyny. Dzięki szybkości i zdolności „skok” szybko wchodzą w starcie wręcz (i szybko z niego uciekają). Mogą posługiwać się gythkami i czakczami (broń egzotyczna, używana jedynie przez zbrojne modliszki), ale wolą atakować pazurami i jadowitymi ukąszeniami.

**Trucizna (zw):** Zranienie (ugryzienie), Wytrwałość ST 11, początkowe obrażenia 1k6 Zr, drugorzędne obrażenia paraliż na 2k6 minut. Tri-krin wytwarza dość jadu na jedno ukąszenie dziennie. ST rzutu obronnego opiera się na Charyzmie.

**Zdolności psi-podobne:** Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego Podręcznika Psioniki*, nadaj tri-krinom następujące zdolności psi-podobne: 3/dzień - *kameleon, poznanie kierunku i położenia*; 1/dzień - *potężniejsza maskująca błona, metafizyczny pazur*. Poziom manifestującego równy 1/2 Kości Wytrzymałości tri-krina (minimum 1.).

**Skok (zw):** Tri-krin doskonale skacze. Ma premię z biegłości +30 do testów Skakania.

**Urodzony psionik:** Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego*



Tri-krin

*Podręcznika Psioniki*, tri-krin zyska 1 premiiowy punkt mocy na 1. poziomie. Nie daje to zdolności manifestowania mocy psionicznych, jeśli stwór nie ma ich z innego źródła, np. poziomów w klasie psionicznej.

**Umiejętności:** \*Egzoskielet tri-krinów zlewa się barwą z tłem pustyni, dając premię rasową +4 do testów Ukrywania się na piaszczystych i suchych obszarach (w tym Shaar).

## Tri-kriny jako postacie graczy

Większość tri-krinów to tropiciele. Kapłani tri-krinów zwykle służą Tempusowi, a wybierają dwie z domen: Chaos, Ochrona, Siła lub Wojna.

Postacie tri-krinów mają następujące cechy rasowe:

– +2 Siła, +4 Zręczność, –2 Intelpekt, +2 Roztropność, –4 Charzma.

– Średni rozmiar.

– Bazowa szybkość naziemna: 12 metrów.

– Widzenie w ciemnościach 18 m.

– Premia z naturalnego pancerza +3.

– Wiele kończyn: Tri-kriny mają cztery ręce, mogą wziąć atuty Walka kilkoma orężami i Wielokrotny atak (strona 304 *Księgi Potworów*)

– Naturalne ataki: 4 pazury (1k4) i ugryzienie (1k4)

– Obeznanie z bronią: Tri-kriny traktują gythkę i czakczę (patrz: strona 16) jako broń żołnierską, nie egzotyczną.

– Urodzony psionik: Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego Podręcznika Psioniki*, tri-krin zyskuje 1 premiiowy punkt mocy na 1. poziomie.

– Specjalne ataki (patrz wyżej): Trucizna, zdolności psi-podobne.

– Specjalne cechy (patrz wyżej): Niepodatność na efekty uspienia, skok.

– Rasowe Kości Wytrzymałości: Tri-krin zaczyna grę mając dwa poziomy humanoida-potwora, co daje 2k8 Kości Wytrzymałości, bazową premię do ataku +2 i bazowe premie do rzutów obronnych Wytr +0, Ref +3 i Wola +3.

– Rasowe umiejętności: Poziomy humanoida-potwora dają tri-krinowi punkty umiejętności w liczbie  $5 \times (2 + \text{modyfikator z Int})$ . Umiejętności klasowe to Nasłuchiwanie, Skakanie, Spostrzegawczość, Wspinaczka, i Zachowanie równowagi. Tri-krin ma premię rasową +4 do testów Ukrywania się na terenie piaszczystym i suchym, m.in. w Shaar.

– Rasowe atuty: Tri-krin otrzymuje Odbijanie strzał jako atut premiiowy. Poza tym poziomy humanoida-potwora dają mu jeden atut.

– Automatycznie zyskiwane języki: Tri-krinów. Języki premiiowe: wspólny, shaarski.

– Ulubiona klasa: Tropiciel.

– Dostosowanie poziomu: +1. Jeśli korzystasz z *Rozszerzonego Podręcznika Psioniki*, dostosowanie poziomu wzrośnie do +2 ze względu na wrodzone zdolności psioniczne.

## wysoki paszczowiec

**Duże wynaturzenie**

**Kostka Wytrzymałości:** 7k8+7 (38 pw)

**Inicjatywa:** +4

**Szybkość** 12 m (8 pól)

**Klasa Pancerza** 18 (+4 Zr, –1 rozmiar, +5 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 14

**Bazowy atak/Zwarcie:** +5/+14

**Atak:** walnięcie +9 wręcz (1k6+5)

**Całkowity atak:** 4 walnięcia +9 wręcz (1k6+5) i ugryzienie +7 wręcz (2k6+2)

**Przeźrzenie/Zasięg:** 3 m/3 m (walnięciem 4,5 m)

**Specjalne ataki:** —

**Specjalne cechy:** uchylenie przed strzałami, widzenie w ciemnościach 18 m

**Rzuty obronne:** Wytr +3, Ref +6, Wola +5

**Atrybuty:** S 20, Zr 19, Bd 13, Int 8, Rzt 10, Cha 7

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +2, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +2, Ukrywanie się +1, Wspinaczka +9

**Atuty:** Czujność, Wielokrotny atak, Zmysł walki

**Środowisko:** lasy w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo, para lub garstka (3-5)

**Skala Wyzwania:** 5

**Skarb:** standardowy

**Charakter:** zwykle neutralny

**Rozwój:** 8-14 KW (duży); 15-21 KW (wielki)

**Dostosowanie poziomu:** —

*Na sześciu chudych kończynach obrośniętych niebieskim futrem wspiera się głowa przypominająca szalonego, zębatego goryla. W długiej na 1,2 metra głowie uwagę zwracają przede wszystkim zęby i wielkie, błyśiące oczy. Nie widać torsu.*



*Wysoki paszczowiec*

W walce wręcz wysoki paszczowiec to wirujący derwisz zniszczenia. W walce z nim warto mieć w kompanii potężnego maga lub łucznika – kogoś, kto będzie w stanie zabić potwora nie wchodząc w zasięg walki wręcz. Stworzenia tej rasy są plagą w Luiren.

Wysoki paszczowiec ma wielką głowę; z której bezpośrednio wyrasta sześć długich kończyn. Oprócz głowy nie ma korpusu. Aby zachować równowagę i podtrzymać ciężar głowy, paszczowiec zawsze musi dwiema lub trzema łapami wspierać się na ziemi. Łapy są bardzo elastyczne, długie na 4,5 metra. Głowa paszczowca rzadko znajduje się na wysokości 4,5 metra, chyba tylko podczas uników przed ciosami broni. Przy naturalnym poruszaniu się głowa trzyma się na wysokości od 1,5 do 2,1 metra nad ziemią. Stwór waży około 250 kilogramów.

Wysokie paszczowce mówią wspólnym i łamanym niziołczym. W obu przypadkach posługują się akcentem, którego nie można nazwać inaczej jak wulgarnym.

## walka

Wysokie paszczowce trzymają się poza zasięgiem wrogich ataków wręcz, same zaś atakują walnięciami. Gdy potencjalna zwierzyna rzuci się do walki i wejdzie na ponad 1,5 metra w obszar objęty zagrożeniem ze strony paszczowca, potwór zyskuje okazyny atak (albo kilka okazynych ataków dzięki atutowi Zmysł walki, jeśli ten sam błąd popełni kilku przeciwników).

**Uchylenie przed strzałami (zw):** Dzikie wymachy ramion i zmieniająca położenie głowa bardzo utrudniają trafianie normalnymi pociskami (ale nie dotyczy to magicznych ataków dystansowych, np. promieni czarów i magicznych strzał). Normalne ataki dystansowe (np. z łuków i bronią rzucaną) mają 20% ryzyka chybienia u paszczowca.

**Umiejętności:** Wysokie paszczowce mają premię rasową +4 do testów Wspinaczki.

## zwodnik

**Mała magiczna bestia**

**Kostka Wytrzymałości:** 1k10 (5 pw)

**Inicjatywa:** +3

**Szybkość** 9 m (6 pól), wspinanie 3 m

**Klasa Pancerza** 14 (+1 rozmiar, +3 Zr),

dotyk 14, nieprzygotowany 11

**Bazowy atak/Zwarcie:** +1/-5

**Atak:** pazury +5 wręcz (1k3-2)

**Całkowity atak:** 2 pazury +5 wręcz (1k3-2),

ugryzienie +3 wręcz (1k4-2) i krótki miecz

+3 wręcz (1k4-2)

**Przestrzeń/Zasięg:** 1,5 m/1,5 m

**Specjalne ataki:** rozszarpywanie 1k3-2

**Specjalne cechy:** widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, widzenie prawdy

**Rzuty obronne:** Wytr +2, Ref +5, Wola +0

**Atrybuty:** S 6, Zr 17, Bd 11, Int 12, Rzt 10, Cha 11



Zwodnik

**Umiejętności:** Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +2, Spostregawczość +2, Ukrywanie się +9\*, Wspinaczka +8, Zachowanie równowagi +5

**Atuty:** Finezja w broni, Wielokrotny atak<sup>P</sup>

**Środowisko:** równiny w klimacie gorącym

**Występowanie:** pojedynczo, para lub sfera (1-4)

**Skala Wyzwania:** 1

**Skarb:** standardowy

**Charakter:** zawsze neutralny

**Rozwój:** 2-3 KW (mały)

**Dostosowanie poziomu:** +0 (kompan)

*Pulchny czworonóg wielkości małego psa, trochę podobny do myszy. Ma wielkie, lśniące, czarne oczy, duże uszy i spiczasty pysk.*

Zwodnik to bardzo inteligentne stworzenie, obdarzone naturalną zdolnością maskowania oraz dostrzegania prawdy skrytej za iluzją. Ma wzrost około 0,3 metra, a długość 0,6 metra. Zwodniki nie są wojownicze, ale czarodzieje chętnie biorą je na chowańce, cenią też magię, jaką przesiąknięte jest zwodnikowe futro.

Nie wiadomo, dlaczego u zwodników rozwinęły się niezwykle moce. Badacze, którzy obserwowali te stworzenia, ustalili, że zwodniki to ulubione ofiary eterycznych drapiezców. Prawdopodobnie niezwykle moce pojawiły się u nich jako środek obrony przed planarnymi prześladowcami. Zwodniki żywią się roślinami i zwierzętami. Najchętniej jadają mięsiste, bogate w wodę kaktusy, jakich pełno w ich rodzinnych stroinach, a także myszy polne oraz jaja i pisklęta ptaków gnieźdzących się na ziemi.

Zwodniki mówią własnym językiem oraz wspólnym.

Zwodnika można wziąć jako chowańca, mając 7. poziom jako czarujący wtajemniczeń i atut Doskonałszy chowaniec. Więcej informacji na stronie 200 Przewodnika Mistrza Podziemi.

## walka

Zwodniki mają cztery łapy zbrojne w ostre, wysuwane pazury, mają też ostre zęby. Ponadto bezwłosym, chwytym ogonem mogą walczyć bronią.

**Rozszarpywanie (zw):** Premia do ataku +5 wręcz, obrażenia 1k3-2.

**Widzenie prawdy (zc):** Zwodniki cały czas widzą tak jak pod efektem czaru *widzenie prawdy*.

**Umiejętności:** Gdy zwodniki mają suche futro, mogą zmieniać jego wzór i umaszczenie, dopasowując się do barwy otoczenia, nawet do kolorów i wzorów niewystępujących w naturze. Daje im to premię rasową +8 do testów Ukrywania się. Zwodniki zawsze mają premię rasową +8 do testów Wspinaczki. W testach Wspinaczki zawsze mogą skorzystać z reguły 10, nawet jeśli się spieszą lub coś im zagraża.



# KAMPAŃIE

**Z**łowrogie stwory wypęłzają z głębi mrocznych lasów i atakują karawany wędrujące szlakami handlowymi. Cudzoziemcy półgłosem wspominają o ukrytych grobowcach zakopanych pod wzgórzami, gdzie podobno spoczywają dawno zapomniani królowie. Złe siły z Podmroku wypęłzają na powierzchnię ziemi. Krwiożerczy wodzowie bestii zbierają siły i nekają ziemie sąsiadujące z ich terytoriami. Szczątki starożytnego państwa leżą skryte pod pęnymi pułapek wieżami w kraju czarodziejów. Stare *portale* sprowadzają podróżnych z bardzo odległych miejsc. Na Lśniącym Południu poszukiwacze przygód nie będą narzekać na brak zajęcia ani skarbów.

Kampanie osadzone na Lśniącym Południu dają mnóstwo możliwości przygód, intryg i skarbów. Na ziemiach Halruaa, Shaar i Żółtej Wody panują ludzkie kultury bardzo odmienne od tych znanych z innych stron Faerunu. Dambrath, Luiren i Wielka Rozpadlina to z kolei kraje całkiem zdominowane przez inne rasy, gdzie ludzie stanowią mniejszość pośród półdrowów, złotych krasnoludów czy hinów. W kraju Veldorn niepodzielnie rządzą straszliwe potwory.

Kolejne rozdziały opisują dziewięć krajów Południa, podając informacje o głównych ośrodkach ludności i ciekawych miejscach. Opisy niektórych miast uzupełniają szczegółowe statystyki.

## organizacje południa

Lśniące Południe jest bardzo odległe od zachodniego Faerunu zarówno geograficznie jak i kulturowo. Co za tym idzie, tajne organizacje silne w innych częściach świata nie mają wpływu na południowym wybrzeżu. Zhentarimowie zmagają się z ludem Dolin i nie tylko, Czerwoni Magowie uciskają ludy Wschodu, natomiast Południe ma swoje własne organizacje. Oczywiście,

agenci z dalekich krajów pojawiają się na Południu (jawnie lub incognito), ale tutaj są osamotnieni, pozbawieni wsparcia i wpływów zwierzchników.

## cieniści czarodzieje

Nieśmiałe plotki w Halruaa głoszą, że niektórzy starsi zwrócili się ku Shar i Cienistemu Splotowi. Oczywiście, nikt nie ma konkretnych danych, ale podejrzewa się, że cieniści czarodzieje spotykają się potajemnie, stawiając potężne osłony przed magią poznania. Podobno zamierzają obalić obecny rząd. Za pomocą magii cienia, zbrodniarze ci stopniowo przejmą ster władzy z rąk Zalathorma i Rady Starszych, a w dalszej perspektywie chcą obalić kult Mystry i Azutha, wynosząc na pierwsze miejsce Shar.

Niektórzy twierdzą, że Konklawe i cieniści czarodzieje to jedno i to samo – że czyni jednych i drugich tylko pozornie są dziełem różnych grup. Inni powiadają, że Konklawe niezmordowanie zwalcza czarodziejów cienia i jedynie ich interwencja uniemożliwiła cienistym zwycięstwo. A większość sądzi, że co najmniej połowa plotek to propaganda szerzona przez obie strony, mająca szkodzić ich przeciwnikom i reszcie czarodziejów w Halruaa.

## dom jordanów

Jordainowie są nie mniej integralną częścią halruaańskiego społeczeństwa niż sami czarodzieje. Wszyscy zostali wyszkoleni w Domu Jordainów, leżącym na wybrzeżu Halruaa na południowy zachód od Khaerbaalu. Oficjalnie Dom Jordainów podlega tylko Zalathormowi i halruaańskiej Radzie Starszych, ale w rzeczywistości działa niezależnie od wszystkich, z wyjątkiem szpiegów magów. Tutejszy ośrodek szkoleniowy ma za zadanie dostarczać asystentów, którzy służyć będą czarodziejom na wyjątkowy sposób – całkowicie niemagicznie.

Ale czarodzieje zarządzający Domem Jordainów, jak i sami Jordainowie, potrafią manipulować niekończącymi się grami politycznymi, jakie toczą się pośród czarodziejów. Jordaino-

wie. wywierają więc ogromny wpływ na kształt halruaańskiej polityki.

## glabrezu quinix

Głęboko we wnętrzu Bramy Żelaznych Kłów na najdalszym południowo-zachodnim skraju Lasu Amtar snuje swoje knowania czart. Glabrezu Quinix przypadkowo wpadł kilka lat temu w częściowo sprawny *portal* i znalazł się w trzewiach zrujnowanego, kruszejącego miasta. W ruinach na powierzchni obozowało duże plemię gnolli i Quinix szybko objął nad nimi władzę poprzez zastraszenie i sprytne kłamstwa. Gnolle uwierzyły, że glabrezu jest bezpośrednim przedstawicielem ich demonicznego boga Yeenghu, a samych siebie uznają za jego ulubione sługi. Quinix poprzez *portal*, który działa dość chaotycznie, sprowadził już dwa wrocki, które służą jako jego straż przyboczna i zastępcy, a planuje rozszerzyć swą świętę o kolejne czarty. Z tak silnymi atutami, ma coraz większe ambicje.

Jak na demona, Quinix jest wyjątkowo ostrożny. Postanowił z początku działać powoli, dając sługom czas na dokładne rozpoznanie geografii okolicy i układu sił politycznych. Opracował system napadów i grabieży, który przynosić ma maksymalne zyski przy minimalnym wzbudzeniu podejrzeń. Jego gnolle atakowały już wiele karawan i małe, odcięte od świata osiedla, ale dotąd nie zdradziły się z wysokim poziomem organizacyjnym. Wszystkich niedobitków chwytają w niewolę i sprowadzają do ruin, gdzie niewolnicy pracują nad odbudową zrujnowanego miasta.

W miarę kolejnych sukcesów, Quinix planuje rozszerzyć teren działań, wypuszczać najazdy na dalszą odległość i gromadzić coraz więcej zasobów. Idealnym celem wydaje się Halruaa ze względu na obfitość magii, którą glabrezu chciałby zagarnąć. Demon zamierza także zatrudnić ludzi do roli szpiegów i żołnierzy (w Swagdarze jest wielu odpowiednich kandydatów). Mając taką armię do dyspozycji, Quinix chce rozpocząć podbój okolicy.

## konklawe

Wewnątrz Rady Starszych w Halruaa funkcjonuje mniejsza, sekretna organizacja znana jedynie jako Konklawe. Członkostwo w niej jest tajne, a w Halruaa wszyscy zarazem szanują i boją się Konklawistów. Konklawe nie jest oficjalnie uznanym organem politycznym, raczej prywatnym i elitarnym zrzeszeniem najpotężniejszych – i żądnych większej jeszcze władzy – magów w tajemniczeń z Halruaa. Członkowie Konklawe podjęli się nadzorowania badań, zastosowań i nadużyć magii w Halruaa. Nikt nie ma co do tego pewności, ale większość uważa, że Konklawe założono krótko po przybyciu Netheryjczyków na tereny późniejszego Halruaa, mając na celu zapobieżenie przyszłym tragicznym błędom pokroju tych popełnionych w Netherilu.

Gdy eksperymenty czy praktyki czarodzieja wymkną się spod kontroli, Konklawe często interweniuje i naprawia sytuację. Zazwyczaj dostarcza prostą wiadomość-ostrzeżenie przed dalszymi nadużyciami Sztuki. Jeśli to nie poskutkuje, Konklawe sięga po inne środki perswazji, przekonujące danego czarodzieja do respektowania wyznaczonych ograniczeń. Oczywiście, trafiają się osoby tak dumne, że nie doceniają możliwo-

ści Konklawe i lekceważą ostrzeżenia. W przypadku tak wielkiej pychy Konklawe po prostu eliminuje zadufanego w sobie czarodzieja. Przynajmniej takie jest powszechne przekonanie. Osoby kłopotliwe, które naraziły się Konklawe, zazwyczaj po prostu znikają.

Oczywiście, niektórzy widzą w Konklawe coś więcej niż służbę bezpieczeństwa. Uważają, że organizacja ma dużo większe ambicje, że chce podporządkować sobie króla-czarodzieja i całą starszyznę. Są i tacy, którzy wierzą, że Konklawe już ich sobie podporządkowało. Jeszcze inni łączą Konklawe z plotkami o narodzinach w Halruaa magii cienia, co byłoby co najmniej niepokojące.

## kościół Loviatar

Kult Loviatar jest oficjalną religią Dambrath. Większość stanowisk we władzach państwowych obsadza wysokie duchowieństwo tego kościoła, a przykazania Pani Bólu wywarły silny wpływ na charakter tego kraju – na prawa i system kar, na rozrywki i zabawy oraz stosunki z innymi państwami. Nic dziwnego, że istnieją zakulisowe napięcia między wyznawcami Loviatar a drowami z leżącego w Podmroku T'linthet.

Może dlatego, że drowy cenią sobie wartość sojuszu sprzed stuleci, a może tylko dlatego, że kościół Loviatar za bardzo wzrósł w siłę – faktem jest, że Dambrath powoli, ale nieubłaganie wyslizguje się spod władzy matek-opiekunek. Kapłanki batoga z każdą kolejną dekadą stają się bezczelniejsze i bardziej niezależne. Niektórzy podejrzewają, że za jakiś czas wyznawcy Lolth poczują, że nie są już mile widziani w Dambrath.

W międzyczasie kościół Loviatar rozszerza swoje wpływy i zakłada duże świątynie w takich miejscach Faerunu, jakie nigdy dotąd nie gościły Pani Bólu. Biorąc przykład z Czerwonych Magów z Thay, najwyższe kapłanki zastanawiają się nad otwarciem własnych enklaw w zagranicznych miastach, z którymi prowadzą intensywny handel. Taka instytucja dla wszystkich postronnych byłoby oficjalną dambrathską placówką handlową, ale także mieściłaby w sobie świątynię służącą wyznawcom będącym z dala od ojczyzny. Pogłoski o tych planach dotarły już do innych państw, budząc tam zrozumiałe obawy.

## maquarowie

Szlachetnie urodzeni rycerze estagundzcy służą tamtejszemu radzy, gotowi na każde wezwanie. Wybrali życie w wierności i posłuszeństwie. Dla radzy są strażnikami, posłańcami, siłą roboczą i wojskiem. Stanowią też najsilniejszą organizację w Estagundzie, chociaż mało kto zdaje sobie z tego sprawę.

Radza Estagundu szeroko korzysta z usług Maquarów, a ich dowódców ceni za znajomość spraw politycznych i wojskowych. Krzyżowcy pełnią w kraju rolę nie tylko stróżów porządku, ale także sił zbrojnych. Radza może też za pośrednictwem Maquarów wywierać naciski na politycznych przeciwników, bo ma prawo oddawać oddziały maquarskich krzyżowców pod rozkazy zamożnych szlachciców estagundzkich, aby wykorzystywali ich według uznania. A co radza dał, to może odebrać.

Mimo że Maquarowie są niewzruszenie lojalni wobec radzy, większość obywateli błędnie uważa, że odbywa się to na mocy tra-

dycji. A w rzeczywistości Maquarowie decydują się służyć, ponieważ im się to opłaca. Krzyżowcy odkryli już, jak bardzo radza jest od nich zależny i umieją to wykorzystać. Jako grupa, Maquarowie mają równie silną władzę co radza i zaczynają czynić z niej użytek, aby przekształcać Estagund według własnego uznania.

## Inni

Na Lśniącym Południu działa jeszcze wiele innych organizacji i sił politycznych. Należą do nich:

**Beholdery z Veldornu:** Klany beholderów, które dawniej podbiły Assur w Durparze, nadal działają w dzikim interiorze Veldornu. Należą do ligi wodzów bestii, a mają ambicje dużo wyższe niż samo utrudnianie ruchu karawan. Chcą odzyskać swoje dawne miasto i okoliczne tereny.

**Czerwoni Magowie:** Czerwoni Magowie nie mają wielkiej siły na Lśniącym Południu, jedynie enklawy w kilku miastach nad Złotą wodą. Zamierzają dalej rozbudowywać sieć placówek handlowych. A poza tym Thacyków świerzbią ręce, by dobrać się do niektórych halruańskich tajemnic.

**Kethid:** Kethid, kraj jaszczuroludzi na Wielkim Bagnie Rethild, odgrywa czynną rolę w wydarzeniach w całym Faerunie poprzez wynajem oddziałów swego korpusu najemnego – Sług Królewskiego Jaja. Za odpowiednią cenę król Ghassis wyśle swoich żołnierzy do dowolnego zadania.

**Nagi z Ilimaru:** Nagi mieszkające w ruinach miasta Ilimar to potężna grupa, która jeszcze nie ujawniła pełni swego potencjału. Cierpliwie oczekują chwili, w której ich dawni władcy sarrukhowie, spoczywający gdzieś w ruinach, powstaną i powiodą nagi

do boju. Tego dnia nagi, jaszczuroludzie i jeszcze inne, groźniejsze stwory wyroją się z bagien. Nim to nastąpi, wysyłają agentów na zwiad na tereny Dambrathi i Halruaa. Zbierają informacje i szukają słabych punktów, w które można będzie uderzyć we właściwym czasie.

**Piraci z Wielkiego Morza:** Przeróżni korsarze i piraci żeglujący u wybrzeży Wielkiego Morza to niewyczerpane źródło kłopotów lub bogactw dla wielu osób na Lśniącym Południu. Część z nich ostatnio zaczęła działać wspólnie i rozlokowała agentów we wszystkich dużych miastach, gdzie zbierają informacje o ładunkach statków, opłatach za ochronę i ofertach pracy od kupców, którzy chętnie zapłacą za zatopienie okrętów należących do konkurencji. Dysponując znaczną siłą i dobrym wywiadem, piraci stali się prawdziwą plagą dla wszystkich uczciwych organizacji handlowych Lśniącego Południa.

**Veldornscy bojownicy o wolność:** Nie każdy w Ziemi Potworów chce podporządkować się żelaznej władzy wodzów bestii. W niejednej władanej przez potwory miejscowości powstały grupy zbrojnego ruchu oporu, które mają nadzieję wzniecić bunt i wywalczyć sobie wolność. Niektóre partyzanckie grupy są finansowane przez inne kraje, kościoły, albo przez potwory wrogie wobec tych obecnie sprawujących władzę.

**Yuan-ti:** Wężowy lud żyje w wielu regionach i zawsze stara się wyzyskać miejscową ludność w niekończącej się walce o władzę i bogactwo. Kilka grup yuan-ti działa potajemnie na Lśniącym Południu, szukając zakopanych skarbów, kandydatów na eksperymenty lub okazji do rozszerzenia swego terytorium. Grupy takie mogą współdziałać ze sobą, dopóki nie rozdzieli ich waśnie wewnętrzne.

Ryc. Mike Dubisch



*Glabrezu Qyinx czai się przy Bramie Żelaznych Kłów*

## Lochy na Lśniącym południu

„Loch” w tradycyjnym rozumieniu to podziemna komnata, w której trzyma się więźniów, ale w Faerunie słowo to ma szersze znaczenie. Tutaj lochem może być chyba każde podziemie, najczęściej zasiedlone nie przez więźniów, lecz przez potwory. Mogą to być kopalnie, ruiny, podziemne mieszkania i korytarze.

Według tej definicji, w Faerunie istnieją dziesiątki lochów, z których wiele splądrowano dawno temu, a innych od wieków nie tknęła niczyja stopa. Pod względem lochów Lśniące Południe niczym się nie wyróżnia. Najśłynniejsze z nich opisano poniżej.

**Aerilparski kopiec:** Na polanie w sercu Lasu Aerilpar w Veldornie wznosi się tajemniczy kopiec emanujący silną magią. W obrębie muru okalającego wzgórze nie rosną żadne drzewa, a leśne drapieżniki trzymają się z daleka. Pochodzenie wzgórza jest nieznane, ale kto tylko o nim słyszał, nie ma wątpliwości, że w środku musi być coś ukryte. Niewielu poszukiwaczy przygód zdołało przebić się tutaj przez niebezpieczny las, a co dopiero poszukać drogi wejścia.

**Ammathar:** To miasto powstało jako ośrodek handlu, w którym ludzie i niziołki spotykały się w interesach na neutralnym gruncie. Zbudowano je na obrzeżu Południowej Puszczy Lluir, blisko szlaku karawan biegnącego po wschodniej stronie Dambrath. W przeciągu jednej nocy zostało tajemniczo zburzone przez coś żyjącego w głębi lasu. Mimo że większość miasta obrócono w perzynę, wiele budynków stoi nadal, czekając na zbadanie przez śmiałków. Oczywiście cokolwiek zniszczyło miasto, niemal na pewno nadal czai się w pobliżu.

**Azulduth:** Płytki akwen wodny zwany Jeziołem Soli otaczają ruiny starożytnej cywilizacji jaszczurów. Większość budowli wystających ponad ziemię przetrzaśnęli już czarodzieje z Mulhorandu i innych stron, ale podobno pod ziemią leży wiele niezbadanych poziomów. Oczywiście miejscowi mieszkańcy – a wśród nich grupa yuan-ti – niechętnie widzi tu zachłannych badaczy.

**Brama Żelaznych Kłó:** Dawno opuszczone miasto leży na najdalej wysuniętym na południowy zachód skraju lasu Amtar. Architektura wskazuje, że zbudowała je węzowa rasa, ale nie można mieć co do tego pewności. Rozsypujące się ruiny porosły lasem, ale znaczna część podziemnego miasta pozostała nienaruszona. Potencjalni badacze muszą liczyć się z tym, że w mieście plenią się gnolle służące glabrezu o imieniu Quinix. Demon ma legowisko w sercu miasta i za pomocą tamtejszego portalu sprowadza do niego inne czarty.

**Chasolne:** Dziwaczna świątynia stoi wysoko na klifie górującym nad Wielkim Morzem w Wschodniej Ścianie Halruaa. Ogromne, rzeźbione głowy jak gdyby obserwują ocean, być może wypatrując powrotu jakiejś zaginionej cywilizacji. Ołtarz powyżej za wielkimi głowami wyznacza wejście do jaskini, która wydaje się obiecywać wielkie tajemnice, ale nie słyszano, żeby ktokolwiek odkrył przejście prowadzące dalej.

**Grobowiec Quarlina:** Krypta grobowa podobno zawiera szczątki halruaańskiego czarodzieja, który specjalizował się w produkcji magicznych lasek. Nikt nie zna dokładnego położenia grobowca, ale podobno znajduje się on nieopodal Cętkowanej Bramy w Królestwach Granicznych. Kto go odnajdzie, może spodziewać się

fortuny w postaci starożytnej magii, ale najpierw będzie musiał uporać się z zabezpieczeniami i strażnikami.

**Groby Martwych Królów:** Po Wzgórzach Martwych Królów rozrzuconych jest wiele ukrytych grobowców. Są to miejsca ostatniego spoczynku dawnych władców Dambrath z czasów sprzed przybycia drowów, gdy panowali tu Arkajunowie. Badacze Crinti już splądrowali niektóre krypty, ale inne są tak dobrze ukryte, że nikt ich dotąd nie znalazł. Krążą plotki, że sam Malar dał Arkajunom skarby, których moc strzeże królewskich grobowców.

**Guilmarl:** To nadbrzeżne miasto na wschód od Rethild było dawniej arkajuńskim ośrodkiem handlowym. Zdobyli je jaszczuroludzie, którzy mieli dość powtarzających się wypadów na ich terytorium. Teraz śmiałkowie przetrząsają szczątki miasta w nadziei znalezienia czegoś, co tu pozostawiono lub zgubiono. Jeśli badacze chcą wynieść stąd coś cennego, muszą jakoś ułożyć się z antycznym zębatym smokiem, który zamieszkał w centrum ruin.

**Gwiezdne Igllice:** Zrujnowana warownia po jednej stronie Przełęczy Talath w północno-zachodniej części Halruaa. Niegdyś mieszkał tu Hansandrar Ilmeth, halruaański arcy mag, który stworzył sławne magiczne księgi i inne przedmioty. Obecnie gnieźdzą się tu niebezpieczne istoty z gór. Dawne zapiski powiadają, że Ilmeth wydrążył rozległą sieć tuneli pod twierdzą i w okolicy i zbudował zabezpieczone komnaty, w których chował i chronił magiczne dzieła sztuki.

**Ilimar:** Te ruiny pochodzą z najdawniejszych czasów, a za budowniczych miasta uważa się sarrukhów, jedną z ras stwórców. Leży na wzgórzach na północ od Rethild, a jaszczuroludzie uważają Ilimar za święty i oddają cześć mieszkającym tam nagom. Nagi zaś zazdrośnie strzegą Ilimaru przed intruzami, bo wy czuwają obecność potężnych żywych istot ukrytych gdzieś we wnętrzu ruin.

**Lhesper:** Na brzegu jeziora Lhesper w zachodnim Shaar leżą ruiny miasta zniszczonego przez gnolle w 7. wieku RD. Od dawna interesują się nimi poszukiwacze przygód. W ostatnich latach w ruinach zrobiło się bardziej niebezpiecznie, bo przybyły tu yuan-ti, szukające czegoś, co podobno jest tutaj zagrzebane.

**Miasto Mortik:** Większość miejscowych z okolic Bagna Mortik w Luiren nie wierzy w pogłoski o ruinach miasta ośrodku bagien. Ale ich niewiara nie powstrzymuje ciągłego strumienia poszukiwaczy przygód. Cokolwiek nie byłoby tam zatopione, jest bardzo dobrze chronione, bo Król Bagien i jego poddani nie lubią gości.

**Peleveran:** Nietypowe miasto wbudowane w stok Wyniesienia, nieco na północ od miejsca, w którym rzeka Shaar wylewa się ze ściany wielkiego klifu. Peleveran zniszczono podczas Roku Smoczego Szału (1018 RD). Uczynił to Kult Smoka w widowiskowej, katastrofalnej bitwie z własną sektą odszczepieńców, która zaczęła czcić boga-demona Gargautha. Głęboko w ruinach miasta istnieje ukryta świątynia, w której może znajdować się portal do Dziewięciu Piekieł.

**Ruiny przy ujściu Shaar:** Pośrodku zalesionej części doliny Channath, gdzie rzeka Shaar i rzeka Channath łączą się w rzekę Talar, zielony las powoli zarasta i niszczy pozostałości starożytnego miasta. Tajemnicze budowle wzniesione przez nieznaną naród stoją nad brzegami rzek, a architektura dowodzi dużej znajomości rzemiosła. Część budynków już pochłonęła rzeka lub pnącza zarosły je do niepoznania. Już samo dotarcie

do ruin jest nie lada sztuka, bo w lesie i w rzekach żyje wiele groźnych stworzeń.

**Stary Vaelen:** Ruiny Starego Vaelenu, niegdysiejszej stolicy Veldornu, rozpościerają się pośród wzgórz na północny zachód od Złotej Wody, nad Rzeką Lwiego Jęzora. Niewiele pozostało ponad ziemią, za to podziemne krypty są godne uwagi. Ale pełno w nich także nieumarłych i zwierzołaków, które służą królowi miasta – wampirzemu lordowi Saedowi. Sądząc po licznych wypadach rabunkowych ze Starego Vaelenu z inicjatywy Saeda, jego skarbiec musi wprost pękać w szwach.

**Thruldar:** Thruldar był kiedyś miastem Estagundu leżącym najdalej na zachód. Zniszczył je zły druid i horda mrocznych drzew. Zjawomyślnym niziołkom udało się zabić druida i magicznie zamknąć jego zjawę i sługi wewnątrz miasta, jednak stało się ono zabójczym gniazdem ohydnych istot roślinnych i nieumarłych, które pałają żądzą wyrwania się na wolność. Ponieważ po pierwszym ataku mało kto został przy życiu, większość bogactw pierwotnych mieszkańców nadal jest w mieście. Ale zjawomyślne niziołki nie zamierzają nikogo tu wpuszczać.

**Wieża Akhlaura:** Czarodziej Akhlaur zbudował tę wieżę na środku bagna, które teraz nosi jego imię. Wieżę trudno było odnaleźć, bo w większości znajdowała się pod powierzchnią podnoszących się bagien. Ostatnio jednak bagno przestało się rozszerzać i wieża znów wystaje ponad wodę. Kto będzie miał szczęście i środki, żeby pokonać zagrożenia czyhające w samym bagnie, ten może dobrać się do składnicy skarbów w wieży, należącej dawniej do jednego z najpotężniejszych czarodziejów w Halruaa.

**Wieża Nárth:** Wieża czarodziejska stoi u podnóża Północnej Ściany Halruaa, a jej ostatni właściciel, Thongameir „Sztormag” Halargoth, nie żyje od paru lat. Nikomu innemu nie udało się zająć wieży – Halargoth słynął jako zagorzały kolekcjoner nietypowych okazów flory, a w jego wieży podobno pełno jest zabójczych gatunków. Jeśli ktoś poradzi sobie z krwiożerczymi roślinami, na pewno znajdzie w nagrodę cenny skarb.

**Wzgórze Rady:** Ruiny miasta Shandaular rozpościerają się pośrodku skupiska nagich wzgórz, gdzie spotykają się plemiona Shaaryczyków. Dawniej był tu południowy koniec dwukierunkowego portalu łączącego Południowy Shandaular z północnym siostrzanym miastem (zwanym Miastem Łkających Duchów, na brzegu jeziora Ashane – więcej o tym w *Odległym Wschodzie*). Dzisiaj jest to tylko sterta kruszejących kamieni. Ale pod wzgórzami zachowało się sporo z dawnego miasta. Shaarskie plemiona grzebią szacownych zmarłych w grobowcach w wyżej położonych korytarzach, ale rzadko zapuszczają się głębiej. Jak można się domyślić, Shaaryczycy nie lubią, gdy ktoś zakłóca wieczny spoczynek ich przodków.

**Zamek Al'phanar:** Starożytna, zrujnowana forteca, zbudowana podobno w czasach dawno upadłego królestwa Eltabranaru, wznosi się po południowej stronie granicy Lasu Shara. Zamek jest tradycyjną siedzibą Rycerzy Wiecznego Smoka, starożytnego zakonu krzyżowców, który był zbrojnym ramieniem Myrkula. Rycerze utrzymują placówkę od tysięcy lat, nawet w stanie nieśmierci. Co sto lat wyjeżdżają z zamku aby zniszczyć drakonicznie z Lasu Shara i przywieźć z powrotem jego skarby. Podobno w zamku znajduje się więcej magii, niż kiedykolwiek widziano w jednym miejscu od czasów rządów Imaskari.

## Tabele spotkań w dzicy

Lśniące Południe to ogromny obszar, obejmujący blisko 3 miliony kilometrów kwadratowych. Cywilizacja zajmuje tutaj niewielkie rejon – miasta na wybrzeżu i szlaki handlowe – natomiast większość ładu to bezkresne przestrzenie otwartych równin, tajemniczych lasów i stromych ścian górskich.

### szansa spotkania

Drużyna wędrująca po Lśniącym Południu w każdej godzinie podróży w dzicy ma szansę na spotkanie kogoś lub czegoś, według Tabeli 6-1: Szansa na Spotkanie w Dzicy. Pierwsza liczba w kolumnie przypada na jedną godzinę podróży po danym typie terenu, a druga (w nawiasie) oznacza szansę na jedno spotkanie w ciągu 8 godzin podróży po danym terenie. Jeżeli w ciągu dnia drogi rodzaj terenu nie zmienia się, łatwiej będzie wykonać tylko jeden rzut, a potem wylosować, kiedy dokładnie dojdzie do spotkania.

TABELA 6-I: SZANSA NA SPOTKANIE W DZICY

Teren	Normalna podróż	Jawne obozowiska/ Ostrożna podróż	Ukryte obozowiska/ Ukrywanie się
Pustkowie	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Dzicz	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Pogranicze	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Zamieszany	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Drużyny podróżujące z połową najlepszej szybkości lub wolniej uważa się za podróżujące ostrożnie, a jawne obozowiska oznaczają normalne postoje i obozowanie. Drużyny obozujące w ukryciu lub ukrywające się stosują kolumnę Ukryte obozowiska/Ukrywanie się. Jeśli drużyna rozpali ogień, nie ma szans na ukrycie obozowiska, chyba że potrafi jakoś ukryć światło i dym.

Pustkowie to obszary niezamieszane, na których nie ma bujnej przyrody ani wielu potworów.

Dzicz to tereny niezamieszane, ale obfitujące w dzikie zwierzęta lub potwory.

Pogranicza to tereny słabo zasiedlone, gdzie miejscowości są małe i szeroko rozrzucone.

Obszary zamieszane obejmują szerokie połacie otwartego terenu oraz małe wioski i sioła odległe od siebie najwyżej o dzień drogi. Niektóre są patrolowane przez pobliskie miasta lub twierdze.

Na Lśniącym Południu jest osiemnaście głównych obszarów przygód, dla których szanse spotkań podają tabele o numerach od 7-2 do 7-19. Należy je stosować zamiast tabel z *Zapomnianych Krain – Ekranu Mistrza Podziemi*, ponieważ lepiej oddają lokalne warunki. Obszary spotkań to: Dolina Channath; Dambrath; Durpar, Estagund i Złoty Var; Pylna Ściana i Pas Giganta; Las Amtar; Góry Gnollowej Straży; Wielka Rozpadlina; Wody Przy-



brzeżne Wielkiego Morza; Halruaa; Jezioro Halruaa; Puszcza Lluir; Luiren; Wielkie Bagno Rethild; Shaar; Południowa Puszcza Lluir; Góry Żabie; Veldorn; i Ściany.

## Jak używać tabel spotkań

Wszystkie tabele spotkań zawierają takie dane:

**k%:** Wynik rzutu kością procentową, określający dane spotkanie. Stosuje się odpowiednio kolumnę Dzień albo Noc.

**Spotkanie:** Typ napotkanego stworzenia. Czasami będą to grupy, na przykład patrol orków lub karawana kupiecka. Jeżeli dane stworzenie jest szablonem, należy stosować przykładowe stworzenie, którego statystyki widnieją w opisie szablonu.

W niektórych wypadkach podane jest źródło, z którego pochodzi potwór, według poniższych kodów. Jeżeli nie ma kodu, źródłem będzie *Księga Potworów*. Jeżeli nie posiadasz któregoś z wymienionych tytułów, rzuć w tabeli jeszcze raz albo wybierz jakiś zamiennik.

PF: *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*

ZK: *Zapomniane Krainy – Opisy Świata*

RF: *Rasy Faerunu*

LP: Rozdział 5: Potwory w niniejszej książce.

**Liczba spotkań:** Liczba napotkanych stworzeń. Jeśli widnieją tu słowa „patrz: grupy”, dokładny skład spotkanej grupy znajdziesz w sekcji Opisy Grup.

## opisy grup

Oto opisy różnych grup wymienionych w tabelach.

**Bandyci:** 1k3+1 zbrojnych 1. poziomu i 1k2 dowódców (poziom 1k3). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-10 barbarzyńca, 11-60 wojownik, 61-100 łotrzyk. Rasę grupy bandytów losuj rzutem k%: 01-70 ludzie, 71-100 półorkowie. Bandyci przeważnie są chaotyczni źli.

**Drużyna BN:** Drużyna składa się z 1k3+2 BN. Poziom BN losuje się rzutem k%: 01-50 to 1k4 poziomy mniej niż przeciętny poziom BG, 51-85 to poziom równy przeciętnemu poziomowi BG, a 86-100 to poziom wyższy o 1k4 poziomy niż przeciętny poziom BG. Klasę, rasę i charakter każdej postaci losuje się według tabel generacji BN z *Zapomnianych Krain – Ekranu Mistrza Podziemi* (lub z *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

**Drużyna ogniotraszek:** 1k6+4 ogniotraszki, 1k2 ogniotraszki kapłani (poziom 1k4) i 1 ogniotraszka wojownik (poziom 1k6+1), wszyscy dosiadają ogromnych wędrowców.

**Drużyna wojskowa goblinów:** 1k8+4 gobliny, 1k2+1 worgi, 1k2+1 goblinów wojowników (poziom 1k3), 1k2+1 goblinów adeptów (poziom 1k3+1) i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-20 kapłan, 21-80 łotrzyk, 81-100 zaklinacz.

**Drużyna wojskowa hobgoblinów:** 1k10+5 hobgoblinów, 1k3+1 złowieszcze wilki, 1k2 hobgobliny wojownicy (poziom 1k3) i 1 do-



Smok grzechotnik w pościgu za świeżą zwierzyną

wódca (poziom 1k6+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-15 kapłan, 16-80 wojownik, 81-90 tropiciel, 91-100 czarodziej.

**Gromadka Bedynów:** Bedynów widuje się jako grupy zwiadowców posiadające wielbłądów. Wśród zwiadowców Bedynów jest 1k3+1 ludzi zbrojnych 1. poziomu, 1k2 ludzi tropicieli (poziom 1k3+2) i 1 dowódca (poziom 1k3+3). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-05 kapłan, 06-25 tropiciel, 26-90 wojownik, 91-95 zaklinacz, 96-100 czarodziej. Ludzie Bedyni zwykle są chaotyczni dobrzy.

**Gromadka niedźwiedźków:** 1k6+4 niedźwiedźki, 1k3 niedźwiedźków wojowników i/lub łotrzyków (poziom 1k3) i 1 niedźwiedź wojownik/łotrzyk (poziom 1k4+2).

**Kepta grzybów:** 1k3+2 wrzaskuny i 1k3+1 fioletowych grzybów.

**Koczownicy:** 1k4+2 ludzi zbrojnych 1. poziomu i 1k2 dowódców (poziom 1k4). Klasy dowódców losuj rzutem k%: 01-15 barbarzyńca, 16-30 kapłan lub druid, 31-45 wojownik, 46-90 tropiciel, 91-95 łotrzyk, 96-100 zaklinacz. Koczownikami mogą być ludzie Shaaryjczycy (posiadający lekkich rumaków), loxo lub tri-kriny.

**Konfraternia wiedźm:** 2 annis, 1 zielona wiedźma i 80% szans na 1k8 ogrów i 1k4 złych gigantów.

**Kupcy:** 2k4 plebejuszy 1. poziomu, 2k4 zbrojnych 1. poziomu i 1k2 dowódców (poziom 1k6). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-20 fachowiec, 21-40 wojownik, 41-90 łotrzyk, 91-100 czarodziej. Kupcy zazwyczaj są neutralni.

**Łowcy niewolników:** 1k4+3 zbrojnych 1. poziomu, 1k2 wojowników (poziom 1k4), 1k2 łotrzyków (poziom 1k4) i 2k8 jeńców, którzy zazwyczaj są ludzkimi plebejuszami 1. poziomu. Łowcy niewolników zwykle są neutralni źli. Rasę łowców niewolników losuj rzutem k%: 1-10 gnolle, 11-25 półorkowie, 26-85 ludzie, 86-100 szcurołaki.

**Milicja:** 1k6+2 zbrojnych 1. poziomu (rasę podano w tabeli spotkań). Milicje mają charakter typowy dla swojej rasy (zazwyczaj neutralny).

**Myśliwi dzikie elfy:** 1k4+2 dzikich elfów zbrojnych 1. poziomu i 1k3 dzikich elfów tropicieli (poziom 1k6).

**Myśliwi gnolle:** 1k4+1 gnolli i 1k2 hieny pod wodzą 1 gnolla tropiciela (poziom 1k3+1).

**Myśliwi żądłowce:** 1k4+2 żądłowce i 1 żądłowiec kapłan (poziom 1k3+1).

**Najeźdźcy hobgobliny:** 1k6+3 hobgobliny, 1k2 hobgobliny wojownicy (poziom 1k2) i 1k2 złowieszcze wilki.

**Najeźdźcy ogrowi magowie:** 1k2 ogrowych magów i 1k3+1 ogry.

**Najeźdźcy orkowie:** 1k10+5 orków i 1k3+1 orków barbarzyńców (poziom 1k3).

**Najeźdźcy wzgórzowe giganty:** 1k4+5 wzgórzowych gigantów i 1k3+1 złowieszcze wilki.

**Oddział azerów:** 1k10+10 azerów, 1k2 azerów wojowników (poziom 1k4+1) i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-30 kapłan, 31-90 wojownik, 91-100 czarodziej.

**Oddział orków:** 1k10+10 orków, 1k3 orków wojowników (poziom 1k4) i 1 ork dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-30 barbarzyńca, 31-45 kapłan, 46-80 wojownik, 81-85 tropiciel, 86-90 łotrzyk, 91-100 zaklinacz.

**Oddział sivów:** 1k6+6 sivów, 1k4+1 sivów mnichów 2. poziomu i 1 siv dowódca (poziom 1k3+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-10 kapłan, 11-20 wojownik, 21-85 mnich, 86-90 tropiciel, 91-100 czarodziej.

**Oddział wojskowy gnolli:** 1k6+2 gnolle i 1k4 hieny pod wodzą 1 gnolla tropiciela (poziom 1k6).

**Oddział wojskowy jaszczuroludzi:** 1k6+6 jaszczuroludzi, 1k2 jaszczuroludzie druidzi (poziom 1k3) i 1 jaszczuroludz dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-15 barbarzyńca, 16-75 druid, 76-90 wojownik, 91-100 tropiciel.

**Oddział wojskowy koboldów:** 2k4+8 koboldów, 1k2 złowieszcze łasice i 1 dowódca (poziom 1k4). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-20 kapłan, 21-45 wojownik, 46-65 łotrzyk, 66-100 zaklinacz.

**Oddział wojskowy tasloi:** 2k8+4 tasloi, 1k4+2 tasloi dowódców (poziom 1k3+1) i tyle samo złowieszczych szcurołów. Klasy dowódców losuj rzutami k%: 01-10 adept, 11-20 barbarzyńca, 21-40 kapłan, 41-60 wojownik, 61-100 łotrzyk.

**Patrol:** 1k4+2 zbrojnych (poziom 1k2) i 1 dowódca (poziom 1k6+1). Rasę patrolu i klasę dowódcy podano w tabeli spotkań. Patrole mają charakter typowy dla rasy (zwykle neutralny).

**Patrol aarakokr:** 1k4+4 aarakokr i 1k2 aarakokry tropiciele (poziom 1k4+1).

**Patrol elfów:** 1k6+6 leśnych elfów zbrojnych 1. poziomu, 1k3 leśne elfy czarodzieje (poziom 1k3+1) i 1 dowódca (poziom 1k4+1). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-20 kapłan, 21-40 druid, 41-50 wojownik, 51-80 tropiciel, 81-100 łotrzyk.

**Patrol locathahów:** 1k6+6 locathahów, 1k2 locathahów barbarzyńców (poziom 1k3), 1k2 koty morskie i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-10 adept, 11-85 barbarzyńca, 86-95 wojownik, 96-100 tropiciel.

**Patrol morski:** 1k3 żaglowce (patrz: strona 132 *Podręcznika Gracza*), z których każdy wiezie 4k4 plebejuszy 1. poziomu, 1k3+1 fachowców, 3k6+6 zbrojnych 1. poziomu, 1k4 wojowników 2. poziomu i 1k2 wojowników 4. poziomu. Rasę podano w tabeli spotkań.

**Patrol morskiego ludu:** 1k10+10 morskiego ludu, 2 morskiego ludu wojowników 3. poziomu i 1 morski ludz dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-20 adept, 21-90 bard, 91-100 kapłan.

**Patrol niziołków waleczniaków:** 1k6+6 niziołków waleczniaków zbrojnych 1. poziomu, 1k2 niziołków waleczniaków kapłanów (poziom 1k3), 1k2 niziołków waleczniaków wojowników (poziom 1k3) i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-05 bard, 06-25 kapłan, 26-45 wojownik, 46-70 tropiciel, 71-95 łotrzyk, 96-100 czarodziej.

**Patrol orków:** 1k4+4 orków, 1k2 orków barbarzyńców (poziom 1k3) i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-30 barbarzyńca, 31-45 kapłan, 46-85 wojownik, 86-90 łotrzyk, 91-100 zaklinacz.

**Patrol sahuaginów:** 1k8+8 sahuaginów, 1k2 duże rekiny i 1 sahuagin porucznik 3. poziomu. Klasę porucznika losuj rzutem k%: 01-20 kapłan, 21-40 wojownik, 41-95 tropiciel, 96-100 zaklinacz.

**Patrol trytonów:** 1k6+5 trytonów posiadających morświnów.

**Patrol wodnych elfów:** 1k10+10 wodnych elfów, 1k2 wojowników (poziom 1k2+1) i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę do-

wódcy losuj rzutem k%: 01-15 kapłan, 16-55 wojownik, 56-80 tropiciel, 81-100 czarodziej.

**Patrol yuan-ti:** 1k3+1 yuan-ti czystej krwi, 1k2 półkwi i 1k2 wynaturzeń.

**Patrol złotych krasnoludów:** 1k4+4 złotych krasnoludów wojowników 1. poziomu, 1k4 złotych krasnoludów kapłanów (poziom 1k4) i 1 dowódca (poziom 1k4+2). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-20 kapłan, 21-65 wojownik, 66-75 paladyn, 76-100 zaklinacz.

**Pielgrzymi:** 3k4 plebejuszy 1. poziomu, 2k4 zbrojnych 1. poziomu i 1k2 dowódców (poziom 1k3). Klasy dowódców losuj rzutem k%: 01-70 kapłan, 71-95 wojownik, 96-100 paladyn. Pielgrzymami na Południu zwykle są ludzie, półelfy lub półorkowie, zazwyczaj neutralni.

**Rój płaszczowa szlachetnego:** 1k6+1 płaszczowców i 1 płaszczowiec szlachetny.

**Rzeczni bandyci:** 1k6+6 zbrojnych 1. poziomu i 1k3 dowódców (poziom 1k4). Klasy dowódców losuj rzutami k%: 01-10 barbarzyńca, 11-15 bard, 16-40 kapłan, 41-55 wojownik, 56-80 łotrzyk, 81-85 zaklinacz, 86-100 czarodziej. Wszyscy pływają na barkasie (patrz: strona 132 *Podręcznika Gracza*). Rzeczni bandyci zwykle są chaotyczni źli. Rasę bandytów losuj rzutem k%: 01-70 ludzie, 71-100 półelfy.

**Sfóra barghestów:** 1k2 barghesty i 1k4+4 gobliny.

**Sfóra ghastrów:** 1k3+1 ghastrów i 1k6+6 ghoulów.

**Statek kupiecki:** Żaglowiec (patrz: strona 132 *Podręcznika Gracza*) wiozący 4k4 plebejuszy 1. poziomu, 1k3+1 fachowców (poziom 1k6) i grupę kupców według opisu powyżej.

**Statek piracki:** Żaglowiec (patrz: strona 132 *Podręcznika Gracza*) wiozący 1k10+10 plebejuszy 1. poziomu, 1k6+6 zbrojnych 1. poziomu i 1k4+2 dowódców BN (poziom 1k6). Piraci zwykle są chaotyczni źli. Klasy dowódców losuj rzutami k%: 01-10 barbarzyńca, 11-25 kapłan, 26-65 wojownik, 66-95 łotrzyk, 96-100 zaklinacz. Piratami na Południu są przeważnie ludzie i półorkowie.

**Tropiciele:** 1k4 zbrojnych (poziom 1k2), 1k2 tropicieli (poziom 1k4) i 1 dowódca (poziom 1k4+3). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-10 kapłan, 11-40 druid, 41-50 wojownik, 51-100 tropiciel. W dolinie Channath takie grupy składają się zwykle z ludzi albo leśnych elfów. W Lesie Amtar z ludzi, dzikich elfów lub półelfów. W Wielkiej Rozpadlinie z krasnoludów lub gnomów. W Halruaa zwykle z ludzi, elfów lub półelfów. W Puszczy Lluir, Południowej Puszczy Lluir i Luiren zazwyczaj są to niziołki. W Sharr ludzie, loxo lub tri-kriny. W Górach Żabich ludzie, niziołki lub krasnoludy. Gromada taka zwykle jest neutralna dobra, ale tropiciele spotykani w dolinie Channath i Górach Żabich mogą być neutralni źli (50% szans).

**Załoga ogromnych mrówek:** 1k6+5 robotnic i 1 żołnierz.

**Zespół driderów:** 1k2 driderzy i 1k6+6 średnich potwornych pajaków.

**Zespół dzikołaków:** 1k3+1 dzikołaki i 1k4+1 dzików.

**Zespół niedźwiedziotaków:** 1k3+1 niedźwiedziotaki i 1k4 niedźwiedzie brunatne.

**Zespół szczurołaków:** 1k4+1 szczurołaki i 1k4+4 złowieszczych szczurów.

**Zespół wampirów:** 1k2 wampiry i 1k4+1 wampirzych pomiotów.

**Zespół wilkołaków:** 1k4+1 wilkołaki i 1k4+4 wilków.

**Zgraja pomiotów mroku:** 1 pomiot mroku i 2k4 pomioty. Rasę pomiotów losuj rzutem k%: 01-10 chuule, 11-30 płaszczowce, 31-60 quaggothy, 61-80 minotaury, 81-100 brunatne kolosy.

**Zwiadowcy asabi:** 1k3+1 asabi i 1k2 żądłogony.

**Zwiadowcy drowów:** 1k4+2 drowów wojowników 2. poziomu, 1k2 drowów łotrzyków (poziom 1k3+2) i 1 drow kapłan (poziom 1k3+3).

**Zwiadowcy niziołków lekkostopych:** 1k4+4 lekkostopych niziołków zbrojnych 1. poziomu, 1k3+1 psy i 1 dowódca (poziom 1k3+3). Klasę dowódcy losuj rzutem k%: 01-15 kapłan, 16-20 druid, 21-60 wojownik, 61-70 tropiciel, 71-90 łotrzyk, 91-100 zaklinacz.

**Zwiadowcy niziołków zjawomyślnych:** 1k4+2 zjawomyślnych niziołków zbrojnych 1. poziomu, 1k2 zjawomyślnych niziołków tropicieli (poziom 1k3+1) i 1k2 zjawomyślnych niziołków druidów (poziom 1k4+1). W 50% przypadków posiadają ogromnych sów.

TABELA 6-2: DOLINA CHANNATH (WZGÓRZA W KLIMACIE GORĄCYM, POGRANICZE) (PS I-13)

k%	k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
—	01	Abishai, zielony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
—	02-03	Allip	1
01	04	Ankheg	1
02	05	Aranca	1k3+3
03-05	—	Pawian (zwierzę)	2k4+2
06-07	06-09	Bandyci	patrz: grupy
08	10-11	Zwodnik <sup>LP</sup>	1k4
09-10	12-14	Gromadka niedźwieżuków	patrz: grupy
11	15	Bulette	1
12-14	16	Centaur	2k4
15	—	Chimera	1
—	17-18	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2
16-17	19	Złowieszcza małpa	1
18-19	20	Złowieszczy dzik	1
20	21	Złudna bestia	1k2
21	22	Doppelganger	1
22	23	Smok, spiżowy, dorastający	1
23	24	Smok, zielony, młody	1
24	25	Smok, grzechotnik, dorastający <sup>LP</sup>	1
25	26-27	Ettercap	1k2
26-27	28-29	Gargulec	1k4
—	30	Ghast (ghoul)	1k2
—	31-33	Ghoul	1k3+1
28-30	—	Ogromny orzeł	1k2
—	34-36	Ogromna sowa	1k2
31-32	37	Girallon	2k3
33-35	38-40	Myśliwi gnolle	patrz: grupy
36-37	41-42	Oddział wojskowy gnolli	patrz: grupy
38	43	Strażnik zielony <sup>PF</sup>	1
39-40	—	Gryf	1k2
41	44-46	Gigant wzgórzowy	1k3+1
42-43	—	Hipogryf	1k4
44	47-48	Drużyna wojskowa hobgoblinów	patrz: grupy

KAMPANIE

45-46	49	Hybsil <sup>PF</sup>	2k3+10	26	30	Smok, niebieski, dorastający	1
47-48	50-51	Hiena (zwierzę)	2k8	27	31	Smok, grzechotnik, dorastający <sup>LP</sup>	1
49	52	Krenshar	1k2	28	32	Smok, małeletni, czerwony	1
50	53-54	Leukrokota <sup>PF</sup>	1k4	—	33-34	Ghast (ghoul)	1k2
51-53	55	Lew (zwierzę)	1 lub 2k4	—	35	Zjawa	1
54-59	56-58	Kupcy	patrz: grupy	—	36-38	Ghoul	1k3+1
—	59	Mohrg	1	29-31	39-41	Ogromny żuk świetlik (robactwo)	2k4
—	60-62	Nocny łowca (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k6	32-36	42-45	Myśliwi gnolle	patrz: grupy
60-63	63-65	Drużyna BN	patrz: grupy	37-38	46	Oddział wojskowy gnolli	patrz: grupy
64-65	66-68	Nyth <sup>PF</sup>	1	39-40	47	Gorgona	1
66-67	69-71	Ogr	1k3+1	41-44	48	Pająk włochaty <sup>PF</sup>	2k10
68	72-74	Ork	2k4+2	45-46	49-50	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy
69-74	75-76	Patrol (ludzie Shaaryjczycy i Tashalczycy pod wodzą tropiciela)	patrz: grupy	47-50	51	Koń, lekki (zwierzę)	4k6
75-77	—	Peryton <sup>PF</sup>	1k4	51-52	52-53	Hiena (zwierzę)	2k8
78	77	Pająk fazowy	1	53	54	Krenshar	1k2
79-82	78-79	Pielgrzymi	patrz: grupy	54	55	Lamia	1k2
83-84	—	Pteraludź <sup>PF</sup>	1k20+10	55-56	56	Lew (zwierzę)	1 lub 2k4
85-89	80-81	Tropiciele	patrz: grupy	57-58	57	Oddział wojskowy jaszczuroludzi	patrz: grupy
90-91	82	Satyr	1	59-61	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1
—	83-84	Cień	1	—	58	Mohrg	1
—	85-86	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1	62-64	59-60	Potworny pająk, średni (robactwo)	1k4+1
—	87-88	Szkielet, 1 KW	2k4	65-66	61	Myrlochiar <sup>PF</sup>	1
92-94	89	Łowcy niewolników	patrz: grupy	—	62-64	Nocny łowca (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k6
—	90	Pantera widmowa <sup>PF</sup>	1	67	65	Nishruu <sup>PF</sup>	1
—	91	Widziadło	1	68-70	66-67	Drużyna BN	patrz: grupy
95-96	92	Wysoki paszczowiec <sup>LP</sup>	1k3+2	71-73	68-69	Nyth <sup>PF</sup>	1
—	93	Wampirzy pomiot	1k2	74-80	70-72	Patrol (półdrowy pod wodzą Crintyjskiego zwiadowcy cienia)	patrz: grupy
97-98	94	Dzikołak (likantrop)	1	81-82	—	Peryton <sup>PF</sup>	1k4
99-100	95	Tyгрыsołak (likantrop)	1	83-85	73-74	Pająk fazowy	1k4+1
—	96-97	Upiór	1	86-87	75-76	Rój szczurów	1
—	98	Widmo	1	—	77	Cień	1
—	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2	—	78-79	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1

TABELA 6-3: DAMBRATH (RÓWNIŃY W KLIMACIE GORĄCYM, POGRANICZE) (PS I-15)

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
—	01	Abishai, niebieski (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
—	02	Allip	1
01-03	03-04	Ankheg	1
04-05	05	Aranca	1k4+2
06-09	06-10	Bandyci	patrz: grupy
—	11	Bestia Malara <sup>PF</sup>	1
10-12	12-13	Zwodnik <sup>LP</sup>	1k4
13-14	14	Behir	1
15-17	15-16	Behir, halruański <sup>LP</sup>	1k2
—	17-19	Kościoperz (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k4
18-19	20	Bulette	1
20-21	—	Kriosfinks	1
22	21-22	Mroczna naga	1
—	23-25	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2
—	26-27	Złowieszczy nietoperz	1k2
23-24	28	Doppelganger	1
25	29	Draegloth (półczart) <sup>PF</sup>	1

TABELA 6-4: DURPAR, ESTAGUND I ŻŁOTY VAR (RÓWNIŃY W KLIMACIE GORĄCYM, ZAMIESZKANÉ) (PS I/4 - 15)

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
01-02	—	Patrol aarakokr <sup>PF</sup>	patrz: grupy
—	01	Abishai, niebieski (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
03	02	Genasi powietrza (planokrwesty) <sup>PF</sup>	1

04	—	Androsfinks	1	—	91-92	Wampirzy pomiot	1k2
05-06	—	Zwiadowcy asabi <sup>PF</sup>	patrz: grupy	—	93	Zespół wampirów	patrz: grupy
07	03-04	Babau (demon)	1	99-100	94-95	Szczurołak (likantrop)	1k4+1
08-09	—	Pawian (zwierzę)	2k4+2	—	96	Widmo	1
10-12	05-10	Bandyci	patrz: grupy	—	97-100	Zombie, 2 KW	1k4+2
13-14	11-12	Gromadka Bedynów	patrz: grupy				
15-16	13-14	Zwodnik <sup>LP</sup>	1k4				
17-18	15-16	Behir, halruaański <sup>LP</sup>	1k2				
19-21	17-18	Wielbłąd (zwierzę)	2k3				
22-23	—	Gepard (zwierzę)	1k3				
24	19	Kokatryks	1k2				
25	20-21	Cyklop (gigant) <sup>LP</sup>	1k4+1	<b>k%</b>	<b>k%</b>		<b>Liczba</b>
26-27	22-23	Złowieszczy szczur	1k10+10	<b>dzień</b>	<b>noc</b>	<b>Spotkanie</b>	<b>spotkanych</b>
28	24	Złudna bestia	1k2	01-03	—	Patrol aarakokr <sup>PF</sup>	patrz: grupy
29	25	Doppelganger	1	—	01-02	Abishai, niebieski (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
30	26	Smok, czerwony, dorastający	1	—	03-04	Abishai, czerwony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
31	27	Smok, złoty, małełtni	1	04-06	05-06	Athach	2k4
32	28	Smok, brunatny <sup>PF</sup> , dorastający	1	07	07-09	Beholder	1
—	29-31	Dretch (demon)	1k4	08-11	10-12	Niedźwiedźuk	1k3+1
33	32	Genasi ziemi (planokrwesty) <sup>PF</sup>	1	12-13	13-14	Gromadka niedźwiedźuków	patrz: grupy
34-35	33	Słoń (zwierzę)	1k4+1	14-15	15-16	Gigant chmurowy	1k2
36	34	Czarczi złowieszczy szczur	1	16-19	17-19	Cyklop (gigant) <sup>LP</sup>	1k4+1
37	35	Drużyna ogniotraszek <sup>PF</sup>	patrz: grupy	20	20-21	Pocałunek śmierci (beholderowate) <sup>PF</sup>	1
38-39	36-37	Latający wąż <sup>RP</sup>	2k4	21	22	Dżin (dżinni)	1
40-41	38-40	Gargulec	1k4	—	23	Drakolicz <sup>ZK</sup>	1
—	41	Zjawa	1	22	24	Smok, czerwony, dojrzały	1
42-43	42	Ogromna modliszka (robactwo)	1k3	23	25	Smok, srebrny, dojrzały	1
44	43	Gorgona	1	24	26	Smok, podziemny, stary <sup>PF</sup>	1
45	44	Półsmocze stworzenie	1	25	27	Smok, miedziany, stary	1
46	45	Półczarcie stworzenie	1	26-28	28-30	Smoczydło <sup>PF</sup>	2k4
47-48	46-47	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy	—	31	Przerażające widmo	1
49-50	48-49	Hiena (zwierzę)	2k8	29	32	Ifryt (dżinni)	1
51-52	50-51	Dżanny (dżinni)	1	30-32	33-35	Ettin	1k3+1
53	52	Lammasu	1	33-34	36-37	Ogniowy gigant	1k3+1
54-55	53-54	Lew (zwierzę)	1 lub 2k4	35-36	38	Drużyna ogniotraszek <sup>PF</sup>	patrz: grupy
56-57	55-56	Rój szarańczy	1	37-39	39-43	Gargulec	1k4
58-59	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1	40	44-46	Ghour (demon) <sup>PF</sup>	1
60-64	57-59	Kupcy	patrz: grupy	41-43	—	Ogromny orzeł	1k2
65-68	60-62	Milicja (ludzie)	patrz: grupy	44-46	—	Girallon	2k3
69-70	63	Waran (zwierzę)	1	47-48	47	Patrol złotych krasnoludów	patrz: grupy
71	64	Potworny skorpion, mały (robactwo)	1k4+1	49-50	48-49	Szary rozpruwacz	1
72-73	65	Koczownicy	patrz: grupy	51-54	50-53	Gigant wzgórzowy	1k3+1
74-77	66-68	Drużyna BN	patrz: grupy	55-57	54-56	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy
78-79	69-72	Ork	2k4+2	58-60	57-59	Najeźdźcy hobgobliny	patrz: grupy
80-81	73-76	Orkowie najeźdźcy	patrz: grupy	61-62	60-61	Drużyna wojskowa hobgoblinów	patrz: grupy
82-85	77-79	Patrol (ludzie Durparczycy, gnomy i krasnoludy pod wodzą maquarskiego krzyżowca)	patrz: grupy	63	62	Dżanny (dżinni)	1
86-88	80	Pielgrzymi	patrz: grupy	64-65	63-64	Drużyna BN	patrz: grupy
89	—	Pteraludź <sup>PF</sup>	1k20+10	66-68	65-67	Ogr	1k3+1
90-91	81	Nosorożec (zwierzę)	1k4+1	69-70	68-69	Ogrowy mag	1k2
92	—	Rok	1k2	71-72	70-71	Najeźdźcy ogrowi magowie	patrz: grupy
—	82-85	Szkielet, 1 KW	2k4	73-75	72-74	Ork	2k4+2
93-94	86-88	Łowcy niewolników	patrz: grupy	76-79	75-78	Patrol orków	patrz: grupy
95-96	89	Gwiazdny wąż <sup>LP</sup>	1	80-83	79-82	Orkowie najeźdźcy	patrz: grupy
97	90	Kamienny gigant	1k3+1	84-86	83-85	Oddział orków	patrz: grupy
98	—	Tressym (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1	87-89	86	Peryton <sup>PF</sup>	1k4
				90	87-88	Rakszasa	1
				91-92	—	Rok	1k2

TABELA 6-5: PYLNA ŚCIANA I PAS

GIGANTA (WYSOKIE GÓRY W KLIMACIE GORĄCYM, PUSTKOWIA) (PS 2-19)

k%	k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-03	—	Patrol aarakokr <sup>PF</sup>	patrz: grupy
—	01-02	Abishai, niebieski (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
—	03-04	Abishai, czerwony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
04-06	05-06	Athach	2k4
07	07-09	Beholder	1
08-11	10-12	Niedźwiedźuk	1k3+1
12-13	13-14	Gromadka niedźwiedźuków	patrz: grupy
14-15	15-16	Gigant chmurowy	1k2
16-19	17-19	Cyklop (gigant) <sup>LP</sup>	1k4+1
20	20-21	Pocałunek śmierci (beholderowate) <sup>PF</sup>	1
21	22	Dżin (dżinni)	1
—	23	Drakolicz <sup>ZK</sup>	1
22	24	Smok, czerwony, dojrzały	1
23	25	Smok, srebrny, dojrzały	1
24	26	Smok, podziemny, stary <sup>PF</sup>	1
25	27	Smok, miedziany, stary	1
26-28	28-30	Smoczydło <sup>PF</sup>	2k4
—	31	Przerażające widmo	1
29	32	Ifryt (dżinni)	1
30-32	33-35	Ettin	1k3+1
33-34	36-37	Ogniowy gigant	1k3+1
35-36	38	Drużyna ogniotraszek <sup>PF</sup>	patrz: grupy
37-39	39-43	Gargulec	1k4
40	44-46	Ghour (demon) <sup>PF</sup>	1
41-43	—	Ogromny orzeł	1k2
44-46	—	Girallon	2k3
47-48	47	Patrol złotych krasnoludów	patrz: grupy
49-50	48-49	Szary rozpruwacz	1
51-54	50-53	Gigant wzgórzowy	1k3+1
55-57	54-56	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy
58-60	57-59	Najeźdźcy hobgobliny	patrz: grupy
61-62	60-61	Drużyna wojskowa hobgoblinów	patrz: grupy
63	62	Dżanny (dżinni)	1
64-65	63-64	Drużyna BN	patrz: grupy
66-68	65-67	Ogr	1k3+1
69-70	68-69	Ogrowy mag	1k2
71-72	70-71	Najeźdźcy ogrowi magowie	patrz: grupy
73-75	72-74	Ork	2k4+2
76-79	75-78	Patrol orków	patrz: grupy
80-83	79-82	Orkowie najeźdźcy	patrz: grupy
84-86	83-85	Oddział orków	patrz: grupy
87-89	86	Peryton <sup>PF</sup>	1k4
90	87-88	Rakszasa	1
91-92	—	Rok	1k2

**KAMPANIE**

93-94	89-90	Kamienny gigant	1k4+1	62-63	56-57	Waran (zwierzę)	1
95	91	Burzowy gigant	1k2	64	58	Potworna stonoga, olbrzymia (robactwo)	1
—	92	Wampir	1				
—	93-94	Wampirzy pomiot	1k2	65	59	Potworny pająk, duży (robactwo)	1k4+1
—	95	Zespół wampirów	patrz: grupy	66-67	60	Drużyna BN	patrz: grupy
—	96-97	Widmo	1	68	61	Nimfa	1k2
96-98	98-99	Wyvern	1k2	69	62	Nyth <sup>PF</sup>	1
99-100	100	Yrthak	1 lub 1k3+1	70-71	63-64	Ogr	1k3+1

**TABELA 6-6: LAS AMTAR (LAS W KLIMACIE GORĄCYM, DZICZ) (PS 1/4 - 15)**

k%		Liczba		k%		Liczba	
k% dzieńnoc	Spotkanie	spotkanych		dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
—	01	Abishai, zielony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2	76-77	69	Tropiciele	patrz: grupy
01-02	—	Małpa (zwierzę)	2k4	78	70	Sznurowiec	1
03-04	02-03	Zabójcza winorośl	1k2	79	71	Satyr	1
05-06	—	Pawian (zwierzę)	2k4+2	—	72-73	Cień	1
07-08	—	Borsuk (zwierzę)	1k2+3	80	74	Gnilnik	1
09-10	04-06	Bandyci	patrz: grupy	81	75	Elektryczna jaszczurka	1k2
11	07	Belker	1	—	76-77	Szkielec, 1 KW	2k4
12-13	—	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3	82	78	Wąż, skrzydlata żmija (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
14-15	08	Dzik (zwierzę)	2k3	83	—	Pajakożerca	1
16-17	09	Centaur	2k4	84-85	79-80	Wysoki paszczowiec <sup>LP</sup>	1k3+2
18	10-11	Bestia chaosu	1	86	81-82	Tasloi <sup>LP</sup>	1k6+3
19-20	12	Wąż dusiciel (zwierzę)	1k2	87	83	Mackowiec	1k3
21-22	13-14	Mroczne drzewo <sup>LP</sup>	1	88-89	—	Tygrys (zwierzę)	1k3
23	15	Zgraja pomiotów mroku <sup>PF</sup>	patrz: grupy	90	84	Drzewiec	1
24	16	Destrachan	1	91	85	Tressym (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
25	17	Złowieszca małpa	1	92	86	Vrock (demon)	1
26	18	Złowieszczy borsuk	1k2	93	87	Niedźwiedziolak (likantrop)	1
27	19	Złowieszczy niedźwiedź	1	94	88	Dzikołak (likantrop)	1
28	20	Złowieszczy dzik	1	95	89	Tygrysolak (likantrop)	1
29	21	Złowieszczy tygrys	1	—	90-91	Upiór	1
30	22	Smok, zielony, dojrzały	1	96-97	92	Dzikie elfy myśliwi	patrz: grupy
31	23	Smok, srebrny, dojrzały	1	—	93	Błądny ognek	1k2+2
—	24-25	Zwiadowcy drowów	patrz: grupy	98-99	94-95	Wilk (zwierzę)	2k4
32	26	Driada	1	—	96-97	Widmo	1
33	27	Gałka oczna (beholderowate) <sup>PF</sup>	1k4	100	98	Patrol yuan-ti	patrz: grupy
34-35	28	Latający wąż <sup>RF</sup>	2k4	—	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2
36	29	Kępa grzybów	patrz: grupy				
37-38	30-31	Ogromny żuk bombardier (robactwo)	1k4+2				
39-40	32-33	Ogromny wąż dusiciel (zwierzę)	1k2				
—	34-35	Ogromna sowa	1k2				
41-42	36-37	Ogromny żuk jelonek rogacz (robactwo)	1k4+1				
43-45	38-39	Girallon	2k3				
46-48	40-43	Gnoll	2k4+2				
49-50	44-46	Myśliwi gnolle	patrz: grupy				
51-52	47-48	Oddział wojskowy gnolli	patrz: grupy				
53	49	Patrol złotych krasnoludów	patrz: grupy				
54	50	Strażnik zielony <sup>PF</sup>	1				
55	51	Grig (chochlik)	1k3+1				
56-57	52-54	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy				
58	55	Hybsil <sup>PF</sup>	2k3+10				
59	—	Ibrandlin <sup>PF</sup>	1				
60-61	—	Lampart (zwierzę)	1k3+1				

**TABELA 6-7: GÓRY GNOLLOWEJ STRAŻY (NISKIE GÓRY W KLIMACIE GORĄCYM, POGRANICZE) (PS 2-15)**

k%		Liczba	
k% dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
—	01	Abishai, czerwony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
01-02	02-03	Aranea	1k3+3
03-06	04-07	Bandyci	patrz: grupy
07-08	08	Behir	1
—	09-10	Mroczna naga	1
09	11	Zgraja pomiotów mroku <sup>PF</sup>	patrz: grupy
10	12	Złowieszczy niedźwiedź	1
11	13-15	Dragloth (pólczar) <sup>PF</sup>	1
12	16	Smok, niebieski, dojrzały	1
13	17	Smok, grzechotnik, dojrzały <sup>LP</sup>	1
14	18	Smok, czerwony, dorastający	1
15	19	Smok, spiżowy, dojrzały	1
16	20	Smoczydło <sup>PF</sup>	2k4

—	21-23	Przerazające widmo	1	40-41	43-44	Ogromny żuk jelonek rogacz (robactwo)	1k4+1
—	24-26	Drider	1				
—	27-28	Zespół driderów	patrz: grupy	42-43	—	Ogromna osa (robactwo)	2k4
—	29-31	Zwiadowcy drowów	patrz: grupy	44-49	45-49	Patrol złotych krasnoludów	patrz: grupy
17	32	Etтин	1k3+1	50-54	50-52	Gryf	1k2
18-21	—	Ogromny orzeł	1k2	55-57	53-54	Hipogryf	1k4
22-26	33-37	Gnoll	2k4+2	58-59	55	Konie, lekkie (zwierzę)	4k6
27-32	38-43	Myśliwi gnolle	patrz: grupy	60-64	56-59	Hiena (zwierzę)	2k8
33-41	44-52	Oddział wojskowy gnolli	patrz: grupy	65-66	60	Lampart (zwierzę)	1k3+1
42	53	Szary rozpruwacz	1	67-69	61-62	Lew (zwierzę)	1 lub 2k4
—	54-56	Potęźniejszy cień	1	70-73	63-65	Ryś (zwierzę) <sup>RF</sup>	1k2
43-45	—	Gryf	1k2	74-75	66-67	Waran (zwierzę)	1
46-49	57-61	Gigant wzgórzowy	1k3+1	76	68	Potworny skorpion, średni (robactwo)	1k2
50-52	62-65	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy	—	69-73	Nocny łowca (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k6
53-54	66-67	Hiena (zwierzę)	2k8	77-79	74-76	Drużyna BN	patrz: grupy
55-57	68-69	Zwiadowcy niziołków lekkostopych	patrz: grupy	80-81	77-78	Nyth <sup>PF</sup>	1
58-60	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1	82-88	79-84	Patrol (złote krasnoludy na gryfach pod wodzą wojownika)	patrz: grupy
61-63	70-72	Potworny pająk, duży (robactwo)	1k4+1	89	—	Peryton <sup>PF</sup>	1k4
64-65	73-75	Myrloch <sup>PF</sup>	1	90-93	85-90	Tropiciele	patrz: grupy
66-69	76-77	Drużyna BN	patrz: grupy	94-96	91	Nosorożec (zwierzę)	1k4+1
70-71	78-79	Ogr	1k2+2	—	92-96	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1
72-77	80-82	Patrol (gnolle i półdrow pod wodzą tropiciela)	patrz: grupy	97-98	97-98	Wąż, duża żmija (zwierzę)	1
78-79	83-84	Pająk fazowy	1k4+1	99-100	99-100	Wyvern	1k2
80-82	—	Rok	1k2				
83-85	85	Łowcy niewolników	patrz: grupy				
—	86-88	Widziadło	1				
86	89	Gigant kamienny	1k4+1				
87-88	90-91	Gigant burzowy	1k2				
89-92	92-93	Wyvern	1k2				
93-94	94-95	Xorn, przeciętny	1				
95	96	Xorn, starszy	1				
96-97	97-99	Yochlol (demon) <sup>PF</sup>	1				
98-100	100	Yrthak	1 lub 1k3+1				

**TABELA 6-8: WIELKA ROZPADLINA (WZGÓRZA W KLIMACIE GORĄCYM, POGRANICZE) (PS I/2 - 19)**

k%	k%	Spotkanie	Liczba spotkań
dzień	noc		
01-04	—	Patrol aarakokr <sup>PF</sup>	patrz: grupy
05-07	01	Pawian (zwierzę)	2k4+2
08-10	02	Borsuk (zwierzę)	1k2+2
—	03-14	Rój nietoperzy	1
11	15	Zwodnik <sup>LP</sup>	1k4
12-19	16-22	Bizon (zwierzę)	5k6
20-21	23	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
22-24	24-25	Dzik (zwierzę)	2k3
25-26	26	Niedźwiedź brunatny (zwierzę)	1k3
27-28	27	Gepard (zwierzę)	1k3
—	28-32	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2
29	33	Smok, niebieski, wiewiór	1
30-31	34-37	Latający wąż <sup>RF</sup>	2k4
32	38	Załoga ogromnych mrówek	patrz: grupy
33-35	—	Ogromny orzeł	1k2
36-37	39-40	Ogromny żuk świetlik (robactwo)	1k6+5
38-39	41-42	Ogromna modliszka (robactwo)	1k3

**TABELA 6-9: WODY PRZYBRZEŻNE**

**WIELKIEGO MORZA (WODY W KLIMACIE GORĄCYM [OCEAN], POGRANICZE) (PS I-15)**

k%	k%	Spotkanie	Liczba spotkań
dzień	noc		
01-02	01-02	Patrol wodnych elfów	patrz: grupy
03-06	03-06	Wieloryb fałdowiec (zwierzę)	1k3
07-09	07-09	Wieloryb kaszalot (zwierzę)	1k2
10	10	Złowieszczy rekin	1
11	11	Smok, spiżowy, dojrzały	1
12-14	12-14	Smokożółt	1
15	15	Ogromna osmiornica (zwierzę)	1
16	16	Ogromna kałamarnica (zwierzę)	1
17-18	17-18	Kapoacint (gargulec)	1k4
19	19	Kraken	1
20-22	20-22	Kuo-toa	2k3+1
23-24	23-24	Lacedon (ghoul)	1k4+1
25-26	25-26	Patrol locathahów	patrz: grupy
27-30	27-30	Płaszczka (zwierzę)	1k3
31-39	31-37	Statek kupiecki	patrz: grupy
40-43	38-39	Patrol morskiego ludu	patrz: grupy
44-45	40-42	Merrow (ogr)	1k3+1
46-52	43-46	Patrol morski*	patrz: grupy
53	47	Rusałka (chochlik)	1k3
54-57	48-49	Drużyna BN	patrz: grupy
58-60	50-52	Ośmiornica (zwierzę)	1
61-66	53-60	Statek piracki	patrz: grupy
67-70	61-63	Morświn (zwierzę)	2k4+2
71-72	64-65	Patrol sahuaginów	patrz: grupy

73-76	66-67	Kot morski	1k8+4	53-54	—	Lampart (zwierzę)	1k3+1
77	68-70	Morska wiedźma	1	55-57	60-62	Rój szarańczy	1
78-79	71-73	Rekin, wielki (zwierzę)	1k4	58-59	—	Ryś (zwierzę) <sup>RF</sup>	1k2
80-82	74-78	Rekin, duży (zwierzę)	1k8	60	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1
83-86	79-85	Rekin, średni (zwierzę)	2k4+4	61-68	63-65	Kupcy	patrz: grupy
87-90	86-89	Kalamarnica (zwierzę)	1k6+5	69-74	66-69	Milicja (ludzie)	patrz: grupy
91	90	Gigant burzowy	1	75	70	Waran (zwierzę)	1
92	91	Tojanida, dorosły	1	—	71-72	Nocny łowca (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k6
93	92	Tojanida, stary	1	—	73	Nishruu <sup>PF</sup>	1
94	93	Tojanida, dziecko	1	76-77	74-75	Drużyna BN	patrz: grupy
95-98	94-95	Patrol trytonów	patrz: grupy	78-83	76-78	Patrol (Halruaańcy pod wodzą czarodzieja)	patrz: grupy
99	96-98	Wodna naga	1	84	79	Pseudosmok	1
100	99-100	Rekinolak (likantrop) <sup>PF</sup>	1	85-86	80-82	Tropiciele	patrz: grupy

\*Ludzie (narodowość według najbliższego wybrzeża) pod wodzą wojownika.

**TABELA 6-IO: HALRUA (RÓWNIŃ W KLIMACIE GORĄCYM, ZAMIESZKANÉ) (PS I/4 - I2)**

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
—	01	Allip	1
01	02	Ankheg	1
02	03	Zabójcza winorośl	1k2
03-05	04-08	Bandyce	patrz: grupy
06	09	Barghest	1
—	10-15	Rój nietoperzy	1
07-08	16-17	Zwodnik <sup>LP</sup>	1k4
09	18	Behir	1
10-12	19-21	Behir, halruaański <sup>LP</sup>	1k2
13-15	—	Bizon (zwierzę)	5k6
16-17	22-23	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
18-19	24-25	Dzik (zwierzę)	2k3
20	—	Gepard (zwierzę)	1k3
—	26	Rój płaszczowca szlachetnego <sup>PF</sup>	patrz: grupy
21-22	27-28	Wąż dusiciel (zwierzę)	1k2
23-25	29-31	Pies (zwierzę)	2k3+2
26	32	Doppelganger	1
27	33	Doppelganger, potężniejszy <sup>PF</sup>	1
28	34	Smok, mosiężny, małodni	1
29	35	Smok, brunatny, dorastający <sup>PF</sup>	1
30	36	Dragonne	1
31-32	—	Słoń (zwierzę)	1k4+1
33-35	37-39	Latający wąż <sup>RF</sup>	2k4
36-37	40-41	Gargulec	1k4
—	42	Ghast (ghoul)	1k2
—	43	Zjawa	1
—	44-45	Ghoul	1k3+1
38-41	46-49	Załoga ogromnych mrówek	patrz: grupy
42-44	—	Ogromna pszczoła (robactwo)	2k4+2
45	50	Ogromny wąż dusiciel (zwierzę)	1k2
46	—	Ogromny orzeł	1k2
—	51-53	Ogromna sowa	1k2
47	54	Homunkulus	1
48-50	55-57	Ogar, mastiff (zwierzę) <sup>RF</sup>	2k4
51	58	Ibrandlin <sup>PF</sup>	1
52	59	Niewidzialny łowca	1

87-88	—	Nosorożec (zwierzę)	1k4+1
—	83-85	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1
89-90	86-88	Wąż, skrzydlata żmija (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
91-92	89-90	Wąż, średnia żmija (zwierzę)	1
93-95	91-92	Gwiezdny wąż <sup>LP</sup>	1
96-97	93-94	Tressym (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
—	95	Wampirzy pomiot	1k2
—	96	Zespół wampirów	patrz: grupy
98	97	Dzikołak (likantrop)	1
99	98	Wilkołak (likantrop)	1k3
—	99	Widmo	1
100	100	Patrol yuan-ti	patrz: grupy

**TABELA 6-II: JEZIORO HALRUA (WODY W KLIMACIE GORĄCYM [RZEKA/JEZIORO], POGRANICZE) (PS I-14)**

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
01	—	Patrol aarakokr <sup>PF</sup>	patrz: grupy
02	—	Chimera	1
03-04	01-02	Krokodyl (zwierzę)	1 lub 2k4
—	03-05	Złowieszczy nietoperz	1k2
05	06	Smok, czarny, dojrzały	1
06	07	Smokożółw	1
07-08	08	Latający wąż <sup>RF</sup>	2k4
—	09-10	Zjawa	1
09	11	Ogromna pszczoła (robactwo)	2k4+2
10	12	Ogromny krokodyl (zwierzę)	1 lub 2k4
11-12	—	Ogromny orzeł	1k2
13	13-14	Harpia	2k3+2
14-15	—	Hipogryf	1k4
16-17	15-17	Kapoacint (gargulec)	1k4
18	18-20	Kir-lanan (gargulec) <sup>ZK</sup>	1k4+1
—	21-22	Lacedon (ghoul)	1k4+1
19-20	—	Mantikora	1
21-22	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1
23-28	23-25	Statek kupiecki	patrz: grupy
29-30	26-28	Merrow (ogr)	1k3+1
31-36	29-31	Patrol morski*	patrz: grupy
—	32-34	Nocny łowca (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k6



37-38	35	Rusałka (chochlik)	1k3	63-66	63-66	Ogr	1k3+1
39-42	36-38	Drużyna BN	patrz: grupy	67-68	67-68	Ogrowy mag	1k2
43-44	39-40	Nyth <sup>PF</sup>	1	69	69	Najeźdźcy ogrowi magowie	patrz: grupy
45-47	41-43	Rzeczni bandyci	patrz: grupy	70-75	70-73	Patrol (niziołki waleczniaki i lekkostope pod wodzą druida)	patrz: grupy
48-50	44-45	Elektryczna jaszczurka	2k6	76-77	74	Pegaz	1k2
—	46-47	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1	78	75	Skrzat (chochlik)	1k2
51-52	48-49	Wąż, średnia żmija (zwierzę)	1	79-82	76-78	Tropiciele	patrz: grupy
53	50	Wąż, duża żmija (zwierzę)	1	83	79	Pająkożerca	1
54-55	51-52	Gwiazdny wąż <sup>LP</sup>	1	84-85	80-81	Żądłak	2k4+2
56-58	53-55	Żądłak	2k4+2	86-87	82-83	Tygrys (zwierzę)	1
59	56	Tojanida, dorosły	1	88-92	84-88	Wysoki paszczowiec <sup>LP</sup>	1k3+2
60	57	Tojanida, stary	1	93	89-90	Tasloi <sup>LP</sup>	1k6+3
61	58	Tojanida, dziecko	1	94	91	Drzewiec	1
62-63	59	Wodna naga	1	95-96	92-93	Tressym (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
—	60-61	Błędny ogień	1k2+2	97-98	94	Jednorożec	1
—	62-63	Widmo	1	—	95	Wampirzy pomiot	1k2
64-100	64-100	Rzuć w Tabeli 6-10: Halruaa		99-100	96	Tygrysośak (likantrop)	1
*Halruaańscy ludzie w latającym statku, pod dowództwem czarodzieja.				—	97	Upiór	1
				—	98	Widmo	1
				—	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2

**TABELA 6-12: PUSZCZA LLUIR (LASY W KLIMACIE GORĄCYM, DOGRANICZE) (PS I/4 - I9)**

k%	k%		Liczba spotkanych
dzień	noc	Spotkanie	
01-02	01-02	Zabójca winorośl	1k2
03-04	03-04	Athach	2k4
05-08	05-06	Bandyci	patrz: grupy
09-10	—	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
11-12	07-08	Migopies	2k4+2
13-14	09	Dzik (zwierzę)	2k3
15-16	10-12	Gromadka niedźwiedźców	patrz: grupy
17-18	13	Centaur	2k4
19	14	Dławiciel	1
20	15-17	Mroczna naga	1
21-22	18-19	Mroczne drzewo <sup>LP</sup>	1
23-24	20-21	Przetrawiacz	1k4+2
25	22	Smok, czarny, dojrzały	1
26	23	Smok, miedziany, stary	1
27	24	Driada	1
28-30	25-26	Patrol elfów	patrz: grupy
31-32	27-28	Ettercap	1k2
—	29	Zjawa	1
33-37	30-33	Zwiadowcy niziołków zjawomyślnych	patrz: grupy
38-39	34-35	Ogromny żuk bombardier (robactwo)	1k4+2
—	36-39	Ogromna sowa	1k2
40	40	Szary rozpruwacz	1
—	41-42	Grimlok	1k3+1
41	43-45	Konfraternia wiedźm	patrz: grupy
42-43	46-47	Harpia	2k3+2
44-47	48-51	Najeźdźcy hobgobliny	patrz: grupy
48-50	52-54	Drużyna wojskowa hobgoblinów	patrz: grupy
51-53	55-56	Hybsil <sup>PF</sup>	2k3+10
54-56	57	Ryś (zwierzę) <sup>RF</sup>	1k2
57	58	Potworny pająk, duży (robactwo)	1k4+1
58-62	59-62	Drużyna BN	patrz: grupy

**TABELA 6-13: LUIREN (RÓWNINY W KLIMACIE GORĄCYM, ZAMIESZKANE) (PS I/4 - II)**

k%	k%		Liczba spotkanych
dzień	noc	Spotkanie	
01	01	Ankheg	1
02	02	Zabójca winorośl	1k2
03-04	03-06	Bandyci	patrz: grupy
—	07-11	Rój nietoperzy	1
05	12	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
06-08	13	Migopies	2k4+2
09-10	14-15	Rój stonóg	1
11-12	16-18	Złowieszczy szczur	1k10+10
13	19	Złowieszcza łasica	1k2
14-18	20-21	Pies (zwierzę)	2k3+2
19	22	Smok, zielony, mały	1
20	23	Smok, miedziany, dorastający	1
21-22	24	Patrol elfów	patrz: grupy
23-25	25-27	Latający wąż <sup>RF</sup>	2k4
26-27	28-29	Gargulec	1k4
—	30	Zjawa	1
28-30	31-33	Zwiadowcy niziołków zjawomyślnych	patrz: grupy
—	34	Ghoul	1k3+1
31-34	35-37	Żałoga ogromnych mrówek	patrz: grupy
35-36	38-39	Ogromny żuk świetlik (robactwo)	2k4
37-38	—	Ogromna osa (robactwo)	2k4
39-41	40	Ogar, mastiff (zwierzę) <sup>RF</sup>	2k4
42-43	41-43	Kobold	4k4+4
44	44	Oddział wojskowy koboldów	patrz: grupy
45-47	45-47	Rój szarańczy	1
48	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1
49-53	48-50	Kupcy	patrz: grupy
54-58	51-55	Milicja (niziołki)	patrz: grupy
59	56	Potworny skorpion, mały (robactwo)	1k3+1
—	57-59	Nocny łowca (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k6

60-64	60-62	Drużyna BN	patrz: grupy	48-52	49-50	Oddział wojskowy jaszczuroludzi	patrz: grupy
65-66	63-64	Nyth <sup>PF</sup>	1	53-54	—	Mantikora	1
67-68	65-67	Ogr	1k3+1	55-56	51-52	Merrow (ogr)	1k3+1
69-75	68-73	Patrol (niziołki waleczniaki pod wodzą luireńskiego strażnika marchii)	patrz: grupy	57-58	53-54	Potworny pająk, duży (robactwo)	1k4+2
				59-60	55	Drużyna BN	patrz: grupy
76-77	74-75	Pająk fazowy	1k4+1	61-63	56-57	Nyth <sup>PF</sup>	1
78-81	76	Pielgrzymi	patrz: grupy	64-65	58-59	Brunatna galareta	1
82-86	77-80	Tropiciele	patrz: grupy	66	60	Pirohydra	1
87-89	81-83	Rój szczurów	1	67	61	Solny mefit	1
—	84-85	Szkielet, 1 KW	2k4	68-69	62	Gnilnik	1k3
90-91	86-88	Łowcy niewolników	patrz: grupy	70-72	63-64	Elektryczna jaszczurka	2k6
92-94	89-91	Wysoki paszczowiec <sup>LP</sup>	1k3+2	—	65-66	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1
95	92	Tygrys (zwierzę)	1	73-75	67-68	Oddział siwów <sup>PF</sup>	patrz: grupy
96	93	Tressym (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1	—	69-70	Szkielet, 1 KW	2k4
97	94-95	Dzikołak (likantrop)	1	76-79	71	Wąż, wielka żmija (zwierzę)	1
98	96-97	Szczurołak (likantrop)	1k4+1	80-81	72-73	Pająkożerca	1
99	98-99	Wyvern	1k2	82-83	74-75	Duchowa naga	1
100	100	Patrol yuan-ti	patrz: grupy	84	76	Parowy mefit	1
				85-87	77	Żadlak	2k4+2
				88-92	78-84	Tasloi <sup>LP</sup>	1k6+3
				93-94	85-87	Oddział wojskowy tasloi <sup>LP</sup>	patrz: grupy
				95	88	Wodny mefit	1
				96-97	89-90	Wodna naga	1
				98	91	Krokodyłok (likantrop) <sup>PF</sup>	1k3
				—	92-93	Upiór	1
				—	94-95	Błędny ogień	1k2+2
				—	96	Widmo	1
				99-100	97-98	Patrol yuan-ti	patrz: grupy
				—	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2

**TABELA 6-14: RETHILD, WIELKIE BAGNO**

(BAGNA W KLIMACIE GORĄCYM, DZICZ) (PS I-14)

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
01	01	Aballin <sup>PF</sup>	1
—	02	Abishai, czarny (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
—	03	Abishai, zielony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
02-03	04-05	Zabójcza winorośl	1k2
04	—	Avoral (guardinal)	1
05	06	Behir	1
06-07	07-08	Behir, halruaański <sup>LP</sup>	1k2
08-11	09-10	Bullywug <sup>PF</sup>	2k4
12	11-12	Chuul	1k2
13	13	Pełzający szpon <sup>PF</sup>	4k6
14-16	14	Krokodyl (zwierzę)	1 lub 2k4
17-18	15-17	Mroczna naga	1
19-20	18-19	Mroczne drzewo <sup>LP</sup>	1
—	20-21	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2
—	22-23	Śmierciokiel <sup>RF</sup>	1
21	24	Zgraja pomiotów mroku <sup>PF</sup>	patrz: grupy
—	25-26	Złowieszczy nietoperz	1k2
22	27	Smok, czarny, dorosły	1
23	28	Smok, czarny, dorastający	1
24	29	Smok, zielony, dorastający	1
25-27	30	Latający wąż <sup>RF</sup>	2k4
28	31	Gigant mgielny <sup>PF</sup>	1k4+1
—	32-33	Sfora ghastrów	patrz: grupy
29-30	34	Ogromny krokodyl (zwierzę)	1 lub 2k4
31	35	Bełkoczący paszczowiec	1
32-33	36-37	Naga strażnica	1
34	38	Gulguthydra <sup>PF</sup>	1
35	39-40	Konfraternia wiedźm	patrz: grupy
36-37	41	Harpia	2k3+2
38-39	42-43	Kapoacint (gargulec)	1k4
—	44-45	Lacedon (ghoul)	1k4+1
40-47	46-48	Jaszczuroludź	1k2+1

**TABELA 6-15: SHAAR (RÓWNINY W KLIMACIE GORĄCYM, DZICZ) (PS I/2 - 15)**

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
01	01	Aballin <sup>PF</sup>	1
—	02	Abishai, niebieski (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
—	03	Allip	1
02	04	Androsfinks	1
03	05	Ankheg	1
04	06	Zwiadowcy asabi <sup>PF</sup>	patrz: grupy
05-06	07-10	Bandyci	patrz: grupy
07	11	Sfora barghestów	patrz: grupy
08	12	Bazyliszek	1
—	13-14	Rój nietoperzy	1
—	15	Bestia Malara <sup>PF</sup>	1
09	16	Zwodnik <sup>LP</sup>	1k4
10	17	Behir	1
11	18	Behir, halruaański <sup>LP</sup>	1k2
12-13	—	Bizon (zwierzę)	5k6
14	19	Migopies	2k4+2
15	20	Bulette	1
16-18	21	Centaur	2k4
19	—	Gepard (zwierzę)	1k3
20	—	Chimera	1
21	22	Kriosfinks	1

—	23	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2	93	85-86	Patrol niziołków waleczniaków	patrz: grupy
—	24	Złowieszczy nietoperz	1k2	94-95	87-88	Tri-krin <sup>LP</sup>	1k6+4
22	25	Złowieszczy lew	1	—	89	Wampirzy pomiot	1k2
23	26	Złowieszczy szczur	1k10+10	96	90	Wemik <sup>PF</sup>	2k8
24	27	Złudna bestia	1k2	97	91-92	Szczurołak (likantrop)	1k4+1
—	28	Drakolicz <sup>ZK</sup>	1	98	93	Zespół szczurołaków	patrz: grupy
25	29	Smok, niebieski, dziecko	1	—	94	Upiór	1
26	30	Smok, mosiężny, małeletni	1	—	95	Widmo	1
27	31	Smok, brunatny, młody <sup>PF</sup>	1	99	96-97	Wyvern	1
28	32	Smok, grzechotnik, małeletni <sup>LP</sup>	1	100	98	Patrol yuan-ti	patrz: grupy
29	—	Dragonne	1	—	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2
30	—	Słoń (zwierzę)	1k4+1				
—	33	Ghast (ghoul)	1k2				
—	34	Sfora ghastrów	patrz: grupy				
—	35	Ghoul	1k3+1				
31	36	Załuga ogromnych mrówek	patrz: grupy	k%	k%		Liczba
32	—	Ogromny orzeł	1k2	dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
33	37	Gnoll	2k4+2	01	01	Aballin <sup>PF</sup>	1
34	38	Myśliwi gnolle	patrz: grupy	02-05	—	Małpa (zwierzę)	2k4
35	39	Oddział wojskowy gnolli	patrz: grupy	06-07	02-03	Zabójcza winorośl	1k2
36	40	Patrol złotych krasnoludów	patrz: grupy	08-09	04	Bandyci	patrz: grupy
37	41	Gorgona	1	10-15	05-12	Beholder	1
38	—	Gryf	1k2	16-18	—	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
39	42	Ginosfinks	1	19-21	—	Dzik (zwierzę)	2k3
40	43	Pickielny ogar	1k2	22-24	13-15	Wąż dusiciel (zwierzę)	1k2
41	44	Hierakosfinks	1	25-27	16-17	Krokodyl (zwierzę)	1 lub 2k4
42	—	Hipogryf	1k4	28	18-20	Mroczna naga	1
43-46	45	Koń, lekki (zwierzę)	4k6	29-30	21-22	Mroczne drzewo <sup>LP</sup>	1
47	46	Archon-ogar (archon)	1	31-34	23-28	Tyran śmierci (beholderowate) <sup>ZK</sup>	1
48	47	Ogar, mastiff (zwierzę) <sup>FR</sup>	2k4	35-36	29-30	Przetrawiacz	1k4+2
49	48	Hiena (zwierzę)	2k8	37-38	31-33	Ettercap	1k2
50	49	Lamia	1k2	39-41	34-36	Latający wąż <sup>ZK</sup>	2k4
51	—	Lammasu	1	42-43	37-38	Ogromny żuk bombardier (robactwo)	1k4+2
52	50	Leonal (guardinal)	1	44-47	39-42	Ogromny wąż dusiciel (zwierzę)	1k2
53	51	Leukrokota <sup>PF</sup>	1k4	48-49	43	Ogromny krokodyl (zwierzę)	1 lub 2k4
54-55	52	Lew (zwierzę)	1k2+1	—	44-47	Ogromna sowa	1k2
56	53	Rój szarańczy	1	50	48-50	Naga strażniczka	1
57-58	54	Loxo <sup>LP</sup>	1k3+2	51-53	51-53	Pająk włochaty <sup>PF</sup>	2k10
59	55	Ryś (zwierzę) <sup>RF</sup>	1k2	54-56	—	Lampart (zwierzę)	1k3+1
60	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1	57-60	54	Ryś (zwierzę) <sup>RF</sup>	1k2
61-65	56-58	Kupcy	patrz: grupy	61-63	55-56	Waran (zwierzę)	1
66-67	59	Milicja (ludzie)	patrz: grupy	64-65	57-58	Potworny pająk, duży (robactwo)	1k4+1
68	60	Potworny skorpion, średni (robactwo)	1k2	66-67	59	Drużyna BN	patrz: grupy
69-74	61-64	Koczownicy	patrz: grupy	68	60	Tropiciela	patrz: grupy
75-77	65-67	Drużyna BN	patrz: grupy	—	61-62	Cień	1
78	68	Ogr	1k3+1	69-70	63-64	Szkielec, 1 KW	2k4
79-81	69-70	Patrol (ludzie Shaaryjczycy pod wodzą tropiciela)	patrz: grupy	71-74	65-68	Wąż, skrzydlata żmija (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
82-84	71-72	Pielgrzymi	patrz: grupy	75	69	Pająkożerca	1
85-86	73-75	Tropiciela	patrz: grupy	76	70-72	Duchowa naga	1
87	—	Nosorożec (zwierzę)	1k4+1	77-78	73-74	Parowy mefit	1
88	—	Rok	1k2	79-81	75-77	Żadlak	2k4+2
89	76	Rdzewiacz	1k2	82-83	78-79	Wysoki paszczowiec <sup>LP</sup>	1k3+2
—	77	Cień	1	84	80-81	Tasloi <sup>LP</sup>	1k6+3
—	78-79	Szkielec, 1 KW	2k4	85-86	82-83	Mackowiec	1k3
90-92	80-83	Łowcy niewolników	patrz: grupy	87-89	—	Tygrys (zwierzę)	1k3
—	84	Pantera widmowa <sup>PF</sup>	1	90	84	Tressym (zwierzę) <sup>ZK</sup>	1
				—	85-86	Wampirzy pomiot	1k2

TABELA 6-I6: POŁUDNIOWA PUŚCZA LLUIR  
(LASY W KLIMACIE GORĄCYM, DZICZ) (PS I/4 - 13)

91	—	Tygrysolak (likantrop)	1	98-99	98	Wilk (zwierzę)	2k4
—	87	Upiór	1	—	99	Widmo	1
—	88	Błędny ogień	1k2+2	100	100	Worg	1k6+5
—	89	Widmo	1				
92-93	90-91	Yuan-ti abominacja	1k2				
94-95	92-93	Yuan-ti półkrwi	1k2				
96-98	94-96	Patrol yuan-ti	patrz: grupy				
99-100	97-98	Yuan-ti czystej krwi	1k2+2				
—	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2				

**TABELA 6-17: GÓRY ŻABIE (NISKIE GÓRY  
W KLIMACIE GORĄCYM, DZICZ) (PS 2 — 15)**

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
01-03	01-03	Zabójcza winorośl	1k2
04-05	04	Athach	2k4
06-07	05-06	Oddział azerów	patrz: grupy
08-11	07-09	Bandyci	patrz: grupy
12-13	10	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
14-15	11-14	Gromadka niedźwiedziaków	patrz: grupy
16	15	Kriosfinks	1
17-18	16-17	Mroczne drzewo <sup>LP</sup>	1
—	18-20	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2
19-20	21	Złowieszca małpa	1
21	22	Złowieszczy niedźwiedź	1
22-23	23	Złowieszczy tygrys	1
24-26	24	Złowieszczy wilk	1
—	25	Drakolicz <sup>ZK</sup>	1
27	26	Smok, zielony, dojrzały	1
28	27	Smok, zębaty, dojrzały <sup>PF</sup>	1
29	28	Smok, pieśni, dojrzały <sup>PF</sup>	1
30	29	Driada	1
31-32	30-33	Ettercap	1k2
33-34	34-36	Ertin	1k3+1
—	37-38	Zjawa	1
35-37	39-41	Zwiadowcy niziołków zjawomyślnych	patrz: grupy
—	42-45	Ogromna sowa	1k2
38-40	46	Girallon	2k3
41-42	47-49	Drużyna wojskowa goblinów	patrz: grupy
43-48	50-54	Patrol złotych krasnoludów	patrz: grupy
49-52	55-58	Gigant wzgórzowy	1k3+1
53-56	59-62	Najeźdźcy hobgobliny	patrz: grupy
57-59	63-65	Drużyna wojskowa hobgoblinów	patrz: grupy
60-61	66	Lammasu	1
62-64	—	Mantimera <sup>LP</sup>	1
65-69	67-68	Drużyna BN	patrz: grupy
70-76	69-76	Ogr	1k3+1
77-82	77-83	Ogrowy mag	1k2
83-86	84-88	Najeźdźcy ogrowi magowie	patrz: grupy
87-88	89-91	Sowoniedźwiedź	1
89-93	92-93	Tropiciele	patrz: grupy
94	94	Gigant kamienny	1k3+1
95-96	95-96	Pająk mieczowy <sup>PF</sup>	1
97	97	Troll	1k3+1

**TABELA 6-18: VELDORN (RÓWNINY W KLIMACIE  
GORĄCYM, DOGRANICZE) (PS I — 17)**

k%	k%		Liczba
dzień	noc	Spotkanie	spotkanych
01	01	Aballin <sup>PF</sup>	1
02	02	Abishai, niebieski (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
03	03	Abishai, zielony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
04	04	Abishai, czerwony (diabeł) <sup>PF</sup>	1k2
—	05	Allip	1
05-07	06-07	Ankheg	1
08	08	Babau (demon)	1
09-13	09-10	Bandyci	patrz: grupy
14-15	11-12	Sfora barghestów	patrz: grupy
16-17	13-14	Bazyliżek	1
18	15	Bebilith (demon)	1
19	16	Beholder	1
—	17-18	Kościoperz (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	2k4
20-22	19	Gromadka niedźwiedziaków	patrz: grupy
—	20	Cauchemar (koszmar)	1
23-25	21-22	Cyklop (gigant) <sup>LP</sup>	1k4+1
26	23	Mroczna naga	1
27-28	24-25	Mroczne drzewo <sup>LP</sup>	1
—	26	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2
29	27	Pocałunek śmierci (beholderowate) <sup>PF</sup>	1
—	28	Tyran śmierci (beholder) <sup>ZK</sup>	1
—	29-30	Śmierciokiel <sup>RF</sup>	1
—	31	Pożeracz	1
30-33	32-33	Złowieszczy szczur	1k10+10
—	34	Drakolicz <sup>ZK</sup>	1
34	35	Smok, niebieski, dojrzały	1
35	36	Smok, czerwony, dojrzały	1
36	37	Smok, zębaty, stary <sup>PF</sup>	1
37	38	Smok, grzechotnik, stary <sup>LP</sup>	1
38	39	Smok, brunatny, wiewióry <sup>PF</sup>	1
39-40	40-41	Smoczydło <sup>PF</sup>	2k4
—	42-43	Dretch (demon)	1k4
41-42	44	Ertin	1k3+1
43	45	Gauth (beholder)	1k2
—	46-47	Sfora ghastrów	patrz: grupy
—	48	Zjawa	1
44-46	49-50	Oddział wojskowy gnolli	patrz: grupy
47-50	51-52	Najeźdźcy gobliny	patrz: grupy
51-52	53	Drużyna wojskowa goblinów	patrz: grupy
—	54	Potężniejszy cień	1
53	55	Naga strażnica	1
54-55	56-57	Piekielny ogar	1k2
56	58-59	Hezrou (demon)	1
57-58	60-61	Najeźdźcy wzgórzowe giganty	patrz: grupy
59-61	62-63	Najeźdźcy hobgobliny	patrz: grupy
62-63	64-65	Kir-lanan (gargulec) <sup>ZK</sup>	1k4+1

64-67	66	Kupcy	patrz: grupy	43	41	Ziemny mefit	1
68-69	67-68	Minotaur	1	—	42	Zjawa	1
—	69	Mohrg	1	44-46	—	Ogromny orzeł	1k2
70	70-71	Koszmar	1	—	43-45	Ogromna sowa	1k2
71-75	72-73	Drużyna BN	patrz: grupy	47-49	46	Gryf	1k2
76-78	74-75	Najeźdźcy ogrowi magowie	patrz: grupy	50	47	Gynofinks	1
79-80	76-77	Najeźdźcy orkowie	patrz: grupy	51	48-50	Piekielny ogar	1k2
—	78	Cień	1	52-54	51	Hipogryf	1k4
—	79-80	Nietoperz złowrogi (nietoperz głębinowy) <sup>PF</sup>	1k6+1	55-56	52-54	Najeźdźcy hobgobliny	patrz: grupy
81-82	81-82	Szkielet, 1 KW	2k4	57	55-56	Wyjec	1k2
83-89	83-84	Łowcy niewolników	patrz: grupy	58	57-59	Ibrandlin <sup>PF</sup>	1
—	85	Widziadło	1	59	60	Leukrokota <sup>PF</sup>	1k4
90-91	86	Myśliwi żądłowce <sup>PF</sup>	patrz: grupy	60-62	61	Mantimera <sup>LP</sup>	1
92	87	Sukkub (demon)	1	63	62	Nishruu <sup>PF</sup>	1
93	88	Troll myśliwy	1	64-68	63-64	Drużyna BN	patrz: grupy
—	89	Zespół wampirów	patrz: grupy	69-70	65-66	Nyth <sup>PF</sup>	1
94	90	Vrock (demon)	1	71-72	67-69	Ogrowy mag	1k2
95	91	Zespół niedźwiedziolaków	patrz: grupy	73-75	70	Peryton <sup>PF</sup>	1k4
96	92	Zespół dzikołaków	patrz: grupy	76-78	—	Rok	1k2
97	93-94	Zespół szcziurołaków	patrz: grupy	—	71-72	Cień	1
98	95	Zespół wilkołaków	patrz: grupy	79	73	Gigant kamienny	1k3+1
—	96-97	Upiór	1	80-81	74-75	Gigant burzowy	1k2
—	98	Widmo	1	82-84	76	Wysoki paszczowiec <sup>LP</sup>	1k3+2
99-100	99-100	Zombie, 2 KW	1k4+2	—	77-78	Wampir	1
				—	79-80	Wampirzy pomiot	1k2
				—	81	Zespół wampirów	patrz: grupy
				—	82	Vrock (demon)	1
				85-86	83-84	Niedźwiedziolak (likantrop)	1
				87-89	85-87	Wilkołak (likantrop)	1k3
				90-93	88-91	Wilk (zwierzę)	2k4
				—	92-93	Widmo	1
				94-96	94-96	Wyvern	1k2
				97-98	97-98	Xorn, przeciętny	1
				99	99	Xorn, starszy	1
				100	100	Yrthak	1 lub 1k3+1

**TABELA 6-19: ŚCIANY (WYSOKIE GÓRY W KLIMACIE GORĄCYM, DOGRANICZE) (PS 2 - 19)**

k%	k%	Spotkanie	Liczba spotkanych
01-04	—	Patrol aarakokr <sup>PF</sup>	patrz: grupy
05	01	Powietrzny mefit	1
06-07	02	Androsfinks	1
08-10	03-05	Zabójcza winorośl	1k2
11-12	06-07	Athach	2k4
13-17	08-10	Bandyci	patrz: grupy
18	11-13	Sfóra barghestów	patrz: grupy
19-20	14-15	Behir	1
21-23	16-18	Behir, halruaański <sup>LP</sup>	1k2
24-27	19	Czarny niedźwiedź (zwierzę)	1k3
28-29	—	Chimera	1
30	20	Gigant chmurowy	1k2
31-32	21-22	Cyklop (gigant) <sup>LP</sup>	1k4+1
33	23-24	Mroczna naga	1
—	25-26	Bestia mroku <sup>PF</sup>	1k2+2
—	27-29	Śmierciokiet <sup>RF</sup>	1
34	30	Złowieszczy niedźwiedź	1
35-36	31-33	Złowieszczy wilk	1
—	34	Drakolicz <sup>ZK</sup>	1
37	35	Smok, złoty, dojrzały	1
38	36	Smok, miedziany, stary	1
39	37	Smok, zębaty, stary <sup>PF</sup>	1
40	38	Smok, czerwony, dojrzały	1
41-42	39-40	Smoczydło <sup>PF</sup>	2k4

## Naturalne zagrożenia

Najbardziej oczywiste zagrożenie dla podróżujących po Lśniącym Południu stwarzają potwory i bezwzględni bandyci. Ale poza tym wiele jest mniej widocznych niebezpieczeństw. Ziemie leżące nad południowym wybrzeżem Faerunu kryją w sobie nie mniej trudności niż surowy klimat dalekiej północy. Tylko głupcy wyruszają w podróż na Południe nieprzygotowani.

### GORĄCY KLIMAT

W tych stronach Faerunu panuje ekstremalne gorąco, które w połączeniu z dużą wilgotnością bywa zabójcze. Miejscowi nauczyli się przebywać pod dachem w najgorętszych godzinach dnia, korzystając z osłony cienia. Kto bezmyślnie zignoruje ostrzeżenia mądrych ludzi, może paść wyczerpany upałem, albo skończyć jeszcze gorzej. Bohaterowie podróżujący bez jakiegokolwiek ochrony przed palącym słońcem podlegają efektom opisanym w sekcji Niebezpieczne Gorąco na stronie 303 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Zakresy temperatur podane w tabelach losowania pogody odpowiadają definicjom poziomów gorąca z *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

# Losowanie pogody

Chociaż pogoda jest złożonym zagadnieniem, a każda pora roku przynosi ze sobą zmiany, głównymi czynnikami kształtującymi pogodę na południowym wybrzeżu Faerunu są szerokość geograficzna regionu i wiatry wiejące znad Wielkiego Morza. Gdy gorące, wilgotne powietrze nadpływa znad oceanu, a później unosi się w górę po stokach górskich łańcuchów ciągnących się wzdłuż wybrzeża, skutkiem są częste i nieraz gwałtowne burze.

Pogodę w danym dniu określają trzy składniki: temperatura, siła wiatru i opady. Tabele od 6-20 do 6-23 podają losowe warianty pogody dla każdej z pór roku, odzwierciedlając prawdopodobieństwo. Może się zdarzyć, że nawet latem wystąpi niespodziany opad śniegu, ale dużo bardziej prawdopodobne są długie okresy upałów i nieznacznej wilgotności.

## JAK KORZYSTAĆ Z TABEL

Tabele pogody uwzględniają cztery podstawowe obszary: otwarte wybrzeże, lasy i bagna, równiny oraz góry. Rzuc k% i ten sam wynik zastosuj do wszystkich czterech obszarów. Dzięki temu pogoda będzie bardziej realistyczna – łagodniejsza na wybrzeżu, chłodniejsza na wyżej położonym terenie. Wylosowany stan pogody utrzymuje się przez 1k6 dni, więc nową pogodę trzeba losować dopiero po tym czasie, a nie codziennie.

**Otwarte/wybrzeże:** Do tej kategorii należą wszystkie obszary otwartego (niezalesionego) terenu lub wód przybrzeżnych na południe od gór i lasów. Między innymi Halruaa, Dambrath i Luiren oraz obszar nad Żółtą wodą.

**Lasy/bagna:** Wszystkie zalesione obszary Lśniącego Południa oraz tutejsze bagna, m.in. Akhlaur, Mortik i Rethild.

**Równiny:** Całość Shaar, Wielka Rozpadlina i Veldorn.

**Góry:** Tutaj należą wszystkie łańcuchy górskie, od Ścian na zachodzie po Pylną Ścianę na wschodzie.

## TABELA 6-20: ZIMA (II. NOCALA – 20. MŁOTA)

Otwarte/ wybrzeże	Lasy/ Bagna	Równiny	Góry	Temp.	Wiatr	Opady
01-07	01-03	01-09	—	Wysoka	Łagodny	Brak
08-10	04-10	10-15	—	Wysoka	Łagodny	Wilgoć
11-16	11-13	16-17	01	Ciepło	Łagodny	Brak
17-19	14-19	18	02	Ciepło	Łagodny	Wilgoć
20-26	20-25	19-23	03	Ciepło	Zmienny	Brak
27-31	26-31	24-26	04	Ciepło	Zmienny	Deszcz
32-34	32-34	27-28	05	Ciepło	Zmienny	Ulewa
35-40	35-39	29-32	06	Ciepło	Burza	Brak
41-45	40-45	33-35	07-08	Ciepło	Burza	Deszcz
46-47	46-48	36-38	09	Ciepło	Burza	Ulewa
48-50	49-50	39-40	10	Ciepło	Burza	Burza z pior.
51-57	51-56	41-48	11-16	Umiark.	Łagodny	Brak
58-70	57-65	49-60	17-29	Umiark.	Zmienny	Brak
71-76	66-74	61-69	30-44	Umiark.	Zmienny	Deszcz
77-80	75-80	70-75	45-50	Umiark.	Zmienny	Ulewa
81-84	81-84	76-83	51-58	Zimno	Łagodny	Brak

85-92	85-92	84-90	59-70	Zimno	Zmienny	Deszcz
93-100	93-100	91-96	71-85	Zimno	Zmienny	Ulewa
—	—	97-100	86-100	Zimno	Burza	Śnieg

## TABELA 6-21: WIOSNA (21. MŁOTA – 15.

TARSAKHA)

Otwarte/ wybrzeże	Lasy/ Bagna	Równiny	Góry	Temp.	Wiatr	Opady
01-05	01-10	01-10	—	B. wysoka	Łagodny	Brak
06-09	11-14	11-13	01-02	Wysoka	Łagodny	Brak
10-17	15-22	14-20	03	Wysoka	Łagodny	Wilgoć
18-22	23-27	21-24	04-06	Wysoka	Zmienny	Brak
23-28	28-33	25-29	07-08	Wysoka	Zmienny	Deszcz
29-35	34-40	30-35	09-10	Wysoka	Zmienny	Ulewa
36	41	36	11-12	Ciepło	Łagodny	Brak
37-38	42-43	37-38	13	Ciepło	Łagodny	Wilgoć
39-41	44-46	39-41	14-16	Ciepło	Zmienny	Brak
42-43	47-48	42-43	17-19	Ciepło	Zmienny	Deszcz
44-46	49-51	44-46	20-22	Ciepło	Zmienny	Ulewa
47-50	52-55	47-50	23-25	Ciepło	Burza	Brak
51-54	56-59	51-54	26-30	Ciepło	Burza	Deszcz
55-59	60-64	55-59	31-34	Ciepło	Burza	Ulewa
60-65	65-70	60-65	35	Ciepło	Burza	Burza z pior.
66-68	71-73	66-68	36-42	Umiark.	Łagodny	Brak
69-73	74-78	69-73	43-52	Umiark.	Zmienny	Brak
74-79	79-84	74-79	53-62	Umiark.	Zmienny	Deszcz
80-85	85-90	80-85	63-70	Umiark.	Zmienny	Ulewa
86-88	91-92	86-88	71-74	Zimno	Łagodny	Brak
89-95	93-95	89-93	75-80	Zimno	Zmienny	Deszcz
96-100	96-100	94-97	81-90	Zimno	Zmienny	Ulewa
—	—	98-100	91-100	Zimno	Burza	Śnieg

## TABELA 6-22: LATO (16. TARSAKHA – 15.

ELIENTA)

Otwarte/ wybrzeże	Lasy/ Bagna	Równiny	Góry	Temp.	Wiatr	Opady
01-05	01-07	01-20	01-03	B. wysoka	Łagodny	Brak
06-15	08-20	21-30	04-05	B. wysoka	Łagodny	Wilgoć
16-20	21-30	31-45	06-07	Wysoka	Łagodny	Brak
21-40	31-45	46-55	08-10	Wysoka	Łagodny	Wilgoć
41-55	46-50	56-60	11-14	Wysoka	Łagodny	Deszcz
56-60	51-65	61-80	15-19	Wysoka	Zmienny	Brak
61-70	66-74	81-83	20-23	Wysoka	Zmienny	Deszcz
71-75	75-80	84-85	24-25	Wysoka	Zmienny	Ulewa
76-77	81	86	26-29	Ciepło	Łagodny	Brak
78-81	82-84	87	30-32	Ciepło	Łagodny	Wilgoć
82-84	85-86	88-89	33-38	Ciepło	Zmienny	Brak
85-86	87-88	90	39-42	Ciepło	Zmienny	Deszcz
87	89-90	91	43-45	Ciepło	Zmienny	Ulewa
88-90	91	92	46-52	Ciepło	Burza	Brak
91-92	92-93	93	53-58	Ciepło	Burza	Deszcz
93-94	94	94	59-63	Ciepło	Burza	Ulewa
95	95	95	64-65	Ciepło	Burza	Burza z pior.

96	96	96	66-72	Umiark.	Łagodny	Brak
97-98	97-98	97-98	73-82	Umiark.	Zmienny	Brak
99	99	99	83-92	Umiark.	Zmienny	Deszcz
100	100	100	93-100	Umiark.	Zmienny	Ulewa

TABELA 6-23: JESIEŃ (16. ELIENTA – 10.

NOCALA)

Otwarte/ Lasy/

wybrzeże	Bagna	Równiny	Góry	Temp.	Wiatr	Opady
01-05	01-10	01-10	—	B. wysoka	Łagodny	Brak
06-09	11-14	11-13	01-02	Wysoka	Łagodny	Brak
10-17	15-22	14-20	03	Wysoka	Łagodny	Wilgoć
18-22	23-27	21-24	04-06	Wysoka	Zmienny	Brak
23-29	28-34	25-30	07-09	Wysoka	Zmienny	Deszcz
30-36	35-41	31-36	10-11	Wysoka	Zmienny	Ulewa
37	42	37	12-13	Ciepło	Łagodny	Brak
38-39	43-44	38-39	14	Ciepło	Łagodny	Wilgoć
40-42	45-47	40-42	15-17	Ciepło	Zmienny	Brak
43-45	48-50	43-45	18-21	Ciepło	Zmienny	Deszcz
46-48	51-53	46-48	22-24	Ciepło	Zmienny	Ulewa
49-51	54-56	49-51	25-26	Ciepło	Burza	Brak
52-54	57-59	52-54	27-30	Ciepło	Burza	Deszcz
55-58	60-63	55-58	31-33	Ciepło	Burza	Ulewa
59-63	64-68	59-63	34	Ciepło	Burza	Burza z pior.
64-66	69-71	64-66	35-41	Umiark.	Łagodny	Brak
67-71	72-76	67-71	42-51	Umiark.	Zmienny	Brak
72-78	77-83	72-78	52-61	Umiark.	Zmienny	Deszcz
79-84	84-89	79-84	62-69	Umiark.	Zmienny	Ulewa
85-87	90-91	85-87	70-73	Zimno	Łagodny	Brak
88-95	92-95	88-93	74-80	Zimno	Zmienny	Deszcz
96-100	96-100	94-97	81-90	Zimno	Zmienny	Ulewa
—	—	98-100	91-100	Zimno	Burza	Śnieg

Ryc. Chris Hawkes

DEFINICJE

Wyniki z Tabel od 6-20 do 6-23 opisujemy poniżej.

**Temp.:** Skala temperatur podzielona jest na kilka dość szerokich kategorii. W nocy temperatura zwykle jest o 5 do 10 stopni niższa, a może nawet przeskoczyć o jedną kategorię w stronę chłodniejszej (50% szansy).

**Bardzo wysoka:** Powyżej 45 stopni. (Nocą zawsze spada do kategorii Wysokiej.)

**Wysoka:** Pomiędzy 30 a 45 stopni.

**Ciepło:** Temperatura pomiędzy 16 a 30 stopni.

**Umiark.:** Temperatura od 5 do 15 stopni.

**Zimno:** Od -17 do 14 stopni.

**Wiatr:** Przeważająca siła wiatru. Mogą występować okresy spokoju lub gwałtowne, silniejsze poddmuchy. Siła wiatru nocą spada o jedną kategorię (np. z potężnego do silnego). Trzy wyniki występujące w tabelach Losowania Pogody to łagodny, zmienny i burza. Konkretny stopień siły wiatru losuje się kolejnym rzutem k% w Tabeli 6-24.

TABELA 6-24: SIŁA WIATRU

Łagodny	Zmienny	Burza	Siła wiatru
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
—	—	90-92	Huragan
—	—	93-100	Tornado

Efekty wiatru podaje Tabela 3-24: Efekty Wiatru, strona 95 *Przewodnika Mistrza Podziemi.*

**Opady:** Rodzaj opadów występujących danego dnia. Wielką rzadkością jest deszcz padający przez cały dzień – nawet między potężnymi ulewami i burzami z piorunami zwykle zdarzają się godziny dobrej pogody.

**Brak:** Brak godnych wzmianki opadów.

**Ulewa:** W danym dniu 1k3 ulewy trwające po 1k4 godziny, poza tym panuje zwykły deszcz.

**Wilgoć:** Brak godnych wzmianki opadów, ale bohaterowie narażeni na Wysoką i Bardzo Wysoką temperaturę mają dodatkowo karę -2 do rzutów obronnych na Wytrwałość, wykonywanych co godzinę na uniknięcie stłuczeń od gorąca.

**Śnieg:** Śnieg sypie ciągle, ale 1k4-1 razy dziennie zdarzają się 1k4 godziny przerwy w opadach.

**Burza z pior.:** Danego dnia wystąpią 1k3 burze z piorunami, trwające 2k6x10 minut. Poza tym opadów nie ma (50% szans) lub pada deszcz (drugie 50%).



Niziołki z Luiren zwabiają wysokiego paszczowca w zasadzkę

# DAMBRATH

**D**la obcokrajowców Dambrath jest krajem sprzeczności. Tutejszy lud mieszka na otwartych równinach, porośniętych bujnymi trawami, pod palącym słońcem i bezkresem błękitnego nieba, ale podlega władzy unikających słońca drowów. Większość populacji stanowią ludzie, ale władzę sprawują Crinti – lud mieszanego, ludzko-drowo-elfiego pochodzenia. Najcenniejsze towary i surowce kraj ten zdobywa z ziemi i z morza. Ze względu na zaskakująco nieagresywną politykę wobec sąsiadów i niechęć do wpuszczania obcokrajowców w głąb kraju, Dambrath pozostaje tajemniczy dla większości Faerunńczyków. I ta sytuacja doskonale odpowiada tutejszym szlachetnie urodzonym.

## RYS geograficzny

Kraj Dambrath rozciąga się między Wschodnią Ścianą, która stanowi granicę z Halruaą na zachodzie, a Południową Puszcza Lluir na wschodzie, co daje szerokość ponad 1100 kilometrów. Linia wybrzeża jest prawie dwukrotnie dłuższa ze względu na Zatokę Tańczących Delfinów, wcinającą się daleko w głąb lądu. Od wybrzeża kraj sięga niespełna 500 kilometrów na północ do Lasu Amtar. Ale większość zamieszkałych ziem Dambrath leży na południe od Gór Gnollowej Straży i Wzgórz Martwych Królów, które dzielą kraj na część północną i południową. Poza tym do Dambrath należy szmat ziemi na wschód od Lasu Amtar, wokół szlaku handlowego do Delzimmer. Rethild, zwane też Wielkim Bagnem, teoretycznie także jest częścią Dambrath, ale dambrathscy władcy panują tu tylko nominalnie. Tutejsi jaszczuroludzie i nagi nie uznają nad sobą obcej władzy.

Klimat Dambrath jest nieznośnie gorący, za wyjątkiem pory deszczowej, która zaczyna się w połowie uktara i trwa dwa do

trzech miesięcy. Na południe od Gór Gnollowej Straży dni są upalne, ale noce przyjemne, ponieważ wiatry wiejące znad Wielkiego Morza szybko ochładzają powietrze. Na północ od tych gór temperatury są jeszcze wyższe, a powietrze ciężkie i lepkie. Deszcze padają tutaj dużo częściej, przez co Las Amtar jest wilgotny i parny jak dżungle porastające Półwysp Chult. Większość mieszkańców prowincji nigdy nie widziała śniegu, a poranne przymrozki zdarzają się praktycznie tylko w górach.

Większość terenów Dambrath to rozległe, otwarte równiny porośnięte wysoką trawą, doskonałą do wypasania koni. Prawdziwe morze falujących traw ciągnie się we wszystkie strony, jak tylko sięgnąć okiem. Po kraju co kilka kilometrów można trafić na stadniny końskie – małe, samowystarczalne osiedla hodujące najlepsze wierzchowce w Faerunie. Większość ludności miejskiej mieszka w ośrodkach handlowych na wybrzeżu, zwłaszcza na brzegach Zatoki Tańczących Delfinów. Kryształowo czyste wody zatoki przez okrągły rok przynoszą dochód z rybołówstwa i połowu pereli.

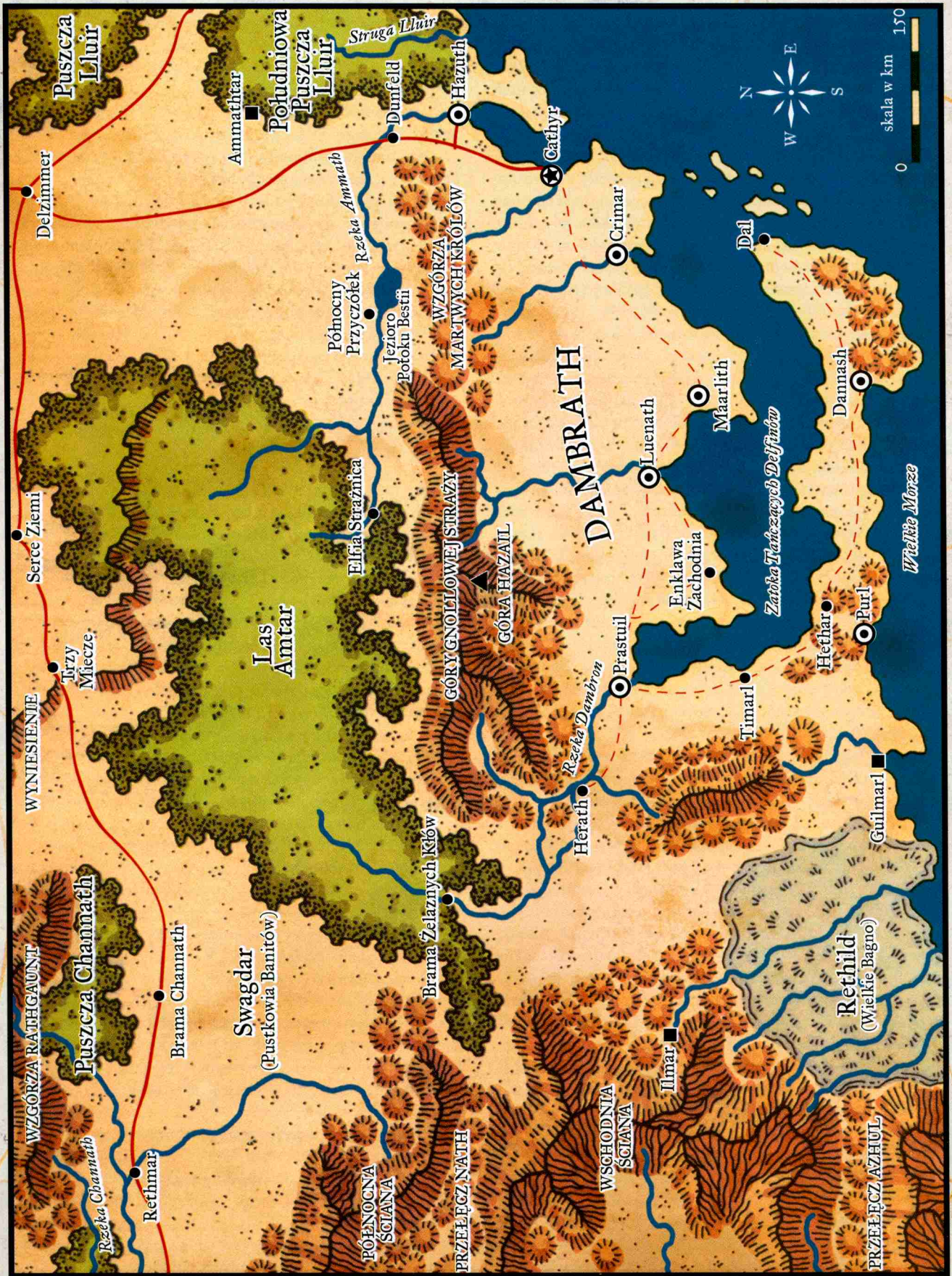
## główne miejsca geograficzne

Dambrath ma dwa odrębne regiony: wybrzeże nad Zatoką Tańczących Delfinów i śródładowe równiny na północ od Gór Gnollowej Straży. Wszystkie inne obszary geograficzne są dla miejscowych niepotrzebnymi pustkowiami, graniczącymi z terenem zasiedlonym. „Trzymaj się z dala od dziczy, a dzicz będzie trzymać się z dala od ciebie”, często powiadają Dambrathczycy.

## Góry gnollowej straży

Góry Gnollowej Straży biegną z zachodu na wschód przez około 440 kilometrów w północnej części Dambrath, przechodząc wreszcie na wschodzie w pasmo Wzgórz Martwych Królów. Nie należą do najwyższych gór – większość szczytów





nie przekracza 2700 metrów, a góra Hazail, najwyższy punkt całego łańcucha, osiąga 3453 metry. Ale mimo to, ponieważ większość Dambrath leży nisko nad poziomem morza, pasmo Gnollowej Straży wyraźnie góruje nad pofałdowaną równiną po południowej stronie.

W Górach Gnollowej Straży przez mniej więcej pięć miesięcy w roku zalega lekki śnieg, którego większa część sływa podczas zimowej pory deszczowej. Przez pozostały czas rosnałe na stokach kępy sosen, cienioczubów i połunów wyglądają jak plamy ciemnej zieleni na brązowych górskich łąkach, na których rośnie głównie krótka, ostra trawa podobna do traw z leżących w dole równin. Powyżej granicy drzewostanu na łagodnych, zaokrąglonych stokach gór rośnie jeszcze więcej brunatnej trawy. W innych częściach Faerunu góry są groźniejsze, o poszarpanych graniach. Ale Góry Gnollowej Straży poprzez tysiące lat ulegały wygładzeniu przez codzienne deszcze rodzące się na stokach i morską bryzę ustawicznie wiejącą z południa.

Zgodnie z nazwą, w Górach Gnollowej Straży żyją liczne plemiona gnolli, gnieżdżące się w kompleksach jaskiń rozrzucanych po zalesionych zboczach. Dambrathczycy mieszkający u podnóża gór przeważnie uważają gnolle za plagę, bo są agresywne, wrogo nastawione i zużywają naturalne zasoby okolicy. Ale kilka gnollowych plemion zjednoczonych pod władzą Grubasha Czarnopyska (PZ mężczyzna gnoll wojownik 6), wyjątkowo zdyscyplinowanego wodza, zdołało nawiązać przyjazne relacje z ludzkimi i Crinti sąsiadami. Grubash wyznacza terytoria łowieckie, aby minimalizować konflikty i zorganizował gnollom służbę najemniczą u dambrathskiej szlachty. W zamian za obfite dostawy mięsa i srebrne ozdoby gnolle-najemnicy walczą z innymi plemionami gnolli na zlecenie bogatych właścicieli stadnin, a czasami napadają ziemie należące do rywali zlecniodawcy.

Garstka gigantów wzgórzowych wędruje po wyższych partiach Gnollowej Straży i konkuruje z gnollami o terytoria łowieckie. Czasami zapuszczają się na Wzgórze Martwych Królów, a czasami na równiny, gdzie porywają żywność ludzkim hodowcom. (Uwielbiają końskie mięso, które jest dla nich rarytasem.)

Samotna rodzina gigantów burzowych posiada dobrze ukryty zamek na bardzo trudno dostępnej i dobrze osłoniętej grani blisko najwyższych szczytów Gnollowej Straży. Abinor Chłoszczący Wiatr (CD mężczyzna gigant burzowy zaklinacz 7), głowa rodziny, dokłada wszelkich starań, by ukrywać swą siedzibę zarówno przed wścibskimi oczami Dambrathczyków z równin, jak i drowów spod ziemi. Giganty wzgórzowe wiedzą o nich, ale dają im spokój, nie chcąc ściągać na siebie gniewu większych gigantów. Abinor fabrykuje „dowody” istnienia ogromnego, kapryśnego srebrnego smoka, rzekomo mieszkającego pośród wysokich szczytów. Plotki o nieistniejącej bestii rozeszły się po całym wybrzeżu i dotarły do sąsiedniego Luiren.

W Górach Gnollowej Straży znajdują się bogate żyły srebra. Górnicy co roku odkrywają nowe. Dambrathczycy wzbogacili się na wydobywaniu rudy metalu i aktywnie przebadali pod tym kątem całe góry, mimo zagrożenia ze strony potworów i banitów. Kilka dużych konsorcjów wydobywczych pod-

kuje konkurencyjne operacje górnicze (a nawet nieprzyjazne plemiona gnolli) do pracy na terenie swoich złóż, zapewniając sobie maksymalne wydobycie przy minimalnym niebezpieczeństwie.

Pod Górami Gnollowej Straży, kilka dobrych kilometrów pod ziemią, rozciąga się drowie miasto T' Lindhet. Droga z Dambrath w trzewia ziemi jest otwartym, uczęszczanym szlakiem handlowym, co stanowi rzadkość wśród połączeń komunikacyjnych z Podmrokiem. Dzieje się tak dlatego, że drowy przynajmniej nominalnie władają ziemiami swoich nadziemnych krewniaków. Główna droga między obydwoma regionami biegnie zakosami z Herathu do południowego podnóża zachodniego krańca gór, gdzie wchodzi do obszernej jaskini. Stamtąd ścieżka prowadzi w dół przez wydrążone tunele do osiedla drowów. Ze szlakiem łączy się też mnóstwo mniejszych drózek, prowadzących z innych wejść nadziemnych, ale ponieważ drowy rzadko puszczają tamtędy transporty, nie starają się oczyszczać ich z drapiezców.

## Las Amtar

Las Amtar to bujna, wilgotna, prawie tropikalna dżungla. Gęstwiny połunów ciągną się przez wiele kilometrów, tworząc naturalne bariery w różnych rejonach lasu. Rozległe obszary cienioczubów i nieco niższych sosen wypełniają przestrzeń pomiędzy gęstwinami połunów, a grube winorośle, bluszcz i jeżyny składają się na niższe piętro roślinności, czasem nawet oplatają pnie drzew. Niewiele słonecznego światła dociera bezpośrednio pod sklepienie gałęzi, ale dzięki częstym deszczom i tropikalnemu klimatowi w lesie jest wilgotno i gorąco, co czyni Amtar idealnym siedliskiem dla mnóstwa rojów pełzających i latających owadów.

W Amtarze żyje też wiele gatunków dzikich zwierząt. Papugi, ary i inne tropikalne ptaki gnieżdżą się na drzewach, a w poszyciu pełzają przeróżne jaszczurki i węże. Ze ssaków żyją tu dziki i groźni drapieźcy, jak tygrysy i lamparty. Po lesie hasają rodziny małp i goryli, najliczniejsze w jego północnej części. Ale podróżni muszą mieć się na baczności nie tylko przed normalnymi zwierzętami. W głębi lasu grasują ogromne węże, jaszczurki i żuki, wędrują też stada girallonów i złowieszczych małp.

W południowej części Lasu Amtar mieszka plemię dzikich elfów zwące się Trunadarami, albo „gwiezdny ludem”. Liczy nie więcej niż pięciuset dorosłych. Korzysta ze względnej ochrony, jaką od południa zapewniają Góry Gnollowej Straży, stanowiące dodatkową osłonę przed zakusami Dambrathczyków. Trunadarowie trzymają się środkowego rejonu południowej części lasu, pomiędzy terenami Elfiej Strażnicy na wschodzie i ruinami Bramy Żelaznych Kłów na zachodzie. Obrany wódz plemienia, Ferla Drzewonogi, raz na jakiś czas wysyła drużynę, aby utrudniała wyręb drzew na skraju lasu nieopodal osiedla Elfiej Strażnicy. Z podobną częstotliwością Crinti z Dambrath wysyłają oddział wojska w głąb lasu, aby przepędził stamtąd elfy. Ale żadna ze stron nie chce prowadzić wojny na szerszą skalę na terenie przeciwnika.

W gęstwinie ukrywa się przed pościgiem także kilka grupiek rozbójników, a niektórzy zbudowali sobie na obrze-

zu lasu tymczasowe bazy. Zazwyczaj zakładają kryjówki na północnym skraju, gdzie napadają na karawany na drodze między Rethmarem i Delzimmerem. Niektórzy szukają schronienia na wschodnim skraju Amtaru i zapuszczają się w kierunku Traktu Kupieckiego. Gęste, trudne do przebycia lasy bardzo utrudniają pościg, a bandyci zawsze lepiej znają ścieżki przez nieskończone gęstwiny połunów niż ich prześladowcy.

Jednej z band zbójcekich przewodzi Tandith Rwacz Uszu (PZ mężczyzna ogrowy mag barbarzyńca 5). Ma pod rozkazami mieszaną zbieraninę ludzi i półorków, wspieranych przez parę ogrów. Tandith i jego podwładni grasują w lesie przy drodze z Bramy Channath do Wyniesienia. Tam skraj lasu dochodzi bezpośrednio do szlaku, co ułatwia zasadzki. Mieszkańcy Trzech Mieczy od kilku lat bezskutecznie próbują schwytać bandytów Tanditha, jak dotąd bez powodzenia. Niedawno zwrócili się o pomoc do Wielkiej Rozpadliny, ponieważ znaczna część zrabowanych towarów pochodziła od lub miała dotrzeć do złotych krasnoludów. Tamtejsza starszyzna aktualnie zastanawia się nad podjęciem działań.

### BRAMA ŻELAZNYCH KLÓW

Na południowo-zachodnim krańcu Lasu Amtar znajduje się starożytne miasto, którego pochodzenie skrywają pomroki dziejów. Dziś stoi już tylko kilka budynków, a wszystkie szczątki dawnej chwały miasta oplatają gałęzie i pnącza.

Brama Żelaznych Klów wzięła nazwę od dziwnie rzeźbionych, złowrogich wieżyc, które obramowują pozostałości bionych wrót. Gdy Arkajunowie przenieśli się na te ziemie, miasto już od dawna leżało w ruinie. Nieliczni, którzy dokładniej badali gruzowisko, przypuszczają, że budowniczości należeli do tej samej kultury, która wzniosła Ilimar na południu. Pogląd ten opiera się na podobieństwach architektury i na wyglądzie bramy, która przypomina parę węzowych klów. Jakikolwiek by nie było pochodzenie ruiny, większość rozsądnych osób jej unika ze względu na niebezpiecznych mieszkańców.

Zamieszkało tam duże plemię gnolli, które czynią stąd wypadki na południe i wschód na pastwiska Dambrath oraz na północ ku Bramie Channath i Rethmarowi. Tutejsze gnolle są dużo lepiej zorganizowane, niż można by się spodziewać. Jakimś cudem zawsze atakują kluczowe pozycje i najbogatsze karawany. Większość osób, jakie przeżyły napad gnolli, jest przekonana, że współpracują one z banitami ze Swagdaru (patrz niżej), ale prawda jest jeszcze gorsza.

Kilka lat temu tanar'ri glabrezu o imieniu Quinix przedostał się z Otchłani przez częściowo sprawny *portal* do podziemnej części miasta. Demon szybko pozyskał sobie wierną służbę gnolli za pomocą skomplikowanej sieci kłamstw, obficie popartych przekupstwem. Skutkiem tego gnolle obecnie wierzą, że Quinix jest bezpośrednim przedstawicielem Yeonoghgu, i że jego obecność to dowód szczególnej łaski ze strony bóstwa. Poprzez nieregularnie działający *portal* Quinix sprowadził sobie parę rocków, które pełnią rolę pomocników i strażników. Aktualnie glabrezu przebywa głęboko w podziemiach zrujnowanego miasta, knując plany pogrążenia okolicy w chaosie i władzy zła.

## Rethild, wielkie bagno

Wielkie Bagno Rethild rozlewa się u podnóża halruaańskiej Wschodniej Ściany, która wyznacza zachodnią granicę Dambrath. Na południowym skraju bagna stały grunt staje się coraz bardziej grząski. Im dalej na południe tym więcej wody, aż w końcu rozlewisko łączy się z oceanem. Jest to skwarly region porośnięty omszałymi cyprysami i zalantarami, pełen potworów czyhających na nieostrożne ofiary. Niewielu śmiałków się tutaj zapuszcza, a jeszcze mniej stąd powraca.

Powietrze nad Wielkim Bagnem jest gorące, lepkie i cuchnące. Przez większość roku wysoka temperatura, nieznośna wilgoć i chmury rojących się, kęsających owadów są tak dokuczliwe, że jeśli ktoś nie urodził się w takim środowisku, to rzadko wytrzyma tu dłużej niż kilka godzin. Nawet w porze deszczowej, gdy temperatura spada o kilka stopni, wciąż jest to pełna robactwa, gorąca łaźnia parowa. Równie często umiera się tu z wyczerpania, chorób i przegrzania, jak od kłów i szponów licznych niebezpiecznych stworzeń.

Trujące wyziewy, które z bulgotem wydobywają się z wody, są produktami rozkładu materii, wydzielinami potworów i pozostałościami magii, stworzonej tu przed wiekami. Wstrętne opary tworzą kłębiące się chmury bladożółtych, brązowych lub zielonych gazów, które wiszą nisko nad ziemią i powoli snują się pośród drzew, pchane ospałymi powiewami wiatru. Niektóre z chmur są zabójcze, bo rozprzestrzeniają po bagnie trucizny (np. opary palonego othuru) albo choroby (np. gorączkowe chichoty lub ogień umysłu).

Na Wielkim Bagnie żyje mnóstwo niezwykłych stworów, w tym ogromne wersje pijawek, ropuch i węży, plemiona bulwygów i tasloi (patrz: strona 69), czasami pokazuje się gnolnik. Krażą też pogłoski o jeszcze jednym mieszkańcu – czarnym smoku o imieniu Valraxaxath, który rzekomo żyje w zrujnowanym mieście w sercu mokradeł. Pogłoski są prawdziwe, ale smoka nikt nie widział od sześćdziesięciu lat, bo woli on polować w dalekich stronach, korzystając z sieci *portali*. Nazwa zrujnowanego miasta, w którym się zagnieździł, pozostaje nieznana. Według legendy, zbudowała je ta sama rasa, której dziełem jest Ilimar (patrz niżej) i prawdopodobnie Chasolne (patrz: strona 134).

Najliczniejszymi mieszkańcami bagniska są plemiona jaszczuroludzi, zjednoczone w królestwo Kethid pod władzą Ghassisa (CZ mężczyzna półczart jaszczuroludź zaklinacz 15). Królowi Ghassisowi mało jest władzy nad własnym państwem, zaczął interesować się cudami i polityką świata leżącego poza Wielkim Bagnem. Pod rozkazami polowego dowódcy Sladdisa (CZ mężczyzna jaszczuroludź wojownik 12) król wysłał najemne oddziały jaszczuroludzi, zbiorczą zwane Sługami Królewskiego Jaja, do udziału w wojnach w dalekich stronach. Członków tych oddziałów cechuje zawzięta determinacja i wysokie poczucie wspólnoty, więc są cenieni za sprawność w bezpośredniej walce. Ale brak inicjatywy i słaby zmysł taktyczny sprawia, że bez silnego dowódcy i dokładnych instrukcji nie umieją osiągać wyznaczonych celów.

Ghassis mało interesuje się losem najemników. Bardziej zależy mu na bogactwie, jakie zyskuje od potencjalnych zleceniodawców, niż na bezpiecznym powrocie podwładnych do

domu. Nie ma skrupułów przed wysłaniem Sług Królewskiego Jaja do niebezpiecznych zadań, z których najprawdopodobniej nie wrócą. Ale za wysłanie podwładnych na śmierć żąda szczególnie sowej opłaty. W ostatnich latach wystąpił kilka oddziałów Sług Królewskiego Jaja na tethyrską wojnę wyzwolenczą, a kilka do pomniejszych walk w Dżunglach Chult. Mimo popularności, jaką cieszą się najemni jaszczuroludzie w różnych krajach, Dambrathczycy rzadko korzystają z ich usług. Większość konfliktów tego kraju rozgrywa się wewnątrz granic, więc wrogowie mieliby okazję zaofiarować Ghassisowi wyższą stawkę – za odpowiednią sumę król mógłby nakazać najemnikom przejść podczas bitwy na stronę wroga. Dambrathczycy są tego świadomi.

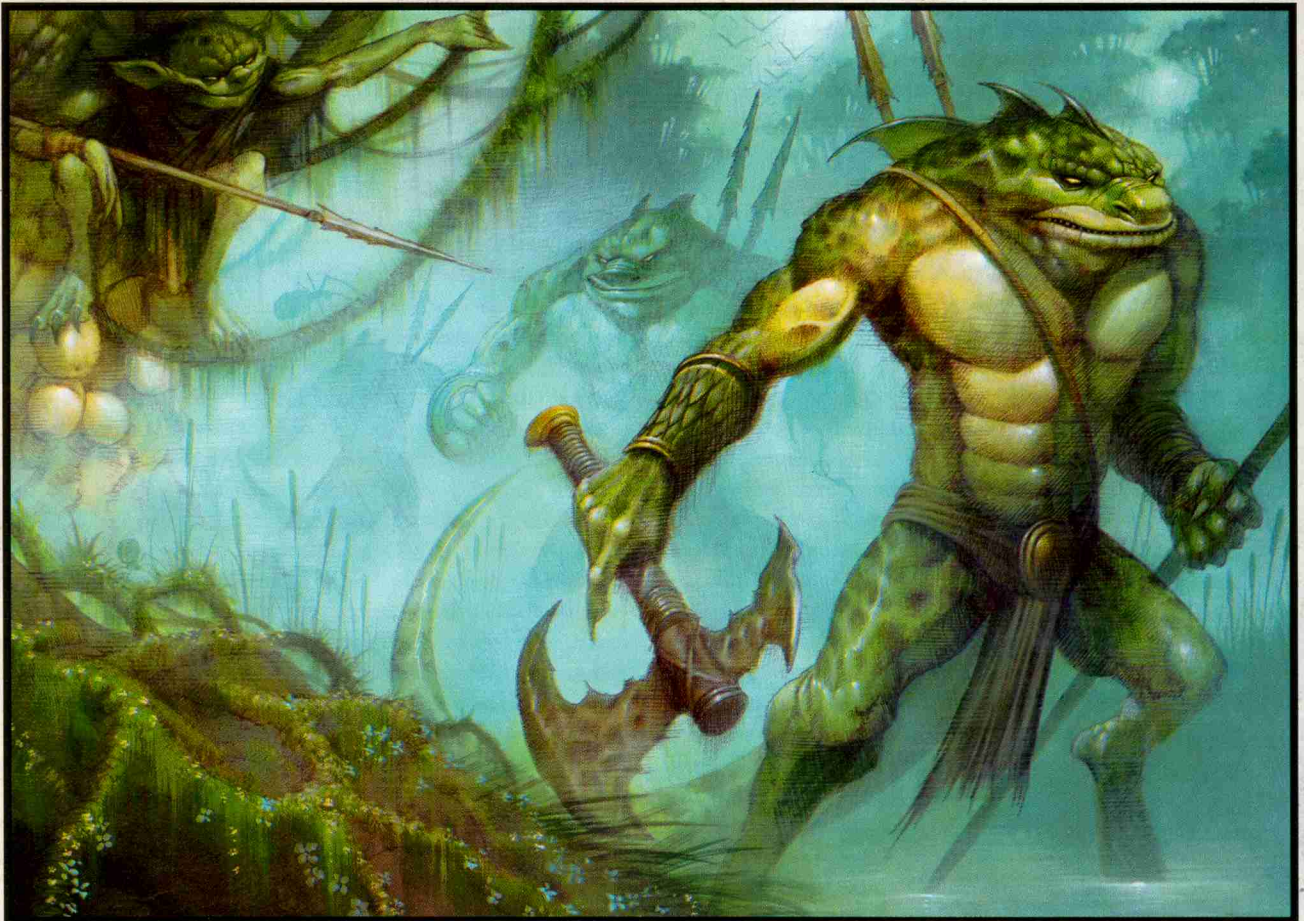
Czy to jako zapłatę za czyny Sług Królewskiego Jaja, czy poprzez oszustwo bądź dzięki sprytowi, Ghassisowi udało się zdobyć trzy halruaańskie latające statki. Jego podwładni o tym wiedzą, ale król stara się utrzymać posiadanie statków w tajemnicy przed resztą świata. Przeważnie pozostają one ukryte w głębi bagien i zamaskowane. Ale czasami król Ghassis podróżuje takim statkiem po swoim państwie, a od czasu do czasu przewozi nim najemników na pole bitwy. Zdarza się, że lud żyjący nieopodal bagien widzi nocą światła latających statków. Krążą już pogłoski o światłach tańczących na niebie nad Wielkim Bagnem, ale przypuszczenia co do ich źródła są

równie niewiarygodne i zróżnicowane, jak przypadkowi naoczni świadkowie. Wielu zgaduje, ale prawie nikt nie trafia blisko prawdy.

## ILIMAR

Ilimar jest miastem rozdzielonym na dwie części leżące po dwóch stronach *portalu*. Od dawna leży w ruinie, po obu połówkach miasta pozostały ledwie szczątki. Przed tysiącami lat zbudowali je sarrukhowie, rasa stwórców, która powołała do życia większość rozumnych węży i jaszczurów w Faerunie, między innymi nagi, yuan-ti i jaszczuroludzi. Południowa część Ilimaru leży pośród wzgórz, blisko głównego nurtu jednego ze strumieni, jakie wpadają do Wielkiego Bagna od północnej strony. Północna połówka miasta leży na zachodnim obrzeżu Lasu Gulthmere, blisko południowego brzegu Jeziora Długiej Ręki.

Południowy Ilimar jest dla jaszczuroludzi z Rethild miejscem świętym. Panuje tam krąg duchowych nag, które jaszczuroludzie czczą jako bóstwa. Nagi wiedzą, że gdzieś pod centrum południowego Ilimaru śpi w hibernacji trójka sarrukhów. Sarrukhowie dołożyli wszelkich starań, żeby zabezpieczyć się przed potencjalnymi zagrożeniami, więc nagi nie znają ich dokładnej lokalizacji. Umieją jednak wyczuć obecność stwórców i chcą być gotowe na chwilę, w której ich panowie wyłonią się z głębi ruin.



*Na Wielkim Bagnie Rethild mieszka wiele różnych stworzeń*

Duchowe nagi używają jaszczuroludzi jako siły roboczej do poszukiwań innych zaginionych miejsc z epoki sarrukhów. Gdy znajdują takie ruiny, przekopują je w poszukiwaniu cennych artefaktów, które dawniej należały do ich stwórców. Nagi planują złożyć te przedmioty w darze jako dowód niezłomnej wierności, gdy dawni panowie powrócą. Kilka takich lokacji udało się odkryć na Wschodniej Ścianie i na bagnach, między innymi ruiny Chasolne (patrz: Rozdział 9).

## swagdar (pustkowiec banitów)

Pustkowiec o nazwie Swagdar rozciąga się od podnóża Wschodniej Ściany do granic terytorium patrolowanego przez wojska z Herathu, i od północnego skraju Wielkiego Bagna po południową granicę Lasu Amtar. Od dziesięcioleci Swagdar daje schronienie wszystkim, którzy nie chcą zginać karku przed Crinti panującymi w Dambrath. Bandyci, złodzieje i Shebali, którzy zbiegli spod władzy Crinti, wędrują po tutejszych otwartych przestrzeniach, wiodąc niemal koczowniczy tryb życia. Bez jednego charzmatycznego przywódcy, który mógłby ich zjednoczyć, różne plemiona są ze sobą skłócone nie mniej niż z Dambrathczykami. Ale dla mieszkańców tej ziemi bezprawia swagdarska, pełna niebezpieczeństw wolność jest lepsza niż życie w poddaństwie.

Wielu przybyło do Swagdaru jako przestępcy uchodzący przed karą – albo szukający miejsca, w którym mogliby rozrabiać bez krępującej obecności prawa. Inni to samotnicy, którzy wolą odludne pustkowiec od gęściej zasiedlonych równin właściwego Dambrath. Jeszcze inni, mianujący się potomkami prawdziwych Arkajunów, przybyli tu w ramach sprzeciwu wobec dominacji Crinti i powrócili do stylu życia przodków. Ta kategoria wędrowców czci Władcę Bestii, jak czynili ich pradiadwo przed setkami lat.

Gdy napady bandytów zbyt mocno dają się we znaki, Crinti wysyłają do Swagdaru ekspedycje karne, aby podbić lub przepędzić najeźdźców. Jak dotąd sukcesy mieli w najlepszym wypadku marginalne, bo swagdarscy koczownicy w mgnieniu oka umieją się rozproszyć i zniknąć pośród wzgórz, w lasach czy na bagnach. Gdy Crinti znużą się tropieniem śladów w kurzu i powrócą na cywilizowane ziemie, plemiona wychodzą z kryjówek i odzyskują utracony chwilowo teren.

Chociaż swagdarskie plemiona swobodnie wędrują po rozległych pustkowiecach, z reguły unikają takich ruin jak Ilimar i Brama Żelaznych Kłów. Zniknął tam już niejeden nadmiernie ciekawski bandyta, a miejscowi przy ogniskach udzielają ostrzegawczych opowieści wszystkim nowym mieszkańcom i podróżnym. Ale zbyt pewnych siebie poszukiwaczy przygód sami zachęcają do szukania bogactw w takich miejscach.

## wzgórza martwych królów

Jest to region porośniętych trawą pagórków o łagodnych stokach, dawniej zwany tylko Wzgórzami Królów. Nazwa zmieniła się po podboju Arkajunów, dokonanego przez drowy i ich niespodziane sojuszniczki, kapłanki Loviatar (patrz niżej: Historia Dambrath). Mimo dość złowieszczej nazwy, wzgórze są przyjemną i w miarę bezpieczną okolicą. Czasem tylko za-

puszczają się tu giganty wzgórzowe, gdy schodzą z gór w kierunku zachodnim. Tu i ówdzie po trawiastych wzgórzach rozrzucone są zagajniki sosen, a rzadziej cienioczubów, ogólnie jednak drzew nie ma wiele. Łąki poprzecinane są licznymi strumieniami, płynącymi ku bardziej płaskim terenom na południu i wschodzie.

Na wschodnim krańcu Wzgórz Martwych Królów żyją niziołki. Większość to waleczniaki, które przeniosły się na zachód z Południowej Puszczy Lluir i dotarły poza granice rodzinnego Luiren (patrz: Rozdział 10). Niziołki trzymają się we własnym gronie, mieszkają na pagórkach w małych wsiach i osadach. Rzadko opuszczają swój teren, ale prowadzą handel z Dambrathczykami z południowego zachodu, bardzo chętnie handlują też z innymi kupcami, którym chce się zboczyć ze szlaku łączącego Cathyr i Delzimmer.

Nazwa wzgórz wzięła się z tradycji dawnego plemienia Arkajunów, którzy zasiedlili ten region (patrz niżej: Historia Dambrath), a swoich królów mieli zwyczaj grzebać w niedostępnych grobowcach. Spośród dziesięciu arkajuńskich królów, jacy panowali w Dambrath, siedmiu podobno spoczywa w ukrytych kryptach głęboko pod wzgórzami. Tylko Reinhar I, który poległ w bitwie w Halruua i Reinhar IX, zabity w bitwie z drowami z T'lindhet, nie mają tak szacownego miejsca pochówku. Ale i tak na rozkaz Malara Władcy Bestii Arkajunowie wzniesli na cześć Reinhara I pusty grobowiec, wypełnili go skarbami i postawili do jego ochrony licznych strażników oraz zabezpieczenia. Legenda głosi, że Malar ofiarował także Arkajunom dwa magiczne konstrukty – kamiennego lwa i żelaznego tygrysa – które pełnią straż wewnątrz grobowca.

Arkajunowie z Dambrath (teraz zwani Shebali przez panujących Crinti) z dumą twierdzą, że groby ich zmarłych przodków nigdy nie zostały odnalezione i splądrowane. Ale prawda jest taka, że crintjyscy poszukiwacze przygód złupili już kilka. Crinti rozumnie utrzymują to w tajemnicy, w obawie przed buntem Shebali. Rabusie grobów ostrożnie przeszmyglowali znalezione skarby w inne strony świata, gdzie można było swobodnie sprzedać je z zyskiem. Ale kilka grobowców dotąd pozostaje nieodkrytych – i niewątpliwie chroni je starożytna magia arkajuńskich budowniczych.

## zatoka tańczących delfinów

Oślonięty akwen wodny nazwany Zatoką Tańczących Delfinów ma około 500 kilometrów szerokości. Zajmuje większość linii brzegowej środkowego Dambrath, chroniąc wnętrze kraju przed groźniejszymi wodami Wielkiego Morza. Zatoka odgrywa kluczową rolę w ekonomii Dambrathu, gdyż obfituje w perłopławy i wiele gatunków ryb. Rybacy z całego wybrzeża codziennie wyciągają pełne sieci ryb, mieczników, lucjanowatych, okoni morskich i innych, których większość trafia na rynek lokalny, do kuchni dambrathskich obywateli. Na płycznach blisko wybrzeża poławiające perł wydobывают małże, których kolonie są w przejrzystej wodzie widoczne na głębokości kilkunastu metrów. Statki kupieckie wpływające i wypływające z przystani różnych dambrathskich portów tworzą ciągły strumień żeglugi – pilnie obser-

wowany przez często spotykanych tutaj korsarzy, będących na usługach arystokratów.

Wody zatoki są nienaturalnie spokojne, co daje pożywkę plotkom o tym, że przed sztormami chroni ją jakaś niewidoczna magia. W istocie, żaden sztorm nie wzburzył tutejszych wód od co najmniej 500 lat, mimo że wiele sąsiednich odcinków wybrzeża nieraz dotkliwie nękały wichury i deszcze. Kapitanowie licznych statków, które często odwiedzają zatokę, nauczyli się już nie wypływać na pełne morze, gdy w zatoce pojawi się wyraźnie większa liczba delfinów. Delfiny jakimś sposobem wyczuwają bliskość sztormu i chronią się do zatoki dzień lub dwa wcześniej.

Nawet podczas dobrej pogody wiele stad delfinów żyjących w zatoce to najciekawszy, najbardziej widoczny i zapadający w pamięć element krajobrazu. Każdego dnia o zmierzchu tysiące delfinów z całej zatoki rozpoczyna radosny, jakby specjalnie ułożony „taniec” czy zabawę. Miejscowi często przychodzą na brzeg lub zasiadają na pokładach statków, aby przyglądać się temu widowisku.

Oprócz piękna i walorów rozrywkowych, delfiny są cenne ze względu na ochronę przed morskimi niebezpieczeństwami. Nie dość, że po ich zachowaniu można przewidzieć pogorszenie się pogody, to jeszcze wytepiły w zatoce niemal wszystkie drapieżniki – rekiny, ogromne kałamarnice i sahuaginów. Wielokrotnie ratowały też tonących pływaków (w tym królową, która władała Dambrath 300 lat temu). Z uwagi na niezwykle zdolności do obrony zatoki, delfiny cieszą się w Dambrath szacunkiem i ochroną. Jeśli kogoś przytapia się na krzywdzeniu delfinów, czeka go wyjątkowo bolesna kara z rąk kałanek Loviatar.

Różni uczeni podejmowali badania nad delfinami i starali się odkryć, co za dweomer (jeśli w ogóle) daje zatoce ochronę. Kilku dostrzegło słabą i rozproszoną emanację magii, ale nikt dotąd nie ustalił jej źródła ani efektu. Niektórzy uczeni przypuszczają, że źródłem ochronnej magii w zatoce jest jakaś wyższa inteligencja, mieszkająca pod powierzchnią wody, i że to ona właśnie zorganizowała i wyszkoliła delfiny.

Faktycznie, od wielu lat krążą legendy o zatopionym mieście na środku zatoki. Wielu żeglarzy widywało w wodzie czubki wież, gdy słońce stało w zenicie i promienie padały prosto w dół, rozświetlając kryształowo przejrzyste głębie. Ale różne relacje nigdy nie wskazują tych samych miejsc, a wszystkie ekspedycje poszukujące legendarnego miasta spełzły na niczym. Niektórzy wierzą, że owo miasto jest pozostałością po dawno zapomnianym imperium, które dawniej rozciągało się na lądzie. Podobno jakiś magiczny wypadek spowodował zalanie miasta i powstanie zatoki. Inni uważają, że w podwodnym mieście żyje groźna, morska rasa, która przygotowuje się do napaści na wybrzeża Dambrath. W tej wersji opowieści delfiny są sojusznikami podwodnych istot, a taniec i ratowanie tonących mają uspić czujność mieszkańców lądu, dając im złudne poczucie bezpieczeństwa.

Prawda leży pośrodku. Na dnie Zatoki Tańczących Delfinów faktycznie spoczywa ukryte miasto. Mieszkają w nim trytony. Dawniej utrzymywały przyjazne stosunki z plemionami Arkajunów, które w przeszłości panowały na dambrathskim wybrzeżu. Ale nawet wtedy trytony utrzymywały w tajemni-

cy istnienie miasta, a z ludźmi spotykały się wychodząc na brzeg niewielkimi grupkami. Kilkaset lat temu po konflikcie o cenę pereł trytony wycofały się pod wodę, a ludzkie plemiona z czasem o nich zapomniały. Gdy na lądzie zapanały drowy i podbiły Arkajunów, po trytonach nie pozostały już nawet legendy.

Trytony ukrywają istnienie miasta za pomocą imponującej magii czynionej przez krąg potężnych kapłanów służących ich własnemu bóstwu. Magia ukrywa ściany i wieże miasta za pomocą prostego przemieszczania – wydaje się, że budynki w morskich głębinach stoją w innych miejscach niż naprawdę. Kapłani trytonów są również odpowiedzialni za wiecznie spokojną pogodę w zatoce, a delfiny rzeczywiście są ich przyjaciółmi i sojusznikami. *Portal* w sercu miasta trytonów prowadzi na Plan Żywiotu Wody.

## LUDY DAMBRATH

Szlachcianki Crinti sprawujące funkcję namiestniczek Dambrath to prawdziwa rzadkość pośród faerunskich systemów władzy. Crinti, co do jednego będący mieszającami, nie tylko zajmują najwyższą pozycję w dambrathskim społeczeństwie, ale jeszcze uważają się za lepszych od „niższych” ras, mieszkających w granicach tego samego kraju.

## RASY I KULTURY

Około piętnastu procent Dambrathczyków ma w sobie krew ludzi, drowów i elfów. Większość przynajmniej w części pochodzi od drowów, ale po wielopokoleniowym krzyżowaniu się drowów, półdrowów, ludzi i półelfów u niektórych cechy drowów są wyraziste, u innych mniej widoczne. Bez względu na wielkość domieszki krwi drowów, wszyscy tego rodzaju mieszanci noszą nazwę półdrowów lub Crinti i stanowią arystokrację Dambrath.

Większość ludzi (Shebali) pochodzi od Arkajunów, którzy mieszkali tu przed przybyciem drowów i ich półelfich sojuszników. Mimo że ludzie stanowią siedemdziesiąt procent populacji, w całym kraju są obywatelami drugiej kategorii. Ale to różnienie silniej występuje w miastach, słabiej na prowincji, bo praca na farmach i w stadninach wymaga pragmatyzmu i większej tolerancji.

Na resztę Dambrathczyków składają się niziolki, gnolle i garstka innych humanoidów, z których nikt nie cieszy się wyższym statusem niż ludzie.

Żadne elfy prócz drowów nie są mile widziane w Dambrath, miejscowi nie przepuszczają ich przez granice. Wszystkie elfy dostrzeżone w głębi terytorium Dambrath zwykle są brane w niewolę i przekazywane do świątyni Loviatar w celach rozrywkowych. Krasnoludy mają prawo wstępu, ale też nie są w pełni akceptowane. Większość krasnoludów odwiedzających Dambrath to kupcy przybywający z północy Kupieckim Traktem. Nie zatrzymują się na długo.

## ARKAJUNOWIE

Arkajunowie przede wszystkim są potomkami Narów, ale mają też odrobinę krwi illuskańskiej za sprawą niezwyklego *portalu* (patrz

## DROWY Z T'LINDHET

dalej, Historia Dambrath, a także w Rozdziale 11), dzięki któremu oba macierzyste narody spotkały się w okolicach Wzgórz Rady we Wschodnim Shaar. Stamtąd ponad tysiąc lat temu przenieśli się do Dambrath.

Typowy Arkajun jest niski i krępy, o ciemnej, opalanej skórze i kruczoczarnych włosach. Czasami jednak rodzi się dziecko, które osiąga królewski wzrost, albo posiada grzywę rudych lub złocistych włosów, jak u swoich illuskańskich przodków.

Z wyjątkiem Arkajunów urodzonych i wychowanych w miastach na wybrzeżu, każdy człowiek w Dambrath już w wieku pięciu lat potrafi jeździć konno. W miastach większość Arkajunów to robotnicy i rzemieślnicy. W północnej części kraju są pracownikami obsługującymi wielkie farmy i stadniny crintijskich posiadaczy ziemskich.

Crinti nie pozwalają ludziom mieć ziemi na własność. Garstka Shebali zajęła skrawki terenu na równinach, ale tego rodzaju osadnictwo występuje wyłącznie w Swagdarze i na ziemiach pogranicza, gdzie prawo jest martwą literą.

Większość obcokrajowców nadal widzi w Arkajunach głównie barbarzyńców, bo rzeczywiście – ze względu na niską pozycję społeczną w Dambrath – sprawiają wrażenie nieokrzęsanych i dzikich. Niemniej jednak uparcie trzymają się narodowej tożsamości, pomimo bezwzględного podporządkowania Crinti (a może właśnie z tego powodu).

## CRINTI (PÓLDROWY)

Dambrathscy Crinti mają bardzo zróżnicowane korzenie. W dziewięciu przypadkach na dziesięć, są potomkami związków między drowami z T'lindhet (patrz niżej) i ich ludzkimi niewolnikami czy kochankami. Pozostali mogą wywieść swe pochodzenie od którejś z Pierwszych – jednej ze 112 półtelich kapłanek Loviatar, które zawarły umowę o rządzenie Dambrath w imieniu drowów. Ta kategoria Crinti, zwana Dziećmi Pierwszych, ma najwyższy status w dambrathskim społeczeństwie, choćby mieli w żyłach więcej krwi ludzkiej niż elfiej czy drowiej.

Dzisiaj typowy Crinti ma zagmatwane pochodzenie, obejmujące kilka rodów drowów, a do tego ludzi, półdrowów, a czasami także półtelnią kapłankę Loviatar. Crinti tworzą w Dambrath warstwę szlachetnie urodzoną – klasę panującą, która posiada ziemię, sprawuje rządy i zagarnia dla siebie owoce pracy poddanych – a ściślej mówiąc: czyni to w imieniu zwierzchników, drowów czystej krwi.

W Dambrath Crinti zajmują tak wysokie stanowiska, o jakich nie mogliby marzyć gdziekolwiek indziej w Faerunie. Ale mimo że wspięli się na szczyt drabiny społecznej w świecie nadziemnym, i tak są tylko głupimi mieszającymi w oczach swych zwierzchników – drowów spod Gór Gnolowej Straży. Ze względu na taki podwójny status, większość Crinti przez całe życie stara się prześcignąć rywali i udowodnić swoją wartość – zarówno panującym drowom, jak i sobie samym.

Typowy Crinti ma ciemnoszarą albo czarną skórę, srebrne lub białe włosy, a oczy dowolnego koloru spotykanego u ludzi lub elfów. Niektóre Dzieci Pierwszych mają jednak bladą skórę, jak ich ludzcy i półtelci przodkowie.

Drowy z T'lindhet, podziemnego miasta położonego kilka kilometrów pod Dambrath, rzadko odwiedzają powierzchnię ziemi, nad którą nominalnie sprawują władzę. Wielkie rody z T'lindhet wołają knuć i spiskować przeciw sobie nawzajem, jak czyniły od zawsze. Mniej ambitne zadanie zarządzania posiadłościami na powierzchni pozostawiają w rękach administratorów Crinti. Mimo niechęci do innych ras zaangażowanych w ten dziwny związek, drowom wygodniej jest zlecić Crinti nadzór nad interesami na powierzchni i nad ludzkimi pracownikami. W ten sposób mroczne elfy czerpią korzyści z handlu z nadziemnym światem bez niemiłej konieczności bezpośrednich kontaktów z plebejskimi stworami, bez których taki handel obejść się nie może. Dzięki takiemu układowi droga między równinami Dambrath a jaskiniami T'lindhet jest czynnym szlakiem handlowym, a nie polem bitwy mieszkańców powierzchni z rezydentami Podmroku.

Drowy z T'lindhet nie poinformowały jeszcze nadziemnych krewniaków o Milczeniu Lolth, ale żeby utrzymać to w tajemnicy, musiały przekazać Crinti jeszcze więcej kontroli nad Dambrath. Co gorsza, pośród Crinti zaczęły szerzyć się pogłoski, że wyznawcy żyjący na powierzchni ziemi utracili taskę Pajęczej Królowej. Na razie nie podejrzewają jeszcze, jak wielka jest skala tego problemu.

## życie i społeczeństwo

Społeczne podziały wewnątrz Dambrath dzielą populację nie tylko według rasy, ale i według płci. Najwyższą pozycję we władzach i w kulturze tradycyjnie mają kobiety Crinti, a wszyscy pozostali stoją niżej, w mniejszym lub większym stopniu. Ten nietypowy układ polityczno-społeczny powstał pod wpływem rządzących drowów i religii Loviatar około pięćset lat temu i utrzymał się po dziś dzień.

Crinti o mieszanej krwi władają krajem w zastępstwie drowów, żyjących pod powierzchnią ziemi, którą uważają za swoją własność. Przeważającą większość obywateli stanowią Shebali – ludzcy potomkowie arkajunskich jeźdźców, którzy dawniej wędrowali po tych terenach. W dambrathskim społeczeństwie Crinti mają pozycję uprzywilejowaną, a Shebali rolę służebną.

Ale segregacja rasowa to jeszcze nie wszystko – Dambrath jest prawdziwym matriarchatem. Tak jak u drowów i w kościele Loviatar, ster rządów spoczywa w rękach kobiet. Ten układ społeczny silniej uwidacznia się na możnowładczych dworach niż u prostego ludu, ale kobiety mają wyższą pozycję niemal we wszystkich aspektach dambrathskiej kultury. Właśnie dlatego, że takie porządki panują u kapłanek Pani Bólu i u drowów, obie grupy przed pięcioma wiekami znalazły wspólny grunt, na którym mogły zbudować ów niezwykły związek. Gdyby nie to, roszczenia drowów do władzy nad powierzchnią ziemi raczej nie wytrzymałyby próby czasu, nawet wobec osłabienia ludzi.

W miastach i w wyższych warstwach społeczeństwa matriarchalny porządek jest silniejszy niż na prowincji. Kobiety częściej od mężczyzn zasiadają na stanowiskach w rządzie i jedynie kobietom Crinti wolno piastować funkcję *honglath*, czyli

sędziów (patrz niżej: Prawo i Porządek). Kobiety oczekują od mężczyzn kurtuazyjnego zachowania, na ulicy każą im iść za sobą, dla siebie zastrzegają wszelkie sprawy związane z intelektem. W wojsku służą obie płcie, ale większość stanowisk oficerskich zajmują kobiety. Służba oficerska w tej czy innej formacji dambrathskiego wojska jest wielkim zaszczytem dla potomstwa możliwych rodów.

### EKONOMIA

Mimo izolacjonistycznej polityki (patrz niżej: Polityka i Władza), Dambrath prowadzi ożywiony handel z resztą Faerunu, a nawet z dalszymi ziemiami. Eksportuje przede wszystkim trzy towary: konie, srebro i perły. Poza tym wyroby z drewna (szafki, krzesła, stoły i inne meble, a także misternie wykonane drzewca do strzał) z drewna z Lasu Amtar, oraz owoce zbierane w sadach na Wzgórzach Martwych Królów i ryby z Zatoki Tańczących Delfinów. Ponieważ znaczna część populacji skupiona jest w miasteczkach i miastach portowych na wybrzeżu, ruch statków jest nasilony i drogą morską przybywają towary z innych krajów, chętnie kupowane przez tutejszych mieszkańców.

Ogromne połacie równin na północ od wybrzeża są zajęte przez stadniny końskie. Konie są głównym źródłem dochodów kraju. Posiadanie stadniny na otwartej równinie jest zarazem dochodowe i prestiżowe, bo konie hodowane przez Crinti są w wysokiej cenie na całym wybrzeżu Wielkiego Morza, a także w innych stronach świata, na przykład w Zakharze. Nic dziwnego, że dambrathscy handlarze końmi należą do najbystrzejszych w Faerunie.

Ci nieliczni ze szlachty, którzy nie inwestują w handel końmi, zazwyczaj lokują fundusze w wydobyciu srebra w Górach Gnollowej Straży. Właściciele kopalń często zakładają konsorcja, aby zwiększyć zyski i maksymalnie wyeksploatować odkryte żyły srebra.

Ze sprzedaży pereł utrzymują się poławiacze na całym wybrzeżu. Dzięki osłoniętym wodom zatoki i przejrzystości wód kolonie perłopławów są obfite i łatwo dostępne. Codzienne zbiory poławiacza często szacuje się na kilkadziesiąt sztuk złota. Mnóstwo pereł handlarze sprzedają bogatym Crinti, którzy wiecznie starają się prześcignąć politycznych i społecznych rywali w szastaniu pieniędzmi i popisach bogactwa. Ale dość pereł zostaje na eksport.

Od czasu do czasu trafia się poławiaczowi szczególna zdobycz – specjalna perła dambrathska, występująca tylko w wodach Zatoki Tańczących Delfinów, a i to rzadko. Perły te mają niezwykle bogaty, błękitnozielony odcień. Dambrathska perła jest na rynku dambrathskim warta pięciokrotnie więcej niż zwykła, a sześć do dziesięciu razy więcej w innych ośrodkach handlowych.

Mimo że większość handlu odbywa się drogą morską, na północy trwa ożywiony ruch karawan, przybywających Kupieckim Traktem z Delzimmeru. Królowa Dambrath, zgodnie z izolacjonistyczną polityką, pozwala karawanom docierać najwyżej co Cathury, a każdy transport podlega szczegółowemu przeszukaniu w Dunfeld, nim będzie mógł jechać dalej na południe. Liczne środki bezpieczeństwa skutkują pewnym obniżeniem cen większości towarów, bo wszystko trzeba sprzedać w Cathyrze, a inni miejscowi handlarze stamtąd zawożą je na inne targowiska w Dambrath. Ale interes mimo to jest zyskowny i właściciele karawan chętnie godzą się na te utrudnienia. Jednak nawet w załodze karawany do kraju nie mają wstępu żadne elfy prócz drowów. Jeżeli jakiś elf złamie zakaz, zostanie schwytany i odesłany do świątyni Loviatar.

### PRAWO I PORZĄDEK

W świetle prawa, aby zostać uznany za Crinti, trzeba udowodnić posiadanie przynajmniej 1/32 krwi drowów lub Pierwszych. W praktyce, Crinti o wyglądzie drowów czy elfów (ciemna skóra lub spiczaste uszy) są lepiej traktowane niż te o urodzie ludzkiej.

W Dambrath prawo jest skodyfikowane, a sprawiedliwość szybka i często bezwzględna. Sędziny zwane honglath przewodniczą sądom i podejmują wszystkie decyzje w kwestiach prawnych. Honglathami mogą zostać jedynie kobiety Crinti, które zajadłe strzegą swej pozycji.

Przeważnie karą za przestępstwa dla Crinti są grzywny (z wyjątkiem skrajnych przypadków), natomiast Shebali karani są surowiej, na przykład torturami z rąk kapłanek Pani Bólu. W obu wypadkach dotkliwsze kary otrzymują mężczyźni. Karą za najcięższe zbrodnie, jak kradzież koni, uczenie mężczyzn magii lub zlekceważenie wyroku honglathy, jest śmierć na powolnych mękach w świątyni. W przypadku uczenia mężczyzny jakiegokolwiek magii, sprawcę najpierw pozbawia się tytułów i ziem, a potem odsyła do świątyni. Mężczyznę, który przechodził magiczne szkolenie, czeka albo egzekucja, albo czar *osłabienie umysłu* i zesłanie na roboty do kopalni srebra.

W Dambrath jedynie Crinti wolno posiadać ziemię, a majątek dziedziczy się po linii żeńskiej – niekoniecznie według starszeństwa. O tym, kto odziedziczy mienie, decyduje miejscowa honglath, a nie sama matka Crinti. Często spadkobierczynią zostaje ta z córek, która wykaże najwięcej inicjatywy, rozsądku i talentów do zarządzania. Czasami honglath dzieli majątek matki Crinti pomiędzy córki. Jeżeli matka nie ma córek ani wnuczek, mienie może odziedziczyć potomek płci męskiej, pod warunkiem że jest żonaty. W takim wypadku zarząd nad majątkiem przechodzi w ręce żony. Jeżeli męski spadkobierca nie jest żonaty, musi w tym celu znaleźć sobie żonę. Honglath często sama podejmuje się zaaranżowania małżeństwa, jeśli matka nie uczyniła tego przed śmiercią. Gdy zdarza się taka sytuacja, niejednego mężczyznę Crinti zaczyna się cieszyć nagle zwiększonym powodem u niezamężnych kobiet.

### WOJSKO I OBRONNOŚĆ

Crinti zależy na silnym wojsku z wielu powodów. Między innymi po to, aby zapobiegać buntom Shebali i zabezpieczać izolacjonistyczną politykę państwa. A także dlatego, że dziedzictwo kulturowe i związki z drowami przysporzyły im mniejszą lub większą wrogosć innych krajów. Dlatego przywódczyni Dambrath utrzymują garnizony wojskowe we wszystkich dużych miastach.

Przeciętny garnizon wojsk lądowych w jednej trzeciej składa się z piechoty, a w dwóch trzecich z kawalerii. Piechota to przeważnie lekkobrojni, wyszkoleni w szybkim maszerowaniu na długie dystanse, mniej sprawni w zawziętej bitwie. Rozległość broniowego terenu i bardzo gorące, trudne warunki wykluczają ciężkie opancerzenie i większą ilość ekwipunku. Kawaleria zwykle w dwóch trzecich jest ciężkobrojna, w jednej trzeciej lekkobrojna. Taktyka jazdy dostosowana jest do konieczności ścigania i otaczania wrogów na otwartych równinach.

Każdy port większy od wioski utrzymuje eskadrę w liczbie od jednego do sześciu szybkich fregat. Są to okręty wojenne niosące na pokładzie kilku czarujących, których zaklęcia pomagają tropić



i tępic piratów i przemytników, którzy usiłują wślizgnąć się do Zatoki Tańczących Delfinów i utrudniać handel. Niektórzy bogatsi Crinti utrzymują własne floty handlowe i wynajmują korsarzy do ich ochrony, aby sprowadzać na rynek własne towary. Jak można się spodziewać, konkurencyjne prywatne floty często stosują wzajemnie akty terrorystyczne – nie wykluczając piractwa. Zależnie od aktualnej polityki, dambrathska eskadra portowa czasem przyryka oko na takie praktyki, a czasem wymierza szybką i surową sprawiedliwość.

## RELIGIA

Oficjalną religią Dambrath jest kult Loviatar, której kapłanki udzieliły drowom znacznego wsparcia w podboju Arkajunów. W każdej większej społeczności znajduje się duża świątynia Pani Bólu, z pełną obsadą kapłanek i bogato wyposażoną izbą tortur. Wpływ tej religii widać w wielu aspektach życia społecznego – zwłaszcza w rozrywkach masowych i w prawie karnym (w tym w karach śmierci).

Nie wszyscy Dambrathczycy wyznają religię państwową. Niektórzy Arkajunowie wciąż potajemnie czczą Malara, jak czynili ich przodkowie przed przybyciem drowów. Spora grupa wygnañców na obszarze Swagdaru nadal uznaje hołd dla Władcy Bestii za niezbędny element polowania. Większość drowów czystej krwi, które zamieszkały na powierzchni ziemi, wielbi Lolth, ale nieznaczna mniejszość drowów i Crinti oddaje cześć Eilistraee. Kapłanki Loviatar przyrykają oko na wpływy Malara i Lolth, ze względu na dobre relacje tamtych bóstw z ich boginią, ale mniej odpowiada im obecność Pani Tańca w dambrathskim społeczeństwie.

## poszukiwacze przygód

Oprócz tego, że niektóre rasy nie mają wstępu do Dambrath, władze bardzo nie lubią cudzoziemców włóczących się po kraju i ustanowiły przeciwko temu prawa. Grupy o cudzoziemskim wyglądzie budzą podejrzenia Crinti – o nielegalny handel w najlepszym przypadku, a w najgorszym o szpiegostwo i kradzież koni.

Mimo tej niegościnnosci, sporo poszukiwaczy przygód ryzykuje schwytanie, badając ruiny na obrzeżach cywilizowanych terenów. Najśmielsi regularnie usiłują dotrzeć na Wielkie Bagno i do Ilimaru, a inni w pogoni za złotem i tajemnicami kierują się do Bramy Żelaznych Kłóć, Guilmarlu i Ammathtar. Dambrathczycy demonstracyjnie patrolują takie obszary dla zniechęcenia intruzów, ale jest to zbyt kosztowne, a skutki raczej niezadowolające.

## polityka i władza

Hasifir, obecna królowa Dambrath, jest bezpośrednią potomkinią pierwszej królowej, która objęła władzę z namaszczenia drowów krótko po pokonaniu Reinhara IX i arkajunskich wojsk. Cała historia rodów monarszych Crinti z Dambrath pełna jest intryg i zdrad, ale mimo to ta sama rodzina od pięciu wieków mocno dzierży tron. Ale siła tradycji nie zapewnia królowej bezpieczeństwa. Wiele kuzynek Hasifir zajmuje wysokie stanowiska w Dambrath i niejedna snuje plany obalenia królowej i zajęcia jej miejsca.

Mimo dość groźnego wizerunku, Dambrath zdecydowanie dystansuje się od innych krajów. Crinti nie są zainteresowani podbojem nowych ziem – za bardzo cenią sobie domowe wygody, żeby życzyć sobie wojny. Ale doskonale wiedzą, że inne kraje mogą nie dowierzać ich pokojowym intencjom, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę kontakty z drowami z T'lindhet. Dlatego uznają za konieczne utrzymywanie sporej armii, aby zniechęcić sąsiadów do pochopnych akcji prewencyjnych.

Drowy z T'lindhet prezentują takie samo podejście do sprawy. Mają dość kłopotów i zajęć w Podmroku, żeby jeszcze martwić się o to, co dzieje się nad ich głowami, a tym bardziej poza granicami Dambrathu. Dopóki Crinti sprawnie zarządzają Dambrathem i zapewniają stały przepływ dóbr między powierzchnią i Podmrokiem, mroczne elfy są zadowolone.

Królowa Hasifir zdaje sobie sprawę, że Crinti nie są jedyną potęgą w Dambrath i bardzo chciałaby to zmienić. Ale ma dość rozumu, żeby wiedzieć, że mało można zyskać, a wiele stracić na wojnie z Ferlą Drzewonogim w Lesie Amtar czy królem Ghasisem na Wielkim Bagnie. Nawet ściganie zbiegów kryjących się w Swagdarze mogłoby zaangażować zbyt wiele sił i osłabić kraj wobec najazdu z zewnątrz. Dlatego królowa zajmuje demonstracyjnie obojętne stanowisko wobec powyższych kwestii, będąc przekonaną, że w ten sposób umniejsza ich znaczenie.

## historia dambrath

Historia Dambrath jest krótka. Mimo korzystnego położenia geograficznego i w miarę znośnego klimatu, osadnicy z innych stron Faerunu przybyli tu bardzo późno. Krótka historia tego kraju dzieli się na dwa okresy: czas panowania ludzi i czas Crinti.

## KALENDARIUM

### Rok Wydarzenia

- 946 Lud Narów z Shandaularu ucieka na północny kraniec dwukierunkowego *portalu* Ashanath przed wojskami nentiarchy, pozostawiając za sobą króla Arkajusa, który podjął się zamknięcia *portalu*. Plemiona, obecnie na obszarze Wzgórz Rady w Shaar, na cześć poległego monarchy przyjęły nazwę Arkajunów.
- 211 Rok Utraconej Chwały: Plemiona Arkajunów uchodzą ze Wzgórz Rady przed wojskami Untheru i Mulhorandu, przenosząc się na południowy zachód. Wędrują po trawiastych równinach na południowym wybrzeżu Faerunu, a później osiadają nad brzegiem Zatoki Tańczących Delfinów.
- 314 Rok Jąkającego Czeladnika: Założenie miasta handlowego Shantil (dzisiejszy Cathyr).
- 385 Rok Wzroku Pani: Założenie Hazuthu.
- 423 Rok Aksamitnej Nocy: Kilka plemion Arkajunów walczy o terytoria w Wędrownej Wojnie.
- 467 Rok Czterech Wiatrów: Gigant wzgórzowy złowieszczy małpołak zwany Dermosem Dumnym wychodzi z dzikich ostępów i ogłasza się wcieleniem Malara. Dermos gromadzi fanatycznych wyznawców i nakazuje wymordować wszystkich Arkajunów, którzy są mu przeciwni.
- 469 Rok Zakurzonej Biblioteki: Dermos Dumny i cały jego kult bestii wybici w zasadzce na Grani Czarnego Kamienia.

- 545 Rok Pernikona: Wódz Reinhar jednoczy plemiona Arkajunów w jeden naród i zakłada królestwo Dambrath. Mianuje się Reinharem I.
- 546 Rok Zardzewiałej Szabli: Dambrath najeżdża i podbija Luiren i podporządkowuje sobie tamtejszych niziołków.
- 551 Rok Pustej Komnaty: Reinhar I podbija Estagund.
- 552 Rok Umarłych: Dambrath podbija Złoty Var.
- 553 Rok Zgrzytania Zębami: Dambrath najeżdża Durpar i zdobywa kilka nadbrzeżnych miast, następnie najeżdża Halruaa i zajmuje kilka miast halruaańskich.
- 554 Rok Falujących Zbóż: Król Reinhar I pokonany i zabity w bitwie z halruaańskim czarodziejem Mycontilem pod Sulaziir. Syn starego króla, Reinhar II, przejmuje dowództwo nad armią wycofującą się do Dambrath.
- 600 Rok Ognia i Mrozu: Reinhar III i jego dwaj synowie zabici przez giganty podczas polowania w Górach Gnollowej Straży. Po krótkiej wojnie, jaka nastąpiła, na króla Reinhara IV koronuje się bratanek Reinhara III.
- 617 Rok Niepotrzebnej Rzezi: Tajemnicza, owrzodzająca choroba dziesiątkuje Arkajunów, w tym zabija Reinhara IV.
- 647 Rok Błądzącego Serca: Na tron Dambrath wstępuje Reinhar VI.
- 716 Rok Głębokiego Żalu: Odkrycie srebra w Górach Gnollowej Straży. Ludność Herathu potraja się w przeciągu jednego roku.
- 802 Rok Wymuszonego Pokoju: Górnicy wydobywający srebro w Gnollowej Straży na północ od Herathu przebijają się do Podmroku i odkrywają drowie miasto T'lindhët. Rozwścieczone drowy, uznając to za inwazję, zabijają górników i zaczynają napadać na miasteczka i wioski nieopodal wejścia do kopalni.
- 803 Rok Wyciągniętej Dłoni: Król Reinhar IX wysyła korpus ekspedycyjny do kopalń, aby przenieść wojnę na terytorium drowów. Wyprawa kończy się klęską, ludzie szybko muszą wycofać się na powierzchnię.
- 808 Rok Półksiężycy: Drowy z T'lindhët zabijają prawie pięć tysięcy ludzkich żołnierzy w Bitwie w Zacienionej Dolinie, na północ od Herathu.
- 817 Rok Śmiercionośnej Pochodni: Ponad półtora tysiąca drowów zabitych przez dzikie elfy na południowym skraju Lasu Amtar, gdzie schroniły się przed liczniejszą grupą ludzkiej kawalerii.
- 819 Rok Kłamliwego Pazia: Drowy zdobywają miasto Herath.
- 822 Rok Kielicha Czarodzieja: Prastuil wpada w ręce drowów.
- 825 Rok Srebrnego Dzbana: Drowy zdobywają miasta Luenath i Maarlith.
- 830 Rok Ambitnej Propozycji: Drowy oblegają Shantil i odcinają króla Reinhara z wojskiem na półwyspie na południe od tego miasta.
- 831 Rok Fałszywego Języka: Po zdradzie sojuszniczek, półelfich kapłanek Loviatar, Arkajunowie zostają pokonani w bitwie pod Crimarem. Cathyr, najwyższa kapłanka Loviatar, zabija Reinhara IX. Kapłanki zgadzają się włączyć Dambrath w imieniu drowów. Cathyr przemianowuje nazwę stolicy na swoją własną cześć i zostaje pierwszą królową Dambrath.
- 973 Rok Opuszczonego Legowiska: Horda crintyjskich zwiadowców cienia przeprowia się przez Przełęcz Nath i najeżdża na miasteczka w Halruaa. Zapoczątkowuje to serię potyczek między oboma krajami, trwającą przez cztery lata.
- 1023 Rok Wędrującego Wyverna: Napastnicy z Estagundu podejmują próbę inwazji, lądując blisko Darmeshu i maszerując w głąb kraju. Wojska Dambrath z łatwością pokonują ich nieopodal Hetharu.
- 1035 Rok Spadających Gwiazd: Filina, córka królowej Cathyr, zabija matkę we śnie i zasiada na tronie Dambrath.
- 1040 Rok Lwiego Serca: Cathakay, córka Filiny, płaci najnowszemu kochankowi matki za dokonanie zabójstwa, po czym zajmuje miejsce matki na tronie.
- 1094 Rok Grzebieniastego Droзда: Cathakay podejmuje walkę ze złotym jaszczurem w bitwie nad Wzgórzami Martwych Królów, oboje zabijają się nawzajem. Korona dostaje się w ręce Melinith, siostrzenicy królowej.
- 1116 Rok Pustej Pochwy: Flota Dambrath otacza i pokonuje dużą eskadrę piracką przy wybrzeżu Timarlu. Trzydzieścioro statków pełnych zrabowanych towarów idzie na dno w miejscu głębokim na ponad 60 metrów.
- 1174 Rok Agatowego Młota: Dambrath przeprowadza serię napałów na wybrzeżu Wielkiego Morza. Atakuje i plądruje nadbrzeżne miasta w Estagundzie, Durparze i Veldornie.
- 1213 Rok Nocnego Pokoju: Po szeregu wypadków skutkujących licznymi porażkami na morzu królowa Melinith odwołuje swoją flotę i rozpoczyna politykę izolacji, która trwa do dzisiaj.
- 1215 Rok Światła Gwiazd: Królowa Melinith umiera ze starości, a na tronie zasiada jej córka Ausitil. Jest to pierwsza pokojowa sukcesja w historii Crinti.
- 1275 Rok Ostrza: Królowa Ausitil umiera we śnie. Przez trzydzieścioro dni kraj obywateli się bez królowej, gdyż prawowita dziedziczka Yenandra przebywa na morzu i jest magicznie niedostępna. Po powrocie zabija dwie kuzynki, aktywne konkurentki do tronu i natychmiast zostaje koronowana.
- 1313 Rok Roztrzaskanego Dębu: Valraxaxath, czarny smok z Wielkiego Bagna, zniemca terroryzuje otwarte równiny przez cztery dni i noc, po czym znów znika.
- 1356 Rok Robaka: Królowa Yenandra, cierpiąca na choroby i dolegliwości starczego wieku, dobrowolnie daje się przemienić w widmowego strażnika mocą swej córki-czarodziejki Hasifir i kilku drowich zaklinaczy. Tron obejmuje Hasifir.
- 1373 Rok Zbuntowanych Smoków (obecny rok)

## władze

Dambrath jest matriarchatem rządonym przez królową, która jest zarazem najwyższą kapłanką kościoła Loviatar. Spośród szlachetnie urodzonych Crinti królowa obsadza inne stanowiska we władzach państwowych, między innymi honglath (sędziny), dowódców wojskowych i najwyższe kapłanki świątyń Loviatar w innych miastach.

Obecnie królową Dambrath jest Hasifir Hazm'cri (PZ kobieta półdrow czarodziej 12/kapłan 4 Loviatar), która – wbrew obyczajowi – przed objęciem tronu była potężną czarodziejką, a nie wysoką kapłanką Loviatar. Jej wybór był niespodzianką dla poddanych. Przewidywano, że królowa-matka Yenandra (PZ kobieta półdrow łotrzyk 3/kapłan 10 Loviatar/batożnica 3), zwana „Królową Piratów” na następczynię wybierze jedną z siostr Hasifir, które były kapłankami i podzielały upodobania matki do żeglarstwa i rabunku. Ale Yenandra wyraźnie osłabła na starość,

zapadła też na wyniszczającą chorobę, na którą dambrathskie kapłanki nie miały lekarstwa. W zamian za tron Hasifir ofiarowała matce możliwość wyboru chwili i sposobu własnej śmierci, zespolenie z krajem władanym od dawna i uwiecznienie imienia w nieumierającej legendzie.

Z pomocą kręgu drowich zaklinaczek i błogostawieństwa Loviatar, Hasifir przemieniła Yenandrę w widmowego strażnika, a jej ulubionego konia w koszmar. Teraz przy nowiu księżycu lud Dambrath często widuje piękną Crinti na koniu. Oczywiście obojga jarzą się czerwonym blaskiem, gdy bezgłośnie galopują po kraju. Yenandra, zwana Królową Koszmarów, budzi uwielbienie i lęk tak jak za życia, a czerwony blask jej oczu stał się w Dambrath zwyczajnym widokiem.

Po wstąpieniu na tron Hasifir musiała wraz z koroną przyjąć rolę najwyższej kapłanki Loviatar. Rozpoczęła szkolenie kapłańskie i okazała się zdolną uczennicą, wciąż jednak musi w dużej części korzystać z rad duchowieństwa przy ważniejszych ceremoniach, których nie umie jeszcze swobodnie poprowadzić sama. Dlatego doradzające jej kapłanki mają odpowiednio więcej wpływów politycznych niż zwykle bywało z kapłankami Loviatar o tej randze.

Księżne i baronowe Crinti zajmują tradycyjne, dziedziczne stanowiska w różnych miastach Dambrath. Ośrodkami miejskimi i okolicznymi ziemiami władają z pomocą honglath i miejscowych świątyń Loviatar. Honglath prowadzi procesy i wydaje wyroki na przestępców, ale to księżne i świątynie są odpowiedzialne za egzekwowanie wyroków i wymierzanie kar. W Dambrath procedury urzędowe są ściśle związane z przykazaniami religii Pani Bólu – jedno uzupełnia i wspiera drugie w wielu aspektach życia codziennego. Trzy filary struktur politycznych – szlachta, honglathy i świątynie – wzajemnie równoważą swoje wpływy. Ponieważ władza królowej opiera się na poparciu powyższych grup, władczyni dba o to, aby w każdej sprawie mieć za sobą pełne wsparcie przynajmniej dwóch z nich.

## Wrogowie

Z punktu widzenia Crinti praktycznie wszystkie inne rządy i ośrodki władzy w południowym Faerunie są potencjalnymi wrogami – choćby ze względu na powszechną w Faerunie nienawiść do drowów i ich krewniaków. Ale wrogość poniekąd osłabła po nawiązaniu korzystnych stosunków w handlu morskim i lądowym. Ze względu na potencjał handlowy i na brak przejawów agresji ze strony Dambrath przez ostatnie kilkadziesiąt lat, między tym krajem i sąsiadami panuje ostrożny pokój. Ale możliwość nagłego wybuchu konfliktu istnieje, więc oczywiście przywódców wszystkich krajów są bacznie zwrócone na sąsiadów.

## HALRUA

Spośród wszystkich krajów, z którymi Dambrath wojował w przeszłości, zachodni sąsiad najmniej wierzy w pokojowe zamiary Crinti. Halruaańscy czarodzieje są podejrzliwi już choćby dlatego, że generalnie boją się napaści ze strony krajów żądnych magicznej wiedzy. Ale Dambrath nie ufają szczególnie, bo zarówno Crinti, jak i wcześniej Arkajunowie dali czarodziejom solidne powody do powątpiewania w trwałość pokoju.

Nawet dzisiaj, mimo oficjalnej neutralności królowej Hasifir, dambrathscy korsarze czasami napadają na halruaańskie statki handlowe, a crintijscy zwiadowcy cienia regularnie pokazują się w Nath, gdzie nękają i grabią halruaańskich obywateli. Yenandra niejednokrotnie wysyłała do Halarahh emisariuszy dla uspokojenia obaw czarodziejów, ale w głębi duszy cieszą ją ich skargi i oburzenie, że nie panuje nad poczynaniami własnego ludu.

Od koronacji królowej Hasifir halruaańscy czarodzieje jeszcze bardziej obawiają się napaści, bo królowa żywo interesuje się magią. Krążą plotki, że Hasifir planuje rzucić na zachodniego sąsiada nowe zaklęcia, między innymi pozyskane od drowów zaklinaczy. W ten sposób chce dobrać się do słynnej halruaańskiej magii. Co gorsza, niektórzy członkowie rosnącego w Halruaa kultu Shar, mający wiele ambicji i niewiele skrupułów, zaczęli się zastanawiać, czy magia Crinti nie przyspieszyłaby wzrostu ich potęgi. Wprawdzie wszyscy Halruaańczycy są dumni z własnej kultury i raczej niechętni cudzoziemszczyźnie, ale deprawujący wpływ Cienistego Splotu mógł skusić nielicznych tamtejszych zaklinaczy do nowego, niebezpiecznego przymierza z sąsiadami Crinti.

## DZIKIE ELFY

Dzikie elfy żyjące w Lesie Amtar to jedyna licząca się populacja elfów w Dambrath. Trunadarowie poświęcili się wojnie z drowami z T'lindhet i poprzysięgli, że ich las nigdy nie wpadnie w ręce mrocznych elfów, jak reszta Dambrath.

Niewiele obcych elfów ma jakikolwiek interes w granicach tego kraju, ale z chęcią powitałyby upadek władzy tutejszych Crinti. Jednak elfy powracające z Odrotu nie zamierzają bezpośrednio ingerować w Dambrath, bo mają na głowie zbyt wiele innych problemów (w tym inwazję drowów na Córmanthor). Lecz gdyby Arkajunowie wzniecili powstanie przeciw ciemnościom, nie jeden elfi poszukiwacz przygód zapewne wzięłyby udział w walce o wolność.

## Miasta i miejsca

Większość ludności Dambrath żyje w miastach, miasteczkach i wioskach na wybrzeżu. Niemal wszystkie osiedla, małe i duże, nad Zatoką Tańczących Delfinów mają porty, a większość komunikacji i transportu między nimi odbywa się drogą wodną. W każdej przystani pełno jest łodzi rybackich, a przez okazałe targi na wybrzeżu przechodzą wwożone i wywożone towary. Każde większe miasto portowe posiada spory plac, na którym cenne konie ze stadnin oczekują na kupców, którzy przewożą je do odległych portów.

Reszta obywateli Dambrath mieszka przy stadninach rozrzuconych pośród równin albo w osiedlach górniczych po południowej stronie Gór Gnollowej Straży. Każda stadnina jest ludną i samowystarczalną społecznością. Posiada dużą siedzibę dla właściciela Crinti, baraki dla pracowników, kuźnię/zbrojownię do obróbki metalu, wiele stodół i spichlerzy i kilka zagród. Wokół zabudowań rozpościerają się tysiące akrów otwartych pastwisk, po których biegają stada koni. Właściciel najmniejszej stadniny może posiadać około setki koni, a najbogatsi Crinti tuzin czy nawet więcej różnych stadnin, a w każdej po kilka tysięcy koni.

## Cathyr (metropolia)

Co może dziwić, stolica Dambrath nie leży nad Zatoką Tańczących Delfinów, lecz nieco na wschód od jej ujścia, na brzegu mniejszej zatoczki wcinającej się w wybrzeże. Cathyr stanowi południowy kraniec Kupieckiego Traktu, który biegnie stąd niemal prosto na północ wschodnią połacią kraju w kierunku Delzimeru. Cathyr, dawniej noszący nazwę Shantil, to chyba najbardziej różnorodnie kulturowo miasto w Dambrath. Za odpowiednią ilość pieniędzy można tu dostać praktycznie wszystko.

Miasto otaczają grube, kamienne mury, ale bramy rzadko się zamyka. Plac targowy mieści się już poza miastem po północnej stronie, ponieważ targi końskie zajmują tyle miejsca, że nie ma mowy o umieszczeniu ich w obrębie murów. Według zwyczaju, karawany przybywające Kupieckim Traktem muszą zatrzymać się na targowisku, bo do samego miasta nie wolno wjeżdżać wozami. Ale obsługa karawan, za wyjątkiem elfów, ma prawo wejść – za opłatą.

Pałac królowej wznosi się blisko centrum miasta, ze wszech stron otoczony rozległym, zielonym parkiem. Z jednej strony pałacu stoi największa w kraju świątynia Loviatar, po drugiej nieco mniej majestatyczna świątynia poświęcona Lolth. Ta druga świątynia posiada zewnętrzne podpory uformowane na kształt pajęczych odnóży, a główne wejście wykuto na podobieństwo pajęcej głowy i paszczy.

Wewnętrzne miasto jest zatłoczone, gwarne i pełne zapachów. Powietrze przesycane woń siana i końskiego łajna, bo szlachta ma tutaj w stajniach kilkaset koni. Bogacze mieszkają w obszernych domostwach, piętrowych lub dwupiętrowych, przy szerokich ulicach. Większość takich domów znajduje się w zachodniej części miasta. Natomiast mrowie cathyrskich ubogich żyje w ścisłości w wschodniej części miasta, bliżej przystani portowych. Część jednak mieszka poza murami miasta, w lepiankach ciągnących się szerokim pasem na południe wzdłuż brzegu. Na tym obszarze żyją chłopcy pańszczyźniani, którzy obrabiają ziemię należącą do Crinti i dostarczają większość żywności dla mieszkańców właściwego miasta. W świetle prawa są to ludzie i humanoidalni robotnicy, którzy muszą odpracować długi lub drobne przestępstwa, a po latach ciężkiej pracy na polach Crinti odzyskują wolność – w praktyce są prawie niewolnikami.

Cathyr utrzymuje garnizon 2000 żołnierzy dla pilnowania porządku w mieście, obrony przed napaścią i walki z potworami, które zagrażałyby ludności. Wojsko w mniej więcej dwóch trzecich składa się z jazdy, w jednej trzeciej z piechoty. Garnizonem dowodzi Rimala Grevos (PN, kobieta półdrow wojownik 6/znawca wywołań 7), doświadczony dowódca i przy okazji Córka Pierwszej, która jednak nie ma specjalnych ambicji politycznych.

Oprócz sił lądowych, Cathyr posiada flotę dwunastu okrętów wojennych. Połowa z nich zajmuje się patrolowaniem wód w pobliżu miasta, reszta stacjonuje w porcie gotowa do obrony.

**Cathyr (metropolia):** Konwencjonalne; Char PZ; ograniczenie 100 000 sz; Majątek 211 870 000 sz; Populacja 42 374; Mieszana (ludzie 74%, Crinti 15%, drowy 5%, niziołki 3%, gnolle 2%, półorkowie 1%).

**Władze:** Hasifir Hazm'cri, PZ kobieta półdrow czarodziej 12/kapłan 4 Loviatar (królowa Dambrath i najwyższa kapłanka Loviatar).

**Ważne postacie:** Chaladra Sse'blis, CZ kobieta drow kapłan 14 Lolth (najwyższa kapłanka świątyni Lolth); Nuriel Limbiya, ND kobieta półdrow kapłan 9 Eilistraee (główna kapłanka wyznawców Eilistraee w tym mieście); Rimala Grevos, PN kobieta półdrow 6/znawca wywołań 7 (dowódca miejskiego garnizonu).

**Garnizon miejski:** Wojownik 9, wojownik 8 (2), wojownik 7, wojownik 6 (5), wojownik 5 (13), wojownik 4 (21), wojownik 3 (122), wojownik 2 (312), wojownik 1 (457), wojownik 3/znawca wywołań 3, wojownik 5/czarodziej 5, wojownik 2/czarodziej 1 (8), wojownik 1/czarodziej 1 (7), zbrojny 7 (3), zbrojny 6 (7), zbrojny 5 (19), zbrojny 4 (32), zbrojny 3 (217), zbrojny 2 (316), zbrojny 1 (382), czarodziej 8 (3), czarodziej 5 (4), czarodziej 4 (11), czarodziej 3 (24), czarodziej 2 (36).

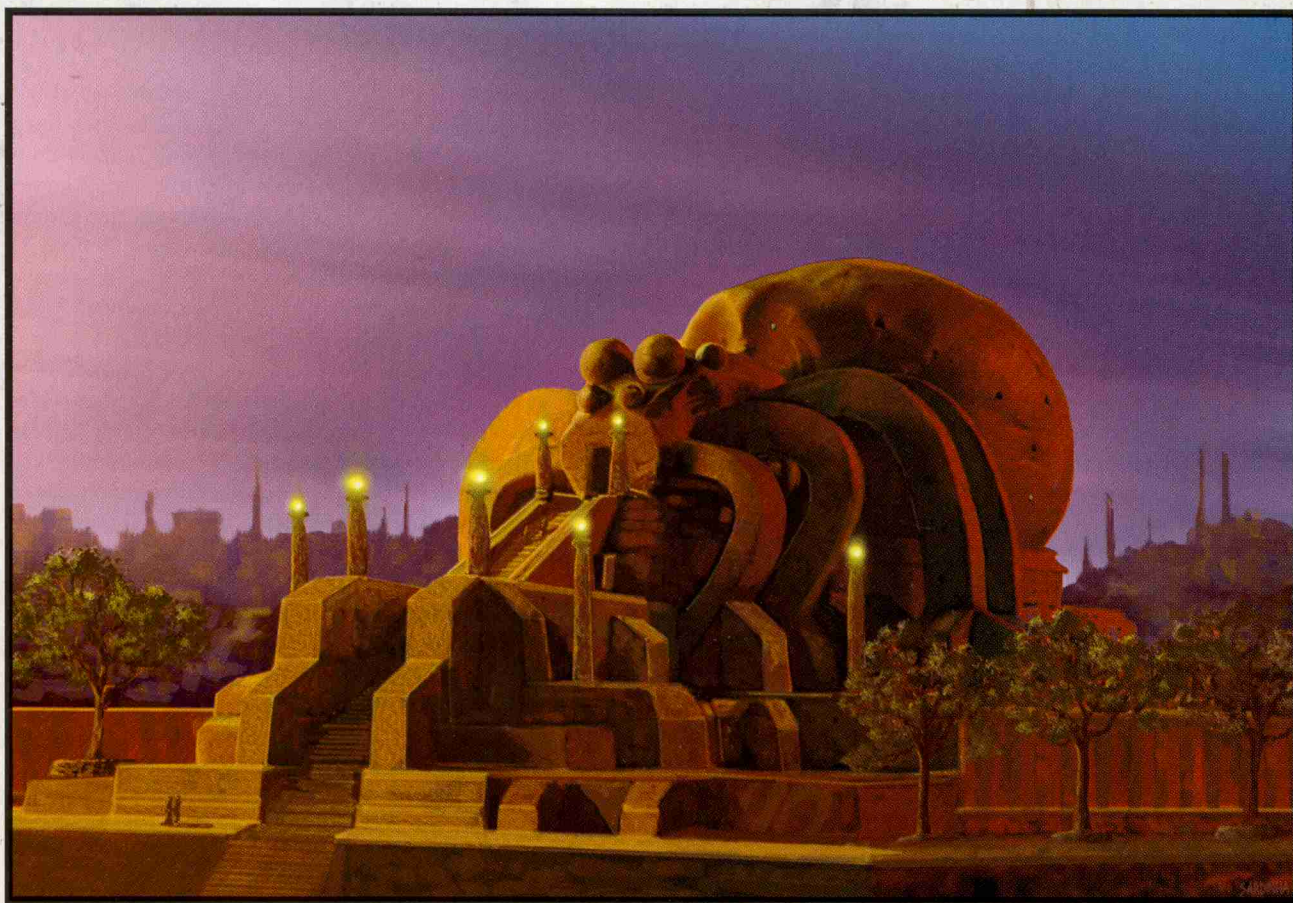
## Herath (duże miasto)

Herath, leżące nad rzeką Dambron, ma populację liczącą prawie 18 000, co czyni je trzecim co do wielkości miastem Dambrath. Gospodarka miasta opiera się na wydobyciu srebra w górach na północy, a także na rozkwicie rzemiosła kowalskiego. Większość dambrathskich krasnoludów mieszka właśnie w Herathu, gdzie zarabiają krocie na swoich talentach kowalskich. Zasłynął tu także niejeden kowal rasy ludzkiej. Kowale z Herathu są takimi mistrzami, że większość ekwipunku używanego w dambrathskich siłach zbrojnych wyszła właśnie spod ich rąk.

Selanith L'baros (PZ kobieta półdrow arystokrata 13), baronowa Herathu, to okrutnica gustująca w zabawach i zawodach kończących się śmiercią. Na miejskiej arenie regularnie odbywają się igrzyska dla zaspokojenia nietypowych gustów baronowej. Selanith jest daleką krewniaczką królowej Hasifir i tak jak większość Crinti spokrewnionych z monarchinią, ma nadzieję, że któregoś dnia na tronie zasiądzie ktoś z jej rodziny (a najlepiej ona sama). Jest kobietą ambitną, ale przy tym realistką – ma tylko 1/32 krwi drowów, a rysami twarzy bardziej przypomina człowieka niż mrocznego elfa. Sprytnie jednak na swego partnera wybrała drowa czystej krwi, więc jej córki będą miały dużo większe szanse na koronę, gdy nadarzy się okazja.

## Maarlith (metropolia)

Jak bliźniaczy Cathyr na wschodzie, tak Maarlith jest jednym z najbardziej ruchliwych portów w Dambrath, chociaż ma populację niewiele wyższą niż trzy czwarte stołecznej. Ponieważ karawany z zagranicy dopuszczają się tylko do Cathyru, Maarlith stał się ośrodkiem dystrybucji większości towarów kierowanych w głąb kraju, z których większość dociera tutaj drogą morską. Większą część dzielnicy kupieckiej zajmują kantory Crinti, które zajmują się wyłącznie transportem pożądanego towaru i artykułów luksusowych do miasteczek, wsi i stadnin w głębi ładu. Oprócz statków przywożących towary z innych punktów wybrzeża, w przystani cumuje mnóstwo jednostek pełnomorskich, które dostarczają towar z innych krajów i zabierają ładunek na eksport. Tak jak w Cathyrze, znajdują się tu wiel-



Świątynia Lolth w Cathyrze

kie place targowe pod murami miasta, gdzie wielu hodowców wystawia konie na sprzedaż.

Baronowa Maarlithu, Jofiine Dulare (PZ kobieta półdrow wojownik 7/crintijski zwiadowca cienia 5) przez większą część swolnego dzieciństwa była znawczynią koni i gdy tylko zechciała, jeździła po kraju z małą grupką przyjaciółek. Kilka razy zapuszczała się nawet w nathski region Halruaa i dla samej zabawy napadała na tamtejsze wioski. Jofiine odziedziczyła władzę w Maarlithu po tym, jak z kilkorgiem przyjaciół przekupiła domową straż, porwała matkę wypoczywającą w jednej z licznych stadni i urządziła na nią polowanie.

## purl (wieś)

Nazwa tego pirackiego gniazda na wybrzeżu Wielkiego Morza to zniekształcenie słowa „perła” – klejnotu, którym wielu przyjezdnych płaci tu za usługi i towary. Wioska leży pomiędzy wzgórzami, na wpół ukryta od strony morza na południu i lądu na północy. W gruncie rzeczy Purl to miasteczko bezprawia – brudne zbiorowisko lupanarów, piwiarni, noclegowni i szulerni. Tutejsi kupcy zaopatrują nieprzyjemne typy, które żyją z korsarstwa i rabunku na morzu oblewającym Dambrath.

Większość bywalców Purl to zaprawieni w bojach weterani morza, ale nie wszyscy są niezależnymi łowcami fortuny. Co najmniej połowa przebywających tu żeglarzy jest na służbie tego czy innego szlachcica Crinti, mimo że same wilki

morskie mogą nawet nie wiedzieć, że nad ich kapitanem stoi jeszcze ktoś.

Z ludnością nieco ponad 400 głów, Purl jest w stanie zaspokoić potrzeby wszystkich przybyszów, ale nie jest tak duże, aby przyciągać szczególną uwagę. Gdyby nie statki cumujące w niewielkiej, osłoniętej przystani i pomarańczowa łuna palonych nocą ogni, nikt nie zauważyłby tutaj istnienia miasteczka, ponieważ budynki ukryte są przed wzrokiem.

Purl formalnie podlega jurysdykcji dambrathskiego matriarchatu, ale Crinti całkowicie to miejsce ignorują. Nie istnieją tu żadne prawa – jedynie takie, że nikt tutaj nie panuje nad drugim. Walki zdarzają się często, a nawet są jedną z tutejszych atrakcji. Każdej nocy kilku pechowców traci życie w szalonych hulankach.

## T'lindhet (małe miasto)

Drowy żyjące pod Górą Gnollowej Straży teoretycznie podtrzymują swoje prawa do terenu Dambrath, ale mało który kiedykolwiek opuszcza przyjemniejsze, mroczne schronienie rodzinnego miasta. Mając ludność nieco ponad 9000 drowów i niewolników, T'lindhet jest jednym z mniejszych miast Podmroku. Mimo to jest jednak groźnym przeciwnikiem, o czym przekonali się Arkajunowie pół tysiąca lat temu.

Samo miasto wznosi się na ogromnym płaskowyzu wewnątrz podłużnej jaskini, około 5 kilometrów pod powierzchnią ziemi.

Przez jaskinię przepływa wielka podziemna rzeka, która u podnóża płaskowyżu rozdziela się na dwa koryta, opływające wznieśnienie z obu stron i łączące się znowu u jego końca. Na podłodze jaskini, poza ochroną płaskowyżu, drowy założyły osobną wioskę targową na końcu szlaku handlowego, który wychodzi na powierzchnię ziemi nieopodal Herathu. Tutaj spotykają się kupcy z powierzchni i z Podmroku. Wskutek niezwyklej bliskości stałego ośrodka handlu drowy z T'lindhet mają dostęp do wielu towarów z Faerunu po bardzo umiarkowanej cenie.

W T'lindhet istnieje czternaście wielkich rodów drowów, które bez większego entuzjazmu rywalizują o władzę nad miastem i nad ziemią powyżej. Po podbiciu Dambrath drowy padły w dość spokojny stan zadowolenia. Najwyraźniej satysfakcjonuje je zgromadzone bogactwo i nie wykazują takiej ambicji, jaka gorzeje w innych mrocznych elfach. Być może drowy w T'lindhet robią się mięczakami. W wygodnym życiu, jakie mają zapewnione dzięki dochodom z handlu, nie odczuwają potrzeby rozgrywania śmiertelnej gry, ciągłych manewrów i kontrmanewrów. Nie porzuciły drowich zwyczajów całkowicie – na pewno członkowie każdego rodu lubią przyglądać się walkom krewniaków o kontrolę nad posiadłościami, a czasami okazja pognębienia drugiego rodu jest zbyt kusząca, by z niej nie skorzystać. Ale ogólnie rzecz biorąc, mieszkańcy T'lindhet wolą korzystać z owoców pracy niższych ras niż walczyć o wyższe stanowiska i prestiż.

## Bohaterowie i potwory

Mimo kwitnącego handlu i rosnącej populacji, Dambrath wydaje na świat zaskakująco mało poszukiwaczy przygód. Ci nieliczni, którzy odpowiadają na zew przygody, to głównie ludzie i Crinti. Ludzcy poszukiwacze przygód to w większości Arkajunowie, którzy łakną lepszego życia niż w ucisku pań Crinti, albo potomstwo banitów ze Swagdaru. Większość poszukujących przygód Crinti po prostu zniechęciła się życiem szlachcica opływającego w dostatki, ale są i tacy, którzy na przygody zdecydowali się ze względu na nazbyt ludzki wygląd, który uniemożliwił im osiągnięcie wysokiej pozycji w gronie szlachty. Niezależnie od rasy, mężczyźni często pragną wyzwolenia z ucisku, jakiemu podlegają w Dambrath. Postacie jaszczuroludzi mogą opuścić Wielkie Bagno i rozpocząć życie na własną rękę, a czasami półtork czy gnoll znużony pracą strażnika czy najemnika ma ochotę odejść z Dambrath i poszukać czegoś lepszego.

Regiony z Rozdziału 1 odpowiednie dla Dambrathczyków to Las Amtar i Rethild. Spośród klas prestiżowych z Rozdziału 2 dla postaci pochodzących z Dambrath opracowano klasy crintijskiego zwiadowcy cienia, batożnicy i korsarza z Wielkiego Morza.

Spośród potworów z Rozdziału 5 w Dambrath często spotyka się zwodniki, mroczne drzewa, mantimery, wysokie paszczowce i tasloi. Inne stwory powszechnie występujące w tym kraju to gnolle, różne giganty, jaszczuroludzie, nagi i drowy.



Ryc. Carl Frank

Typowa noc w Purl

# ESTAGUND I LŚNIAĄCE ZIEMIE



**D**urpar, Estagund i Złoty Var – trzy państwa kupieckie zbiorowo zwane Lśniącymi Ziemiemi – rozciągają się nad dużą zatoką o nazwie Złota Woda, nad Wielkim Morzem. Te łagodne kraje, skąpane w ciepłe południowego słońca, leżą w miejscu uznanym za punkt Faerunu najdalej wysunięty na południowy wschód. Wielu uważa, że na Lśniących Ziemiach kończy się obszar cywilizowanego świata, a wszystko poza nimi to już Najdalszy Wschód – ziemie, które większości Faerunu znane są tylko z legend, zbyt fantastycznych, by dawać im wiarę. Niektórzy twierdzą, że Lśniące Ziemie przejęły wiele dziwnych cech od jeszcze dziwniejszych wschodnich sąsiadów, więc trudno je uznawać za część Faerunu.

Mimo że Durpar, Estagund i Złoty Var mają różne formy rządów i struktury władzy, wszystkie skupiają się przede wszystkim na handlu. Kupieckie konsorcja o nazwie „czaka” dostarczają produktów i usług, a ich przewodniczący, zwani nawabami, sprawują władzę polityczną i ekonomiczną. We wszystkich trzech krajach ludzie wierzą w Adame – system filozoficzny łączący religię z kodeksem postępowania, którym tamtejsi mieszkańcy kierują się w codziennym życiu.

## RYS geograficzny

Lśniące Ziemie z zachodu na wschód, czyli od skraju Gór Żabich i Puszczy Llurir do kraju Ulgarth, liczą prawie 800 kilometrów. Od Wielkiego Morza, stanowiącego południową granicę Estagundu i Złotego Varu, teren łagodnie podnosi się, po prawie 400 kilometrach docierając do południowych stoków Pylnej Ściany. Zachodnią część równin zajmuje Estagund, a Złoty Var rozciąga się na półwyspie po południowej stronie Złotej Wody. Durpar obejmuje zatokę od zachodu, południowego zachodu i północy, tworząc wąski pas lądu o kształcie podkowy pomiędzy wodą a dwoma łańcuchami górskimi. Veldorn (zwany Ziemią Potworów) teoretycznie nie należy do Lśniących Ziemi, ale znajduje się bliżej tych trzech krajów niż jakiegokolwiek innego. Zajmuje trawiasty obszar po północnej stronie Estagundu, wciśnięty między wschodni skraj Shaar i góry Pasa Giganta.

W krajobrazie Lśniących Ziemi dominują płaskie, zalane słońcem równiny zdadne do uprawy roślin takich jak pszenica, kawa i ciepłolubne warzywa. Obszary nieujarzmione przez cywilizację to bezkresne połacie łagodnie pofałdowanego gruntu, porośniętego ostrą trawą i kaktusami, a tu i ówdzie kępami grubych, kolczastych drzew. Od czasu do czasu w ziemię wcinają się suche wąwozy, ale poza tym pole widzenia ogranicza jedynie grzbiet kolejnego, dalekiego wzniesienia.

Na Lśniących Ziemiach cywilizacja koncentruje się przy wodzie. Miasta i miasteczka przylegają do brzegu zatoki lub brzegów wielkich rzek – takich, które nie wysychają w najgorętszej, suchej porze lata. Obszary leżące w głębi kraju są rzadziej zamieszkałe, mimo że warunki są generalnie dobre. W górach na Lśniących Ziemiach i dookoła żyje mało humanoidów, bo gnieźdzą się tam potwory zaciekle walczące o ograniczone zasoby żywności.

Na Lśniących Ziemiach prawie przez cały rok jest gorąco, słońce świeci bardzo często, a w większości kraju (z wyjątkiem wybrzeża Wielkiego Morza) pora deszczowa jest łagodna. Przez większość dni ciągła bryza znad oceanu ochładza obszar wybrzeża, gdzie przed zachodem słońca temperatura robi się znośna. W głębi kraju słaby wietrzyk lekko porusza łany pszenicy, przez co kraj wygląda jak ogromny, żółtawy ocean. Podczas suszy wiatr na równinie czasami wzbija wielkie chmury pyłu, które utrudniają podróż.

## główne miejsca geograficzne

Ponieważ region ten w większości składa się z płaskich terenów uprawnych, inne elementy krajobrazu Lśniących Ziemi tym bardziej rzucają się w oczy. Niektóre z nich stanowią naturalne bariery graniczne, inne po prostu wznoszą się ponad okolice jak znaki ostrzegawcze.

## GÓRY CURNA

Ten niewielki łańcuch górski czasem nazywa się Niebieskimi Wierchami lub Górami Mądrości. Biegną wzdłuż północnego wybrzeża wschodniej części Estagundu i zachodniej Varu, stanowiąc naturalną granicę między tymi krajami a Złotą Wodą na północy. Jak na góry, Niebieskie Wierchy są niskie i zwietrzałe, dużo więcej w nich łagodnych, trawiastych łąk i stoków niż poszarpanych skalnych grani. Czasami podróż utrudniają splecione kępy połunów, rozrzucone po górskich stokach.

Mimo niezbyt imponującego wyglądu Gór Curna, mało kto śmie się w nie zapuszczać, bo od zawsze plenią się tu złe stwory. Już wtedy, gdy pierwsi Durparczycy zasiedlali Lśniące Ziemie, nazywali północno-zachodni kraniec gór Ziemią Bestii ze względu na ogromną liczbę groźnych istot, które schodziły najniższej położonymi przełęczami i napadały na ludzi. Później, gdy Durparczycy przyjęli bardziej osiadły tryb życia, potwory z gór nadal atakowały karawany kupieckie.

Dzisiejsi uczeni podejrzewają, że tak niezwykle zagęszczenie potworów musi powodować jakiś nienaturalny czynnik ukryty w górach (być może *portal* albo jakaś magiczna ohyda tworząca potwory). Historie i opowieści, a także nieliczne źródła pisane wskazują na dużo wyższy przyrost ich populacji niż normalnie, zważywszy na gatunki występujących tu potworów i dostępność pożywienia. Ale pomimo wielu domniemań, nikomu nie udało się odnaleźć w górach żadnej anomalii, która mogłaby być przyczyną takiej sytuacji. Zresztą napływ nowych potworów znaczą-

co się zmniejszył w porównaniu z czasem sprzed kilkuset lat. Obecnie na niższych stokach Curnów grasują leukrokoty, które z rzadka zapuszczają się niżej, pod ludzkie osiedla i porywają pastery i podróżników, którzy zanadto się oddalają od bezpiecznych miejsc. Para ptaków roków, żyjąca wśród najwyższych szczytów, poluje głównie na leukrokoty, a czasami wylatuje nad zatokę łowić rekiny, delfiny i marliny.

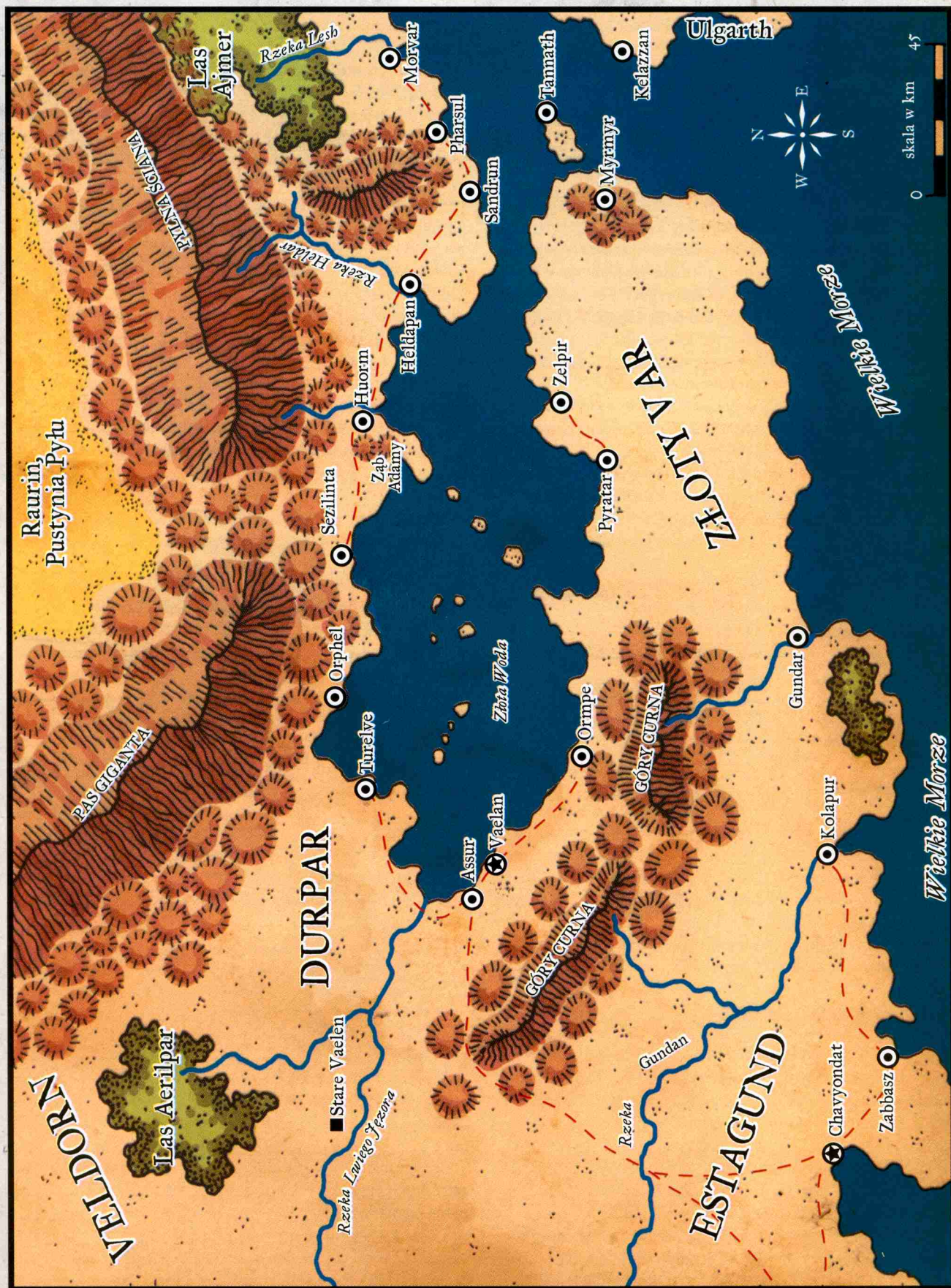
Prawdziwe niebezpieczeństwo gnieździ się w kompleksie jaskiń wysoko na wschodnim krańcu górskiego łańcucha, na południowy wschód od Ormpe. Ukrywa się tam Zesilias (PZ meduza zaklinacz 5), która pożąda magii. Towarzyszy jej mantikora. Wspólnie zdobywają skarby i magiczne przedmioty dla zaspokojenia pragnień Zesilias. Mantikora nosi *amulet ochrony przed petryfikacją* (patrz: strona 55), który chroni ją przed efektami wzroku meduzy. Zesilias i jej zwierzątko żerują na obywatelach nadbrzeżnych osiedli leżących po północnej stronie gór. Często zapuszczają się tam w przebraniu (magicznym i nie tylko) w poszukiwaniu kolejnych okazów magii.

Mimo górskich niebezpieczeństw, niedawno grupa krasnoludów założyła w Ormpe dom kupiecki (Czarkę Klejnotów), odkryły bowiem złoża szmaragdów. Klejnoty te, zwane szmaragdami z Curnów, mają niezwykle właściwości mineralne, wskutek których po odpowiednim oszlifowaniu wewnątrz klejnotu rzuca turkusowy blask. Krasnoludzka czarka zazdrośnie strzeże tajemnicy położenia kopalni, ale plotki krążące po Ormpe głoszą, że do złóż szmaragdów doprowadziła krasnoludów starożytna mapa, którą znalazły w wielkiej bibliotece miejskiej.



*Las Aerilpar nie jest bezpiecznym miejscem dla podróżnych*





Dzięki odkryciu szmaragdów z Curnów Czaka Klejnotów szybko doszła do bogactwa, a jej członkowie zyskali istotne wpływy polityczne. Obecnie głowa Czaki Klejnotów zasiada w durparskiej Radzie Nawabów i znacznie przyczyniła się do podjęcia decyzji o przeniesieniu stolicy z Heldapanu do Vaelanu (patrz: Polityka i Władza).

## Las Aerilpar

Niezbyt duży, ale gęsty las tropikalny znany także jako Las Mrocznych Drzew to mroczna, niebezpieczna skaza w regionie już i tak obfitującym w potwory – blisko wschodniego krańca Veldornu. Las ten pasuje do reszty Ziemi Potworów, bo spośród tych, którzy zapuścili się w jego mgliste głębie, mało kto kiedykolwiek wraca. Ale mimo złej reputacji Aerilparu, wielu śmiałków wkraczało między tutejsze drzewa, szukając licznych skarbów, o jakich krążą plotki na okolicznych ziemiach.

Dwa największe zagrożenia w Lesie Aerilpar to latające węże i mroczne drzewa (patrz: strona 67). I jednych i drugich jest tutaj mnóstwo i jakoś umieją koegzystować, stwarzając jednocześnie ogromne niebezpieczeństwo dla innych istot. Poza tym blisko centrum lasu wygodne gniazdo założyła para chimera. Obie mają łby czarnych smoków i nauczyły kilka miejscowych węży kwasowych służyć jako zwierzęta strażnicze – pilnują one jaj złożonych przez samice.

W samym sercu lasu na polanie wznosi się okrągły kamienny mur o średnicy 12 metrów i wysokości 1,2 metra. Gałęzie drzew wręcz dotykają jego boków, ale nie sięgają ponad mur. Wewnątrz kamiennego pierścienia wnosi się strome, porośnięte trawą wzgórze, którego centralny wierzchołek przekracza wysokość 9 metrów. Cały obszar w obrębie muru chroni czar *uświęcenie* i *zacziszna kryjówka Mordenkainena*. Nie trzeba dodawać, że leśne stwory trzymają się z dala od tego tajemniczego miejsca.

## pylna ściana

Łańcuch górski zwany Pylną Ścianą ma wiele nazw, w tym Góry Wojny, Góry Adamy i Góry Gryfie. Należy do najwyższych gór Faerunu. Stanowi wysoką, trudną do przebycia przeszkodę, dzielącą Durpar od Pustyni Raurin. W przeciwieństwie do Curnów, są to góry nagie, groźne i majestatyczne. Większość szczytów w najwyższym, środkowym łańcuchu przekracza 4500 metrów, a Gniew Adamy – najwyższy wierzchołek – osiąga 6600 metrów nad poziomem morza.

Srogie, zdradliwe góry tworzą skuteczną zapórę przed burzami piaskowymi szalejącymi na pustyni Raurin po drugiej stronie. Legenda powiada, że Pylna Ściana wyrosła wskutek kataklizmu, który zniszczył starożytne Imperium Raurin i wszyscy, którzy widzieli te góry, raczej nie wątpią w prawdziwość tej historii. Pylna Ściana jest skalista i stroma, na całej długości poprzecinana wąwozami i osypiskami. Wzgórza przylegające do gór to poszarpane grzbiety z piargami, a w krętych dolinach straszą sterczące skały i kolczaste krzewy. Na Pylnej Ścianie praktycznie jedyną roślinnością to najwytrzymalsze, karłowate gatunki.

Mimo trudnych warunków, na Pylnej Ścianie żyje mnóstwo szarych orków. Niektórzy powiadają, że ich liczba przekracza populację całych Lśniących Ziemi, ale inni wskazują, że dla tylu orków

nie wystarczyłoby pożywienia. Ale prawdą jest, że gdy szarzy orkowie schodzą rabować na durparskie równiny, ich liczba czasem dorównuje populacji małego miasteczka. Mieszkańcy terenów zagrożonych napadami przez cały czas mają się na baczności. Niedawne doniesienia wskazują, że wśród szarych orków pojawiły się rakszasy, które chcą zapanować nad orkami i zbudować na nizinach imperium – po wytrzebieniu ludzi.

Oprócz szarych orków, na Pylnej Ścianie żyją wyverny i różne odmiany gigantowatych, w tym ogry, cyklopy (patrz: strona 61), giganty kamienne i wzgórzowe, a także kilkoro burzowych. Krążą też plotki o klanie lodowych gigantów, który rzekomo mieszka pośród wysokich wierzchołków, gdzie przez cały rok leży śnieg. Nikt nie ma pojęcia, jakim sposobem miałyby tam się dostać, skoro klimat na terenach otaczających góry jest bardzo gorący. Plotki jednak nie milkną.

## PAS GIGANTA

Tak jak Pylna Ściana, łańcuch Pasa Giganta stanowi imponującą, jałową barierę pomiędzy nisko położonymi równinami Lśniącego Południa a terenem Raurin. Pas Giganta w gruncie rzeczy jest dalszym ciągiem Pylnej Ściany, niemal dorównuje jej wysokością, a jest tak samo skalisty i poprzecinany piargami. Pas Giganta wyrasta nagle i stromo z trawiastych równin Veldornu, a tak raptowny skok wysokości nadaje mu tym groźniejszy wygląd.

Pas Giganta słusznie nosi swoją nazwę, gdyż na kamienistych stokach żyje liczny i dobrze zorganizowany klan wzgórzowych gigantów, dowodzony przez Gruzoga Granitoszczękiego, wyjątkowo cwane i nieprzyjemnego osobnika. Gruzog (CN mężczyzna gigant wzgórzowy druid 5/runotwórca 5) niedawno nawiązał pakt o wzajemnej pomocy z innymi wodzami bestii w Veldornie. Jego klan czasami stacza potyczki z kamiennymi gigantami, mieszkającymi na północnym krańcu górskiego łańcucha.

## Raurin, pustynia pyłu

Jeszcze przed założeniem Mulhorandu i Untheru na wschodnich ziemiach Faerunu powstało imperium czarodziejów o nazwie Imaskar. Był to kraj potężnej magii, dziwnej technologii i ogromnej pychy, nawet wobec samych bogów. Gdy Imaskari przeprowadzili rzeszę niewolników przez *portal*, a później zamknęli go, aby na zawsze uwięzić ich w Imaskarze, nikt nie przypuszczał, że bogowie tych niewolników przybędą na Toril i wywrą pomstę na dumnych czarodziejach. Pustkowią, zwane dzisiaj Pustynią Pyłu, to właśnie pozostałość po straszliwej zemście bogów.

Po jałowej ziemi dawnego Imaskaru szaleją straszne burze piaskowe, chłoszczące ziemię i podnoże gór. Niewiele istot ma odwagę tutaj zamieszkać. Nad jednolitym, płaskim terenem dudnią grzmoty i biją pioruny, ale nigdy nie pada deszcz. Wszędzie wirują chmury pyłu porywające wszystko, co stanie im na drodze. Nawet stopy kamyków nie pozostaną na długo nienaruszone.

Bardzo mało stworzeń lubi chłoszczący wiatr i niesione nim ostre drobinki piasku. Na pustyni dobrze czują się niebieskie i brunatne smoki, a odgłosy ich wzajemnych walk czasami wybijają się ponad zawrodożenie wiatru. Do tego czasami spotykają się tutaj dzinni na prywatne rozmowy albo na pojedynki. Częściej pojawiają się dziny, bo nieustający wicher dobrze znają z ojczygostego

planu. Wpadają też czasem ifryty, którym odpowiada rozżarzone powietrze i sucha jak pieprz ziemia.

Niewiele pozostało po wielkich miastach Imaskaru. Nieliczne częściowo ocalałe budowle często spoczywają pod ruchomymi piaskami. Krążą legendy o ogromnych ruinach pełnych cudownych, potężnych artefaktów i o dawno zapomnianych sekretach magii, nieznanym dzisiejszym czarodziejom. Plotki mówią też o wielkiej, podziemnej świątyni Seta ukrytej w centrum któregoś ze zrujnowanych miast.

## złota woda

Brzeg tej łagodnej zatoki stanowi większość wybrzeża Lśniących Ziem. Przed burzliwością morza chroni ją ląd i mocne rafy, więc tutejsze wody są wyjątkowo spokojne i czyste. Łowienie ryb w Złotej Wodzie jest wspaniałe, a codzienny połów trafia na niemal każdy stół w nadbrzeżnych osadach, które zaopatrują się w świeże ryby i owoce morza. W każdej chwili z dowolnego punktu na powierzchni zatoki widać grupy statków handlowych i jednostki wojenne. Jedne wiozą ładunek do portów na brzegu, inne wypatrują stworów, które mogłyby stwarzać zagrożenie dla żeglugi.

W Złotej Wodzie znajdują się minerały, które w świetle wschodzącego lub zachodzącego słońca nadają jej ciepłą, zło-

cistą barwę. Od tego właśnie zjawiska pochodzi nazwa zatoki i Lśniących Ziem, chociaż dzisiaj większość Faeruńczyków kojarzy te nazwy raczej z handlowym zajęciem miejscowych i płynącym z tego złotem.

Większość morskich stworzeń żyjących w Złotej Zatoce jest niegroźna, ale czasami pojawiają się rekiny, które przeszkadzają w połowie pereł i zbieraniu koralu. Na dnie zatoki, na samym środku, na północny wschód od Ormpe, znajduje się Nemilar – miasto wodnych elfów. Kilka lat temu pewien elf wodny, fanatyczny druid Di'lishae Lheilos (N mężczyzna wodny elf druid 12 Sashelasa z Głębin) rzucił czar *przebudzenie*, którym nadał świadomość ogromnej ośmiornicy. Zamierzał skorzystać z jej pomocy w powstrzymaniu niszczenia raf koralowych przez miejscowych ludzi, którzy regularnie odłupywali kawałki koralu na biżuterię. Ośmiornica, samiec, który przybrał imię Slulusztup, z ochotą udzielił żądanej pomocy, ale to nie wystarczyło do powstrzymania ludzi. Później ośmiornica nauczyła się umiejętności Di'lishae'a i sama została druidem. Teraz Slulusztup (N samiec przebudzona ogromna ośmiornica druid 9 Sashelasa z Głębin) zamieszkał blisko łańcucha wysepek, który dzieli zatokę na wschodnią i zachodnią połówkę. Zaczął posługiwać się własnymi czarami *przebudzenia*, aby stworzyć oddział rozumnych rekinów i złowieszczych rekinów, którym nakazuje patrolowanie rafy i atakowanie zbieraczy koralu.

Ryc. Vince Locke



Złota Woda

## LUDY LŚNIĄCZYCH ZIEM

Mieszkańcy Lśniących Ziem zajmują się przede wszystkim handlem, przysparzaniem sobie wygód i wzmocnieniem więzi wzajemnego szacunku. Gdzie brakuje tych podstawowych filarów cywilizacji, albo gdzie lud żyje w zagrożeniu (np. w Veldornie), miejscowi walczą o lepsze warunki bytu, starając się iść za jaskrawym przykładem Durparu, Estagundu i Złotego Varu.

### RASY I KULTURY

Na Lśniących Ziemiach etnicznie dominują Durparczycy, ale otwartość i gościnność miejscowych sprawia, że ma tu swych przedstawicieli każda znana rasa i grupa etniczna. Kupcy i handlarze z odległych krajów często zatrzymują się na dłużej w jednym z trzech krajów, aby nacieszyć się gościnnością i przyjemnym klimatem. Niektórzy osiedlają się tu na stałe i zakładają rodziny, inni tylko wpadają na krótki czas, po czym odjeżdżają.

Pod względem liczebności, drugą po ludziach rasę humanoidów stanowią niziołki, których duże skupiska istnieją w Estagundzie i Durparze. Większość hinów przybyła tu z Luiren w interesach albo skuszona urokami obcej kultury. Krasnoludy gromadzą się w górach Pylnej Ściany i Curna, a wielu założyło potężne czaki, czyli domy kupieckie, specjalizujące się w wydobyciu złota i drogich kamieni. Sporo półelfów mieszka w ośrodkach miejskich Lśniących Ziem, bo tutaj są akceptowani i traktowani jak wszyscy. Za to mieszka tutaj i przyjeżdża mało elfów, bo dla większości z nich rażące jest skupienie na handlu i bogactwach. W ostatnich latach osiedla się tutaj coraz więcej gnomów, na których talenty rzemieślnicze (zwłaszcza w dziedzinie szlifierstwa klejnotów) jest wielkie zapotrzebowanie.

### DURPARCZYCY

Lud Durparczyków żył nad brzegami Złotej Wody jeszcze przed narodzinami Imperium Imaskaru. Przez długi czas nie mieli wspólnej tożsamości narodowej, gdyż regularnie byli zniewalani, mordowani lub wpędzani w barbarzyństwo przez sąsiednie grupy – zwłaszcza przez Mulan z Mulhorandu. Później, z wyjątkiem krótkiego konfliktu z Arkajunami z Dambrath, którzy napadli i splądrowali znaczną część Lśniących Ziem, Durparczycy byli ludem wolnym i niezależnym. Ze względu na względną izolację od świata, wytworzyli w końcu pewną świadomość narodową opartą na handlu, szacunku i pisanym prawie.

Przeciętny Durparczyk mierzy tylko 1,65 metra wzrostu, skórę ma ciemną prawie jak heban, a oczy czarne lub szare. Włosy mają zazwyczaj ciemne i gęste, ale od czasu do czasu rodzi się dziecko z czupryną czerwonołotą.

Na Lśniących Ziemiach mówi się językiem durpari, wywodzącym się od smoczego, mulhorandzkiego i rauric. W użyciu jest alfabet thorass, przyniesiony z zachodu.

### POTWORY (VELDORN)

Na ziemiach leżących na północ od Estagundu i północny zachód od Durparu panują potężne, dobrze zorganizowane potwory, z których każdy kontroluje wyznaczoną część dzisiejszego Veldornu. Dzięki silnym osobowościom i pewnym specjalnym mocom przywódcy różnych tutejszych organizacji, znani poza

Veldornem jako wodzowie bestii, ustanowili między sobą sojusz, na mocy którego mają udzielać sobie nawzajem pomocy przed „agresją” wojsk innych krajów z południa, zachodu i północy. Oprócz paktu o wzajemnej pomocy wojskowej, jedne potwory nie wtrącają się w sprawy drugich.

Historia Veldornu zaczęła się od małych durparskich osiedli na zachodnim brzegu Złotej Wody, pomiędzy zatoką a Górami Curna. Z czasem z gór zaczęły schodzić potwory – wampiry, beholdery, szczurołaki i istoty z Niższych Planów. Przybywały głównie z północno-zachodniego regionu zwanego Ziemią Bestii. Złe stwory albo bezpośrednio zdobywały ludzkie osady, albo niepostrzeżenie przenikały do tamtejszych władz. Oprócz nich na tym samym terenie działały inne stwory, które albo służyły potężniejszym od siebie, albo umiały z nimi koegzystować z obopólną korzyścią.

Stopniowo wszystkie ośrodki cywilizacji w regionie Veldorn dostały się pod panowanie nikczemnych stworzeń, a kraj zyskał przydomek Ziemi Potworów. Kolejne istoty, w tym jeden czy dwa smoki oraz wzgórzowe giganty z Pasa Gigantów, dołączyły do potwornego sojuszu, wyznaczając przy okazji zasięg własnych terytoriów. Poprzez stulecia ludzie z Durparu i Estagundu zdołali odepchnąć niektóre stwory Veldornu dalej od wybrzeża Złotej Wody i odzyskać część terenu, ale plemiona bestii po prostu przeniosły się na inne obszary, będące pod panowaniem ich sojuszników. Tym samym granice Veldornu przesunęły się na północ i zachód.

### ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Życie na Lśniących Ziemiach wiąże się ze znaczną wolnością, nad ludem nie ciąży żelazna ręka władzy, jak to często bywa w sąsiednich krajach. Dopóki obywatele przestrzegają nauk Adamy (patrz niżej: Prawo i Porządek), generalnie mogą prowadzić interesy całkiem swobodnie. Ponieważ Adama wpływa na mnóstwo aspektów życia codziennego, ludzie mogą decydować o sobie sami i nie potrzebują do tego władz centralnych. Durpar, w którym wszystkim rządzi handel, jest najlepszym przykładem takiego systemu. W Estagundzie jest bardzo podobnie, tam jednak najważniejsze decyzje podejmuje władca, któremu należy się szacunek i służba. W Złotym Varze życie przeciętnego kupca czy robotnika jest takie samo, jak w dwóch pozostałych krajach, ale w wyższych sferach spore znaczenie odgrywa polityka, a trzy grupy nieustannie zmagają się w walce o wpływy, co niewątpliwie odciąga uwagę od handlu i zmusza obywateli do opowiadania się po którejś ze stron, czy tego chcą czy nie. Ale ponieważ główną siłą za tymi zmaganiem nadal jest handel, Złoty Var ma ścisłe związki z pozostałymi dwoma państwami na Lśniących Ziemiach.

### EKONOMIA

Popularne powiedzenie głosi: „W interesie Lśniących Ziem jest robienie interesów.” Durparczycy od dawna żyją z handlu i doskonale sobie w nim radzą. Sami lubią opowiadać, że położenie nacisku na handel było lepszym sposobem rywalizacji niż toczenie wojen – bo wojny przez długi czas uniemożliwiały koczowniczym plemionom zjednoczenie się w naród. Po przyjęciu nauk Adamy Durparczycy, zamiast zabijać się nawzajem, zaczęli rywalizować na rynku handlowym. Skutkiem tego zyski material-

ne nabrały dla nich takiego znaczenia, że w robieniu interesów mogą się równać nawet z obywatelami Amn.

Ponieważ na Lśniących Ziemiach najważniejszy jest handel, głównym typem organizacji w regionie jest czaka (dom kupiecki). W oczach większości Durparczyków liczy się bardziej to, do jakiej czaki należysz, niż z jakiej rodziny pochodzisz (choć w większości wypadków rodzina i czaka są jednym). Mała czaka może prowadzić tylko jeden zakład, na przykład pralnię czy kram z serami, a najpotężniejsza może mieć pod sobą wiele mniejszych czak. Większe czaki zwykle prowadzą różnorodną, choć powiązaną działalność, obsługując kilka zakładów i szlaków handlowych. Często zakładają sklepy w innych krajach, gdzie sprzedają towary, które same eksportują z ojczyzny.

Inaczej niż w większości państw, na Lśniących Ziemiach przyjmuje się monety wybite w dowolnym kraju. Durparskiego kupca nie obchodzi, czy sztukę złota wybito w Cormyrze czy w Calimshanie, ważne żeby była złota. Dokładnie przyglądają się monetom, aby sprawdzić czy nie są fałszywe, ale bez sprzeciwu przyjmują je po nominalnej wartości.

Kraje Lśniących Ziem eksportują produkty naturalne, a przede wszystkim zboże. Durparscy rolnicy koszą mnóstwo pszenicy na bezkresnych równinach, a ziarno trafia na rynek w innych ziemiach. Różne klejnoty, kawa, ryby i niektóre owoce i warzywa także wywozi się z portów Lśniących Ziem w inne strony Faerunu. Eksport wyrobów rzemieślniczych stopniowo zyskuje na znaczeniu, podobnie jak towary z innych krajów. Durparskie czaki specjalizujące się w towarach egzotycznych sprowadzają na Lśniące Ziemię ładunki z odległej Zakhary i Maztiki i sprzedają je zarówno miejscowym, jak i kupcom kierującym się m.in. do dalekiego Amn, Waterdeep i Thesk.

## PRAWO I PORZĄDEK

Durparczycy głęboko wierzą w kodeks postępowania znany jako Adama. Wpływa on na wszystkie dziedziny życia społecznego, od zwyczajów handlowych aż po kary za zbrodnie. Adama jest zarazem religią i stylem życia. Określa normy postępowania we wszystkich aspektach życia. A ponieważ na Lśniących Ziemiach największe znaczenie ma handel, przykazania Adamy skupiają się przede wszystkim na zachowaniu się w sprawach handlowych.

Ogólnie rzecz biorąc, wyznawcy Adamy wszystkie przestępstwa postrzegają jako kradzież – obojętnie, czy sprawca skradł cudzą własność, życie, czy zaufanie. Dlatego małwersacja jest tu zbrodnią równie ciężką jak morderstwo, a nieuczciwość w interesach pociąga za sobą kary tak samo surowe jak przestępstwa bardziej tradycyjne. Niewielu przestępców otrzymuje tu szansę na poprawę, bo tolerancja dla niesprawiedliwości jest znikoma.

Kary za przestępstwa na Lśniących Ziemiach także odzwierciedlają kulturę. Wysokie grzywny są skutecznym odstraszaczem w społeczeństwie, które nade wszystko ceni interesy i bogactwo. Nawet próba sprzedaży towaru niskiej jakości jako produkt wysokiej klasy grozi bardzo dotkliwą karą finansową. Poza tym obywatele szybko rezygnują z usług czaki, której udowodniono nieuczciwość w interesach, co powoduje straty finansowe dużo wyższe niż sama zasądzona grzywna. Już niejedna czaka straciła handlowe i polityczne wpływy (patrz niżej:

Władze) po tym, jak obywatele wyrazili swoje rozczarowanie za pomocą sakiewek.

Co ciekawe, w durparskim społeczeństwie kara śmierci byłaby pogwałceniem nakazów Adamy. Dlatego sprawcy najcięższych zbrodni nie idą na śmierć, lecz w niewolę, zazwyczaj jako robotnicy kontraktowi na farmach czy w kopalniach. Przymusowa praca za większość zbrodni trwa tylko kilka lat, ale po ich upływie skazaniec musi zacząć dorabiać się od zera – co samo w sobie stanowi drugą karę. Kto po odbyciu kary nie zejdzie ze złej drogi, trafi w niewolę dożywotnio.

## WOJSKO I OBRONNOŚĆ

Każdy kraj Lśniącego Południa ma nieco inaczej zorganizowaną wojskowość, ale efekt końcowy w całym regionie jest prawie taki sam.

**Durpar:** Jak wszystkie sprawy w Durparze, tak i obronność działa na zasadach rynkowych, w systemie kontraktów dla sektora prywatnego. A więc zamiast utrzymywać armię państwową, Durpar powierza obronę grupie prywatnych oddziałów najemnych, finansowanych przez miasto będące siedzibą garnizonu. Nawabowie poszczególnych ośrodków miejskich zajmują się wynajmowaniem usług czak wojskowych, ale samo zorganizowanie obrony przeważnie w całości powierza się szefom czak, które podpisały kontrakt.

Wszystkie miasta i miasteczka Durparu pobierają stosowne podatki od sprzedaży towarów (patrz niżej: Władze), z których opłacają kontrakty na usługi obronne. Większe porty przeważnie wynajmują czaki, które specjalizują się w obronie morskiej, ale czakę obronną zazwyczaj opłacają nawet najmniejsze miasteczka, choćby była to tylko jedna liczna rodzina o tradycjach wojskowych. Wiele grup poszukiwaczy przygód osiedla się w Durparze na stare lata i podpisuje kontrakt na obronę społeczności, w których zamieszkały.

**Estagund:** Inaczej niż w Durparze, gdzie wszystko co do joty działa na zasadach rynkowych, w Estagundzie wciąż żyje uświęcona, odwieczna tradycja szlachetnie urodzonych wojowników. Członkowie szlacheckiej kasty, zwani Maquarami, przestrzegają ścisłego kodeksu postępowania, który reguluje wiele aspektów życia i ogranicza czy wręcz zakazuje wielu czynności. W zamian za te wyrzeczenia Maquarowie nie muszą dbać o własne utrzymanie i mogą całkowicie poświęcić się obronie ludu. Odpowiadają wyłącznie przed radzą Estagundu i wyznaczonymi przez niego dowódcami (zazwyczaj są to włodarze różnych miast, w których stacjonują oddziały Maquarów).

**Złoty Var:** W Kraju Pszenicy nie wszystko jest spokojne i ciche. Trzy główne grupy – nawabowie (kupcy), hajwasowie (szlachta osiadła) i janowie (kapłani Adamy) – nieustannie walczą między sobą o władzę (patrz niżej: Władze), a każda z nich popiera swoje roszczenia prywatnymi siłami zbrojnymi. Tego typu rozgrywki mają znikomą wpływ na codzienne życie kupców czy pracowników, ale wydatek pieniędzy, czasu i sił ludzkich na utrzymanie wojsk w dobrym stanie osłabia dochody kraju. Jednak w większości wypadków pieniądze są wydawane z sensem, bo obecność wojsk skutecznie odstrasza potencjalnych agresorów. Wrogowie nie ośmielają się choćby przypadkowo zaczepić Varu, bo dobrze wiedzą, że zwaśnione frakcje szybko mogą połączyć siły i rzucić je wszystkie przeciw zagrożeniu zewnętrznemu.

## RELIGIA

Wpływ Adamy widać we wszystkich aspektach życia na Lśniących Ziemiach, tak jak główna religia czyni w wielu innych stronach Faerunu. Główną różnicą jest to, że Durparczycy wykazują się wielką tolerancją wobec innych religii, bo ich system wierzeń akceptuje mnogość bóstw wyznawanych wszędzie indziej, a nie stara się z nimi konkurować.

W najściślejszym rozumieniu Adama, zwany też Jedynym, to wcielenie ducha obecnego we wszystkim – humanoidach, zwierzętach, roślinach, skałach, nawet w bogach. Dlatego wszystkie stworzenia i obiekty Torilu, łącznie z bogami, są manifestacjami Adamy. W teorii Adama jest tak wszechogarniająca, że wielbienie dowolnego boga jest w istocie wielbieniem Adamy.

Ale w praktyce nie wszyscy bogowie są akceptowani. Niektórych się wielbi, bowiem lepiej uosabiają najwyższe wartości Adamy niż inni. Szczególnie Zionel (Gond), Curna (Oghma), Lucha (Selune), Torm i Waukeen uosabiają najszerze aspekty codziennego życia na Lśniących Ziemiach, więc ich wyznawcy są tu najgościnniej witani. Inne bóstwa – zwłaszcza te, które wymagają ludzkich ofiar, oraz Maska reprezentujący złodziejstwo – są odrzucane, ponieważ przykazania ich religii są sprzeczne z nauką Adamy. Ta pozorna niekonsekwencja nie przeszkadza mieszkańcom Lśniących Ziemi. Obok dobra w każdej filozofii musi być miejsce na zło, ale to nie znaczy, że zło należy szanować.

Posłuszeństwo nakazom Adamy spełnia się przede wszystkim w codziennym postępowaniu, a nie w ceremonii i rytuałach. Durparczycy wierzą, że Adama istnieje we wszystkim, co czynią, więc jeśli będą wobec drugich postępować uczciwie i godnie, tym samym oddadzą hołd Adamie. Prawa kierujące obywatelami opierają się na przykazaniach Adamy, które pod każdym względem są takie same, jak u pięciorga faeruńskich bogów, którzy najlepiej je uosabiają.

## poszukiwacze przygód

W większości wypadków poszukiwaczy przygód traktuje się na Lśniących Ziemiach tak samo jak każdego innego – bez specjalnej zyczliwości i bez niechęci. Najemnicy i wędrowni czarodzieje mają wielkie pole do popisu badając obrzeża cywilizacji i wykopując skarby z dawnych ruin, ale Durparczycy nie chcą, żeby takie działania przeszkodziły w interesach. Dlatego tych poszukiwaczy przygód, którzy spowodują utrudnienia w handlu (albo co gorsza, swymi działaniami pogwałcą nakazy Adamy) czeka szybka i surowa rozprawa, taka sama jak miejscowych obywateli.

Ale takie ambiwalentne podejście do poszukiwaczy przygód nie oznacza, że w Estagundzie, Durparze i Złotym Varze nie ma dla nich zajęcia. Przeciwnie – durparscy kupcy chętnie ubijają interesy z nowoprzybyłymi, którzy mają pieniądze do wydania i potrzebują specjalistycznego – więc kosztownego – ekwipunku. Tak samo chętnie handlują z poszukiwaczami, którzy powracają zwycięsko z dalekich stron, przynosząc na wymianę cudowne, często magiczne skarby. A oprócz okazji do zarobku, mieszkańcy Lśniących Ziemi widzą jeszcze inną korzyść z cudzoziemskich śmiałków – ich rękami można tępić złe stwory, które mogłyby zagrozić miastom, ludzkiemu życiu i mieniu.

Oczywistym wyjątkiem jest tutaj Veldorn, gdzie miejscowi wodzowie bestii darzą poszukiwaczy przygód głęboką pogardą. Dla

władców potworów każdy, kto wkrocza zbrojnie na ich terytorium i szuka zaczepki, to zwierzyna do polowania dla rozrywki. A bohaterowie tępiący potwory od razu trafiają na pierwsze miejsca na liście. Mało kto ze śmiałków, którzy próbują okiełznać dziki Veldorn, zdaje sobie sprawę z tego, jak zgodnie współdziałają ze sobą wodzowie bestii w obliczu zagrożenia z zewnątrz. A jeszcze mniej śmiałków uchodzi z życiem, żeby zanieść dalej ostrzeżenie o niezwykłym poziomie współpracy. Od czasu do czasu potwory z Veldornu nie ograniczają się do przegnania niedoszlących bohaterów – zdarza się, że przypuszczają kontratak, zazwyczaj trasą szlaku handlowego, aby dać do zrozumienia, że nie warto z nimi zadzierać.

## polityka i władza

Złota Zasada („Kto ma złoto, ten ustala zasady.”) na Lśniących Ziemiach ma pewnie szersze zastosowanie niż gdziekolwiek indziej. Bogactwo bywa siłą napędową polityki i struktur władzy większości krajów, ale nigdzie nie dzieje się to tak jawnie i z powszechną akceptacją.

Państwa Lśniących Ziemi mają nieco różne spojrzenie na politykę, według poniższego opisu.

**Durpar:** W tym kraju tak absolutnie wierzy się w tożsamość bogactwa z władzą, że ustanowiono władze wyłaniane wyłącznie na podstawie zamożności – organ rządzący krajem składa się z przewodniczących najbogatszych czak. System ten wcale nie jest tak korupcyjny, jak można by sądzić. Owszem, zachęca każdą czakę do gromadzenia jak największych bogactw dla zyskania miejsca w radzie, ale bogacenie się w drodze nieuczciwych praktyk nigdy nie wychodzi na dobre. Czaka, która produkuje kiepskie towary i ustala za wysokie ceny, może i zdobyć miejsce w radzie na jeden sezon, ale wieści o przyjętej taktyce wkrótce się rozejdą i nieuczciwej czace grozi plajta wskutek grzywien i odpływu klientów. Durparscy obywatele są sprytni i wiedzą, że robienie zakupów to coś więcej niż nabywanie dóbr – jest to też forma głosowania na członków rady. Żadna czaka nie utrzyma się też długo w Wysokiej Radzie, jeśli zaangażuje się w podejrzone kontrakty. Wynajęcie swojej własnej czaki do sprzątnięcia ulic czy do innych zadań publicznych nie opłaca się, jeśli czaka nie ma środków, by wykonać usługę należycie. Durparczycy nie tolerują sprzeniewierzenia się prawom Adamy, więc członkowie Wysokiej Rady muszą kierować się interesem publicznym.

Mimo wpisanych w system mechanizmów autoregulacji, durparska polityka nie jest pozbawiona tarć wewnętrznych. Przeciwnie – nawabowie nieustannie knują i spiskują między sobą, aby doprowadzić do ustanowienia takich praw i kontraktów, które stworzą korzystne warunki dla nich i ich sojuszników. Chyba najnowszym – i zapewne na największą skalę – przejawem durparskiej polityki była niedawna decyzja Wysokiej Rady o przeniesieniu stolicy z Heldapanu do Vaelanu. Dla Vaelańczyków jest to ukoronowanie wspaniałości miasta, ale obywatele Heldapanu wciąż narzekają, gdy temat wypływa w rozmowach.

**Estagund:** Ponieważ Estagund jest monarchią dziedziczną, struktura władzy jest w nim inna niż w Durparze, ale działa na podobnej zasadzie, bo władza estagundzkiego radcy opiera się na bogactwie. Jest nie tylko najbogatszą osobą w Estagundzie, ale do

tęgo wodzem armii państwowej i najwyższym zwierzchnikiem Maquarów. Naczelnicy bogatych czak mają znaczny wpływ w rządzie, ale głos najwyższy doradcy – radza rządzi jak prawdziwy monarcha.

**Złoty Var:** Var także jest monarchią, a panuje tu najwyższy potentat Anwir Duprestiskava. Tuż pod nim stoją trzy potężne frakcje – hajwasowie, nawabowie i janowie, które wiecznie toczą rozgrywki o władzę. Każda frakcja w pojedynkę miałaby dość siły, aby obalić monarchę, gdyby skoncentrowała na tym wszystkie wysiłki, ale Anwir do tego nie dopuszcza, nastawiając jednych przeciwko drugim w nieustannej politycznej grze. Gdyby nie te niekończące się zmagania, Złoty Var byłby całkiem podobny do dwóch sąsiednich krajów.

Hajwasowie, czyli szlachta posiadająca majątki ziemskie, niewiele bogactw mają w nieruchomościach i przedsięwzięciach handlowych. Nawabowie, przywódcy różnych czak, ciągle targują się z hajwasami o wyższy procent od zysków, bo to oni dobijają targu i zajmują się transportem towaru na rynek. Janowie, czyli kapłani, chcą pozyskać bogactwa na chwałę Adamy i wydawać je według własnego uznania. W końcu bez ich boskiego przewodnictwa nie byłoby żadnych bogactw – tak twierdzą.

**Veldorn:** W Ziemi Potworów struktura władzy jest prosta: bestie władają takim terytorium, nad jakim są w stanie panować, a kto im się przeciwstawia, tego brutalnie mordują. Władcy poszczególnych miast-państw Veldornu też nie darzą się wzajem szczególną sympatią. Gdyby ich uwagi nie przykuwało większe niebezpieczeństwo z zagranicy, rządzące tutaj potwory skoczyłyby sobie do gardeł. Ale część z nich umie przewidzieć, co stałoby się z nimi wszystkimi bez ścisłej współpracy, więc zawarły luźny sojusz, na mocy którego jeden zawsze strzeże tyłów drugiego. Jak dotąd system ten się sprawdza, a poza wzajemną pomocą wodzowie bestii nie wtrącają się w sprawy sąsiadów.

## historia lśniących ziem

Region nad Żółtą Wodą był żyznym krajem, odpowiednim dla wielu koczowniczych ludzkich plemion, które wędrowały po wybrzeżu. Z czasem plemiona znużyły się potyczkami między sobą i uciskiem ze strony innych, silniejszych narodów, więc przestały się na osiadły tryb życia, koncentrując swoje działania na handlu. Dzisiaj mieszkańcy tych krajów mają opinię najlepszych handlarzy na świecie.

### KALENDARIUM

Rok	Wydarzenia
-2488	Upadek Imaskaru. Państwa wasalne, Durpar i Gundavar (dzisiejszy Estagund i Złoty Var), pozostawione bez zwierzchnictwa, cofają się w barbarzyństwo.
-1922 do -623	Seria potyczek między Mulhorandem a durparskimi barbarzyńcami. Wiele durparskich plemion starto z powierzchni ziemi, liczebność innych zmniejszyła się do kilku rodzin.
-1405	Założenie Heldapanu jako ośrodka handlu i rybołówstwa.
-1234	Założenie Vaelenu (dziś zwanego Starym Vaelenem) jako ośrodka handlowego przy naturalnym źródle.
-1183	Budowa Vaelantaru (dzisiejszego Vaelanu) jako warownego ośrodka handlowego.
-862	Założenie Klionny (dzisiejszego Chavyondatu), ośrodka handlu i rybołówstwa.
-623	Rok Złożonych Skrzydeł: Założenie królestwa Durparu pod rządami maharadzy Udandwiego, jednoczącego wszystkie osiedla handlowe na północnym brzegu Żółtej Wody.
-256	Rok Biegłych Wojów: Satama, durparski handlarz, zaczyna głosić naukę Adamy.
-252	Rok Rozrachunków: Satama obrany maharadzą królestwa Durparu.
-241	Rok Piaskowego Całunu: Plemię Veldorn – największe w regionie między Żółtą Wodą i Górami Curna i nad Rzeką Lwiego Jezora – ogłasza się królestwem Veldornu ze stolicą w Vaelenie.
-236	Rok Nieprzyjaznych Portów: Plemiona w Gundavarze zjednoczone pod rządami radzy B'heshtiego I, powstanie królestwa Gundavaru.
-229	Rok Myrmidii: Zawiązanie formalnego sojuszu między Gundavarem, Durparem i Veldornem.
-162	Rok Chorych Kości: Plemiona w zachodnim Gundavarze buntują się przeciwko radzy i zakładają królestwo Estagundu.
-119	Rok Bliskich Oględzin: Radza Marak III z Gundavaru najeżdża Estagund, chcąc go ponownie przyłączyć.
-112	Rok Udręczonych Snów: Radza B'heshti II odwołuje rozszczenia do Estagundu, zmienia nazwę kraju na Var i ogłasza Adame religią państwową.
-83 do 1002	Barbarzyńcy z Ulgarthu zaczynają napadać na durparskie miasta. Ataki trwać będą przez tysiąc lat.
48	Rok Okrwawionych Pik: Thultim, siódmy król Estagundu, umiera bezpotomnie. Wybucho wojna o następstwo tronu i Estagund rozpada się na szereg miast-państw.
127	Rok Krnąbrego Kamienia: Durpar, Var i Veldorn nawiązują oficjalne stosunki handlowe z Mulhorandem.
142	Rok Grasującej Nagi: Klany beholderów schodzą z Gór Curna i zdobywają Assur, biorąc ludzi w niewolę, a siebie mianując książętami.
143	Rok Uśmiechniętej Księżniczki: Wojska Durparu bezskutecznie usiłują wyzwolić Assur ze szponów książąt beholderów.
147	Rok Żelaznego Kolosa: Assurscy książęta beholdery podbijają Vaelantar i Ormpe. Maharadza Waileen I nazywa Veldorn Ziemią Potworów.
153	Rok Wilczego Kamienia: W Ormpe pojawia się kilka demonów, które pokonują książęta beholdery w bitwie o kontrolę nad miastem.
212	Rok Przebudzonej Magii: Durpar podejmuje drugą próbę wyzwolenia nadbrzeżnych miast Veldornu spod władzy potworów i znów ponosi porażkę.
245	Rok Rdzawego Smoka: Miasto Vaelen zdobyte przez likantropy pod wodzą księcia szczurołaka. Tysiące uchodźców ciągle uciekają do Durparu przed atakami potworów.
317	Rok Rozdartej Tarczy: Konflikt handlowy doprowadza do pierwszej Wojny Monet między Mulhorandem i Durparem.

- 428 Rok Łez Jedynego: Maharadza Waileen V z Durparu umiera bezpotomnie. Powstaje Wysoka Rada jedenastu kupców dla utrzymania spokoju i porządku do czasu wyłonienia nowego władcy.
- 447 Rok Przebudzonego Drzewca: Wysoka Rada w Durparze oficjalnie uznana za władzę państwową.
- 551 Rok Pustej Komnaty: Estagund podbity przez Arkajunów z Dambrath.
- 552 Rok Umarłych: Var podbity przez Arkajunów z Dambrath.
- 553 Rok Zgrzytających Zębów: Durparskie miasta Sandrun, Pharsul i Morvar złupione przez Arkajunów z Dambrath.
- 554 Rok Falujących Zbóż: Estagund odzyskuje niepodległość od Dambrath i jednoczy się pod władzą króla Bonriala. Var także ogłasza niepodległość, a frakcje szlachecka, kupiecka i kapłańska zaczynają wadzić się o to, kto ma zostać nowym radcą. Wybucho Złota Wojna, nazwana tak od bezkresnych pól pszenicy, na których toczyła się większość walk.
- 557 Rok Połączenia: Muwadeen, były najemnik z Estagundu, niezwiązany z żadną z trzech varskich frakcji, doprowadza do zawarcia pokoju między janami, nawabami i hajwasami. W jednej z rzadkich chwil zgody wszystkie trzy grupy proponują Muwadeenowi stanowisko najwyższego potentata Varu, władającego z pomocą ciała doradczego złożonego z przedstawicieli wszystkich frakcji.
- 823 Rok Spadających Płatków: Estagund i Var wszczynają walki o dostęp do wody na wspólnej granicy.
- 1002 Rok Niebiańskiej Skały: Durpar negocjuje pokój z Ulgarthem.
- 1023 Rok Pirackiego Skarbu: Król Selkarin z Estagundu próbuje najechać Dambrath i zostaje zamordowany. Na tron wstępuje jego brat Hedgita, a królestwo trzęsie się w posadach.
- 1026 Rok Karmazynowej Magii: Jeradeem Seltarir, nawab z Wysokiej Rady Durparu, negocjuje zakup tronu Estagundu od zubożałego króla Hedgity i umieszcza na tronie swego najstarszego syna Numambiego jako radcę.
- 1027 Rok Burzy: Radża Numambi Seltarir z Estagundu powołuje do istnienia Maquarów jako elitarny oddział wojskowy i zarazem brygadę do robót publicznych, która ma rozruszać kulejącą gospodarkę. Zmienia nazwę stolicy na Chavyondat, od imienia swej pierwszej córki.
- 1043 Rok Czarnego Jeźdźca: Druga mulhorandzko-durparska Wojna Monet wybucha na tle opłat celnych. Podczas wojny szczurołaki z Vaelenu kilkakrotnie atakują transporty wojskowe należące do obu stron.
- 1046 Rok Wieczornej Kampanii: Mulhorand atakuje Vaelen, aby wytepić tamtejsze szczurołaki. Miasto zostaje obrócone w perzynę, ale likantropy nadal pozostają w sile, choć głównie pod ziemią.
- 1048 Rok Kawalera: Saed, dawniej nawab z rady Turelve w Durparze, zostaje przemieniony w wampira. Ucieka do zniszczonego miasta Vaelen, nad którym szybko obejmuje władzę.
- 1049 Rok Nieobecności Auril: Wodzowie bestii z Veldornu zjednoczeni pod wodzą Saeda, wampirzego władcy Vaelenu.
- 1102 Rok Cnotliwej Panny: Połączone siły Durparu, Varu i Estagundu wypierają beholdery z Vaelantaru i Assuru i przepędzają na zachód, ku Góróm Żabim.
- 1103 Rok Gorącej Chwały: Wojska durparsko-varsko-estagundzkie pokonują demony z Ormpe i przepędzają na północny zachód, na tamtejsze pustkowia. Ludzie zaczynają na nowo zasiedlać opuszczone miasta.
- 1152 Rok Prorocznych Wód: Durpar podejmuje pierwszą próbę odnowienia handlu z Mulhorandem, wysyłając korpus ekspedycyjny przeciwko potworom z Veldornu. Atak kończy się niepowodzeniem, bo wszystkie wojska potworów udzielają sobie pomocy.

## stary vaelen czy vaelan?

Poprzez wieki kupcy i badacze z Ziemi Centralnych odwiedzali Lśniące Południe i powracali stamtąd z licznymi mapami tego regionu. Niestety, nie zgadzali się co do położenia i pisowni nazwy miasta znanego jako Vaelan. Jedni twierdzili, że był to rojny, warowny port handlowy na zachodnim brzegu Złotej Wody, należący do Durparu. Inni powiadali, że Vaelen to pełne potworów ruiny daleko w głębi łądy, nieopodal naturalnego źródła pośród wzgórz, około pół dnia jazdy od wielkiej rzeki. Dopiero niedawno rozwiązano to nieporozumienie, gdy skryba Loducius Wesolek powrócił z Lśniących Ziemi do Waterdeep z wyjaśnieniem.

Na początku historii Lśniących Ziemi plemię Veldorn co roku gromadziło się na niskich wzgórzach, u źródła strumienia płynącego ku Rzece Lwiego Jezora. Z czasem, gdy plemiona osiadły na miejscu i zajęły się handlem, w dawnym miejscu spotkań założyły osiedle Vaelen. W późniejszych latach, gdy rywalizujące plemiona zaczęły wzajemnie napadać swoje karawany, Veldornowie zbudowali warowny port handlowy na wy-

brzeżu Złotej Wody i nazwali go Vaelantar, co w języku durpari znaczy „Małe Vaelen”. Karawany mogły przechowywać tam towary, oczekujące na przybycie statków.

Gdy potwory zaczęły nadchodzić z Gór Curna w drugim wieku RD, Vaelantar został zdobyty przez beholdery i stracony dla Veldornu. Sto lat później padła także stolica Veldornu, zagarnięta przez likantropy. Następnie Mulhorand, znudzony napadami vaelenkich zwierzołaków na karawany, wysłał armię, która w 1046 zrównała dawną stolicę Veldornu z ziemią. Pół wieku później Durpar odzyskał Vaelantar dla ludzi, ostatecznie wypędzając stamtąd potwory na północ i zachód. Nawabowie z Wysokiej Rady, widząc korzyści z kontrolowania większej liczby portów w zatoce, wysunęli roszczenia do terenu między Złotą Wodą i Curnami jako do części Durparu i zaczęli na nowo zasiedlać dawne osady. Gdzieś w tamtym czasie nazwę Vaelantar skrócono do Vaelan, a pierwotną stolicę zaczęto nazywać Starym Vaelenem.



- 1184 Rok Wyjącej Klepsydry: Niebieski smok Anwir Duprestiskava zabija najwyższego potentata Varu. Smok pod postacią człowieka ogłasza się dalekim kuzynem zmarłego władcy i obejmuje tron.
- 1281 Rok Chłodnej Duszy: Durpar i Estagund podejmują drugą, wspólną próbę oczyszczenia Veldornu z potworów. Marsz w głąb veldornskiego terytorium trwa tylko trzy dni, później armia durparska zmuszona jest do odwrotu.
- 1370 Rok Kufła: Pierwsze statki handlowe z Durparu powracają z Maztiki z towarami.
- 1371 Rok Milczącej Harfy: Wysoka Rada Durparu przegłosowuje przeniesienie stolicy do Vaelanu.
- 1373 Rok Zbuntowanych Smoków (obecny rok): Kupcy z Lśniących Ziem docierają do Waterdeep, Najdalszego Wschodu, Zakhary i Maztiki, skąd sprowadzają towary na inne rynki.

## władze

Największe różnice między państwami Lśniących Ziem występują w oficjalnych strukturach władzy. Mogłoby się wydawać, że w Durparze, Estagundzie i Varze jednakowo króluje złota moneta, prawda jest jednak nieco inna. W każdym królestwie panuje nieco inna forma rządów.

**Durpar:** W porównaniu z obywatelami innych krajów na południowo-wschodnim wybrzeżu Faerunu, Durparczycy wiodą niemal niezależne życie. Chociaż wszyscy obywatele uznają wierność nauce Adamy za rzecz o kluczowym znaczeniu dla utrzymania pokoju, harmonii i poczucia satysfakcji w wymiarze osobistym i państwowym, Durparczycy generalnie mają swobodę w prowadzeniu interesów i w sprawach osobistych.

Nawabowie jedenastu najbogatszych czak w kraju tworzą Wysoką Radę Durparu, czyli organ zarządzający państwem. Miejsca w radzie otrzymuje się co roku, zgodnie z podanym stanem mienia danych czak, a przywódca najbogatszej z nich zostaje wielkim nawabem Durparu. Obecny wielkim nawabem jest Kara Jeratma (PD kobieta człowiek arystokrata 4/iluzjonista 10), nie tylko najbogatsza członkini Wysokiej Rady, ale i jedna z najbogatszych osób w Faerunie.

Lud Durparu akceptuje władzę Wysokiej Rady, ponieważ wierzy, że jej członkowie działają w najlepszym interesie kraju. Za tym przekonaniem stoi czysto kupiecka logika: Członkowie rady już udowodnili talenty biznesowe poprzez zdobycie wielkich fortun, które dają miejsce w radzie. Można się spodziewać, że podejmując decyzje będą preferować swoje własne czaki, ale z biznesowego punktu widzenia to dobrze, bo co będzie dobre dla tamtych czak, prawdopodobnie przyniesie korzyści wszystkim.

W teorii nawabowie mają decydować tylko o sprawach niezbędnych dla funkcjonowania infrastruktury królestwa i rozwoju gospodarki. Na przykład mogą pobierać niewysoki podatek od wszystkich transakcji handlowych, aby finansować prace publiczne. Z tych funduszy Wysoka Rada wynajmuje różne czaki do obrony ludności przed najazdem, do czyszczenia ulic, utrzymywania budynków użyteczności publicznej i tak dalej. W rzeczywistości jedenastu najbogatszych ludzi w Durparze ma znaczną władzę polityczną, więc mogą nieoficjalnie wpływać na wiele innych czak. Ostatnio kilku nawabów z Wysokiej Rady zdołało przeforsować

decyzję o przeniesieniu stolicy z tradycyjnego Heldapanu do nowego miasta Vaelan. Wszyscy nawabowie, którzy głosowali za tą zmianą, posiadają czaki w dawnym veldornskim regionie Złotej Wody, a nowy napływ bogactw z kopalń w tym rejonie przyniósł znaczne zyski, co pozwoliło zdobyć dość miejsc w Wysokiej Radzie aby przegłosować sprawę. A więc czaki te zyskują lepszą pozycję handlową i będą mogły wynagrodzić zaprzyjaźnione czaki dochodowymi kontraktami na usługi publiczne.

W taki sam sposób, w jaki Wysoka Rada zarządza całym krajem, poszczególne rady – liczące zawsze jedenaścioro nawabów – kierują swoimi społecznościami. Jedynym wymaganiem dla członka takiej rady jest ulokowanie głównej siedziby czaki w granicach danego miasta. Nawabowie Wysokiej Rady bardzo rzadko zasiadają jednocześnie w radzie jakiejś miejscowości. Z pewnością mieliby do tego prawo na podstawie bogactwa, ale zwykle są bardzo zajęci i nie mają czasu na podwójne zasiadanie w radzie. Ale gdy skład Wysokiej Rady zmieni się wskutek nagłego przesunięcia w rankingu bogactwa, nawabowie usunięci z Wysokiej Rady zazwyczaj zaczynają interesować się swoją lokalną radą.

**Estagund:** W tym królestwie władzę sprawuje radza, ale duże znaczenie ma wsparcie ze strony doradców – szlachetnie urodzonych posiadaczy ziemskich, którzy jednocześnie są głowami najbogatszych czak w Estagundzie. Mimo że władza spoczywa w rękach dziedzicznego monarchy, a nie rady bogaczy tak jak w Durparze, królewska rodzina kontroluje także najbogatszą czakę.

W 1026 RD Jeradeem Seltarir, przez wielu uważany za zdolniejszego kupca w durparskiej historii, wykupił tron Estagundu od króla Hedgity za cenne klejnoty, których łączna wartość przekraczała milion sztuk złota. Jeradeem szybko osadził swego syna, Numambiego Seltarira, na tronie radży. Nowo zdobyta fortuna pozwoliła dawniej zbiedniałemu Hedgicie zostać wielkim posiadaczem ziemskim i doradcą na dworze Numambiego, a dla kraju zmiana ta oznaczała początek podnoszenia się z kłopotów finansowych i rozwój jako licząca się potęgą handlowa. Ród Seltarirów od tamtej pory nieprzerwanie włada Estagundem, a jego władza ani majątek w niczym się nie zmniejszyły. Obecny radza, Ekripet Seltarir (PD mężczyzna człowiek arystokrata 5) to młody, ale energiczny władca, który ciężko pracuje dla dobrobytu kraju.

Jedyną realną siłą, która pozwala Ekripetowi utrzymać się przy władzy nawet gdy jego decyzje nie podobają się szlachcie, są Maquarowie. Jest to spuścizna po Numambim, który założył tę organizację na początku swego panowania jako oddział osobiście wybranych żołnierzy, niezłomnie lojalnych wobec tronu. Chociaż niektóre oddziały Maquarów przekazano pod rozkazy różnym szlachlicom dla obrony prowincji, nigdy nie zwróciliby się przeciw tronowi, nawet na wyraźny rozkaz dowódców. Obecny dowódca Maquarów, nad którym stoi już tylko radza, to Indamu Podo (PD mężczyzna człowiek wojownik 8/maquarski krzyżowiec 6), wierny żołnierz szkolony do swojej roli od dzieciństwa. Nominalnie Maquarami dowodzi Ekripet, ale władca uważa Indamu za bliskiego przyjaciela i ceni jego radę we wszystkich sprawach wojskowych.

Szlachtę czasami nazywa się hajwasami, chociaż tytuł ten formalnie występuje tylko w Varze. Wielu z nich to posiadacze ziemscy od wielu pokoleń (potomkowie dawnych koczowniczych plemion, które jako pierwsze zasiedliły ten region), którzy doszli

do fortuny po stuleciach uprawy roli. Inni to nowobogacy – potomkowie książąt-kupców, którzy parę pokoleń wstecz za pieniądze kupili sobie tytuły baronów. Między obiema grupami często dochodzi do waśni i radza czasami musi rozstrzygać konflikty między skłóconą szlachtą, która lubi wywyższać się nad sąsiadów. Gdy szlachta nie toczy sporów, zajmuje się posiadłościami według własnego uznania, kierując się jednak naukami Adamy i wymaganymi przez nią zasadami uczciwego handlu. W pewnym sensie prosty lud Estagundu ma nieco władzy nad szlachtą, bo gdyby szlachcic nie zapewniał im stosownego bezpieczeństwa, infrastruktury i dobrych warunków do handlu (niskich podatków), mogliby zwyczajnie przenieść się do baronii, w której warunki są lepsze.

**Złoty Var:** Rząd tego półwyspiarskiego kraju jest najbardziej skomplikowany i kontrowersyjny spośród wszystkich trzech krajów kupieckich. Nominalnie głową państwa jest najwyższy potentat Anwir Duprestiskava, ale w rzeczywistości o władzę z monarchą walczą trzy frakcje (hajwasowie, nawabowie i janowie), które mają niewiele mniejszą władzę niż on. Ich niestabilny trójkąt powoduje niustające rozgrywki, spory wewnętrzne i jawne kłótnie, a potentat zazwyczaj występuje w roli mediatora.

Hajwasowie to dziedziczna szlachta, posiadacze ziemscy, który najwięcej kapitału zainwestowali w ziemię i działalność gospodarczą. Chcieliby kontrolować majątek królestwa według starego obyczaju – czyli żeby prosty lud pracował na ziemi należącej do panów. Każdy osiadły szlachcic automatycznie należy do frakcji hajwasów, jeśli zechce brać w niej udział, ale właściciele większych majątków mają większe wpływy we frakcji niż ubożsi posiadacze.

Gdyby Estagund był bardziej rolniczym krajem, hajwasowie z pewnością dominowałiby nad pozostałymi frakcjami i mogli wpływać na potentata. Ale odkąd gospodarka Varu nie ogranicza się do rolnictwa, nawabowie (kupcy) sprawują równy udział w polityce kraju. Nawabowie w pełni kontrolują warski handel, w tym eksport zbóż i warzyw z posiadłości szlacheckich. Kupcom najbardziej odpowiada durparski model imperium gospodarczego i chcieliby swój kraj przekształcić na jego wzór. Każdy kupiec mający główną siedzibę w warskim porcie może należeć do Rady Nawabów, jak zwie się ta frakcja. Tak jak w Durparze, organ zarządzający liczy jedenastu najbogatszych członków frakcji. Pozostali członkowie mogą jedynie dyskutować nad danymi kwestiami i doradzać przywódcom.

Podczas gdy te dwie frakcje spierają się o model gospodarki, janowie starają się wznieść ideały kraju na wyższy poziom. Janowie, czyli kapłani Adamy, mają tu dużo większą władzę niż w innych królestwach Lśniących Ziem. Zaistnieli już na początku historii Varu jako państwa, gdy radza B'hesthi II, bardzo pobożny monarcha, hojniełożył na świątynie Adamy. Radza sam zachęcił kapłanów do głoszenia, że pogoń za pieniądzem kosztem wspólnego dobra była źródłem rozłamu, który podzielił stary Gundavar na Estagund i Var. Janowie największą władzę osiągnęli podczas arkajuńskiej okupacji, głosząc nauki wśród prostego ludu, który ciężko pracował dla cudzego dobrobytu. Nawet po wycofaniu się wojsk arkajuńskich janowie utrzymali pozycję równą hajwasom i nawabom.

Pomiędzy trzema powyższymi frakcjami stoi najwyższy potentat Varu, dziedziczny władca, który musi niustannie

pilnować delikatnej równowagi sił, aby utrzymać się przy władzy i dbać o sprawne funkcjonowanie państwa. Przywódcy trzech frakcji ustanowili monarchię jako sposób na zakończenie Złotej Wojny – walk o władzę w próżni pozostawionej po odejściu zwycięskich Arkajunów do Dambrath. Wiedząc, że żadna frakcja nie zaakceptuje przywódcy z innej frakcji, wszystkie trzy strony rozumnie zgodziły się mianować tytułarnym władcą kogoś obcego. Mimo że monarchia jest dziedziczna, tronu nigdy nie obejmie potentat związany z którąkolwiek z trzech sił. Dlatego tytuł nie zawsze przechodzi z rodzica na dziecko, ale odkąd sięga ludzka pamięć, zawsze pozostawał w tym samym rodzie.

Mało kto zdaje sobie sprawę, że obecny najwyższy potentat Varu, Anwir Duprestiskava, jest antycznym niebieskim smokiem podszywającym się pod człowieka. Mimo że sam w sobie jest potężną istotą, zaczyna rozumieć (po prawie dwustu latach zasiadania na tronie), że siła opinii publicznej i bogactwo ludności mogą mieć silniejszy wpływ na bieg zdarzeń niż jedna istota – nawet tak potężna jak smok. Zdarzało się parę razy, że Anwir musiał zlikwidować – czasem bardzo niedelikatnie – najzacieklejszych przeciwników. Od czasu do czasu nakazuje skrycie zamordować szczególnie charyzmatyczną osobę niepowiązaną z nim samym, albo nawet kogoś ze swych sojuszników, jedynie dlatego, że taka jednostka mogłaby zaburzyć chwiejną równowagę trzech frakcji, między którymi potentat ciągle utrzymuje napięcie. Taka bezceremonialna taktyka działa tylko dlatego, że na zewnątrz nie zawsze widać, że w ostatecznym rozrachunku korzyści odniesie monarcha. Ale wielu i tak podejrzewa, że maczał w tym palce.

**Veldorn:** Ziemię Potworów trudno w ogóle nazwać państwem, mimo że początkowo była czwartą potęgą gospodarczą w regionie Złotej Wody. Rzeczywiście, dzisiejsze granice nie przypominają granic dawnego królestwa ludzi – przesunęły się na północ i zachód wskutek ciągłych konfliktów z Durparem, Estagundem i Varem.

Każdy ośrodek cywilizacji w Veldornie jest niezależnym miastem-państwem władanym przez jakąś złą istotę lub grupę istot. Przed klęską w starciu z wojskami, które atakują od czasu do czasu, chroni te potwory sojusz zawarty dla wspólnej obrony.

Ale Ziemia Potworów to nie tylko ohydne istoty rodem z koszmarów. Ludność każdego ośrodka cywilizacji (luźno rozumiejąc ten termin) zwykle składa się z pospolitszych ras. W Veldornie nadal żyje dużo ludzi, ale wielu z nich to robotnicy kontraktowi, niewolnicy lub przestępcy zbiegli z innych krajów. Mieszka tu też wiele humanoidów, którym odpowiada ją rządy beholderów, smoków, zwierzołaków i wampirów. Wodzowie bestii (jak tutejszych przywódców nazywają obywatele sąsiednich krajów) władają żelazną pięścią, panując w totalitarnych państewkach, gdzie siła stanowi prawo, a gospodarka opiera się na rabowaniu karawan i osiedli leżących na obrzeżach innych cywilizacji.

W Veldornie tradycyjną strukturę władzy postawiono do góry nogami. Władzę sprawuje element przestępczy – gildie złodziejskie, konklawy złych magów i inne grupy, które w zwyczajnych miastach byłyby na marginesie społeczeństwa. Natomiast sprawiedliwi obrońcy uciśnionych musieli zejść do podziemia i z ukrycia walczyć o wolność.

## Wrogowie

Handlowe kraje Lśniących Ziem raczej nie mają wrogów. Tutejszym władzom narażają się tylko ci, którzy szkodzą uczciwemu handlowi, na przykład złodzieje. Za to wszystkie kraje – Durpar, Estagund i Złoty Var – walczą z potworami z Veldornu, które czynią spustoszenie na szlakach handlowych wiodących w kierunku północno-zachodnim, do Mulhorandu. Między krajami Lśniącego Południa rzadko dochodziło do starć zbrojnych, za to większość konfliktów rozgrywa się na rynku wymiany towarowej, gdzie konkurencja handlowa bywa bardzo zaciekła.

Ze swej strony Mulhorand podsycą wrogość równie często jak przyjmuje towary wysyłane z Lśniących Ziem, głównie ze względu na spory o cła i kurs wymiany walut. Poza tym pokój panujący od jakiegoś czasu między Durparem i Ulgarthem jest ostrożny, bo oba kraje mają za sobą historię konfliktów, których wielu obywateli nie może zapomnieć. Ale i Ulgarth i Mulhorand więcej korzyści czerpią z handlu niż z wojny, więc tamtejsze władze starają się o dobre relacje z Lśniącymi Ziemią. Tylko Dambrath można uznać za prawdziwego wroga Lśniących Ziem. Tamtejsi przywódcy – i plemiona Arkajunów z odległej przeszłości, i dzisiejsi Crinti – nieraz napadali na wszystkie trzy kraje kupieckie.

## Miasta i miejsca

Ogromna większość miejscowości na Lśniących Ziemiach koncentruje się nad zatoką o nazwie Złota Woda. Pierwotnie powstały one jako ośrodki handlowe dla plemion wędrujących nad brzegiem zatoki, ale stopniowo rozrosły się w centra cywilizacji, w których nomadzi mogli przyjąć osiadły styl życia, dający większe bezpieczeństwo.

Podstawową funkcją tych osiedli zawsze był handel, którego większość odbywa się drogą morską. Dlatego każde większe miasto posiada duży, stale działający targ i porządną przystań zdolną pomieścić statki pełnomorskie. Nawet te nieliczne miasta, które leżą daleko od wybrzeża, założono nad brzegami wielkich rzek, na których wody mogą wpływać statki.

## ASSUR (duże miasteczko)

Assur powstał jako mała osada handlowa służąca durparskim plemionom wędrującym po zachodnim brzegu Złotej Wody, a pierwotnie należał do królestwa Veldornu. Ale w Roku Grasującej Nagi (142 RD) z Gór Curna, z regionu zwanego przez barbarzyńców Ziemią Bestii, zeszło kilka klanów beholderów i w kilka godzin zdobyło miasto. Kto stawiał opór, został zabity, reszta mieszkańców poszła w niewolę. W przeciągu jednego dnia beholdery zajęły pozycję niekwestionowanych, absolutnych władców miasteczka.

Ludziom udało się pozbyć potwornych panów z Assuru dopiero w Roku Cznotliwej Panny (1102 RD), gdy wreszcie przepędzili beholdery na równiny na północnym zachodzie. Wyzwolony przez ludzi Assur najpierw był niezależnym miastem-państwem, a ostatnio przyłączył się do Durparu. Dziś prawie nie pozostało śladów po władzy beholderów, a miejscowość tętni życiem i bogaci się jak większość ośrodków handlowych nad zatoką.

Populacja Assuru nieznacznie przekracza 3200. Blisko głębokiej przystani znajduje się obszerne targowisko. Wielu mieszkańców żyje z rybołówstwa, inni wydobywają perły i koral – mimo że w ostatnich latach niezwykle nasiliła się aktywność rekinów w okolicznych wodach, przez co zajęcia te stały się niebezpieczne.

Pierwszym nawabem rady Assuru jest Turmli Valshu (PN mężczyzna człowiek arystokrata 7) z czaki Valshu specjalizującej się w imporcie tkanin. Obecnie rozgląda się za grupą poszukiwaczy przygód, którzy odnaleźliby i sprowadzili z powrotem jego córkę. Niedawno uciekła z kilkoma znajomymi wyznającymi Sharess, którzy zachęcili ją do zwiedzenia świata i wspólnego korzystania z przyjemności życia.

## chavyondat (metropolia)

Stolica Estagundu to Chavyondat, największe miasto na Lśniących Ziemiach, które nie leży bezpośrednio na wybrzeżu Złotej Wody. Dawniej nosiło nazwę Klionna, założone przez plemię o tej samej nazwie w –862 RD. W Roku Burzy (1027 RD) radza Numambi Seltarir zmienił nazwę stolicy na cześć swej pierwotnej córki.

Chavyondat kilkakrotnie było napadane od łądu i od morza – najczęściej przez Dambrathczyków (Arkajunów w piątym i szóstym wieku RD, a ostatnio przez Crinti). Było pierwszym miastem, które wpadło w ręce Reinhara I z Dambrath, gdy przypuścił zmasowany atak na Estagund w Roku Pustej Komnaty (551 RD).

**Chavyondat (metropolia):** Konwencjonalne; Char PD; ograniczenie 100 000 sz; Majątek 337 445 000 sz; Populacja 67 489; Mieszana (ludzie 82%, niziołki 7%, półelfy 4%, kraśnoludy 3%, gnomy 2%, półorkowie 2%).

**Władze:** Radza Ekripet Seltarir (PD mężczyzna człowiek arystokrata 5), władca Estagundu i głowa Czaki Seltarirów, najbogatszej w kraju.

**Ważne postacie:** Indamu Podo (PD mężczyzna człowiek wojownik 8/maquarski krzyżowiec 6), wódz Maquarów; Mulad Shaulim (PD człowiek mężczyzna kapitan 5 Waukeen/dłoń Adamy 7), najwyższy kapitan świątyni Adamy; Venz Krulmir (czarodziej 7/Czerwony Mag 4), zarządca thajskiej enklawy.

## RYNEK I DOKI

Plac targowy leży w starej części miasta, blisko portu. Składa się z wielu rzędów stałych, zadaszonych straganów. Zarząd Handlowy Chavyondatu – organ zarządzający handlem, portem i pracami publicznymi – wynajmuje stragany kupcom na dni, dekady lub miesiące. Ze względu na odległość do większości innych osiedli Lśniących Ziem, statki kupieckie z zachodnich krajów, które cumują w Chavyondacie, nie muszą zeglować zbyt daleko aby sprzedać towar lub zakupić nowy ładunek. Dlatego Chavyondat ma nieco wyższą wartość eksportu i importu.

Pięć okrętów wojennych radzy patroluje i chroni przystań i Zatokę Królów przed najeźdźcami, piratami i morskimi potworami. Stacjonuje tu także dwanaście okrętów należących do największych czak, w tym sześć podlegających Czace Seltarirów. Czaki wykorzystują swe statki zarówno do obrony miasta, jak i do eskortowania własnych jednostek handlowych na niebezpiecznych wodach.

## DOM ZWYCIĘZCÓW

Ten budynek, nieco na zachód i poniżej Pałacu Seltarirów, jest tradycyjną siedzibą i ośrodkiem szkoleniowym Maquarów. Obecnie mieszka tu ponad dwa tysiące zbrojnych Maquarów, a trzykroć więcej rozlokowano w innych miastach, gdzie pozostają pod rozkazami szlachty. Podczas zagrożenia wojennego Maquarowie mogą sformować się w elitarne oddziały, albo objąć dowództwo nad miejską milicją i popolitym ruszeniem mieszkańców kraju.

## DOM CZAK

W tym budynku prowadzi się wszelkie sprawy związane z robieniem interesów. Zarząd Handlowy, który odpowiada bezpośrednio przed radzą, ma tutaj swoje biura, przechowuje tu także całe archiwum zadań publicznych wykonywanych przez różne czaki. W wielkiej auli regularnie zbiera się Rada Naczelna złożona z przedstawicieli czak, która obraduje nad przepisami handlowymi, ustala oprocentowanie kredytów, rozpatruje skargi i wybiera doradców przydzielanych radzie Seltariowi.

## GŁÓWNE ŚWIĄTYNIE

Największa świątynia Chavyondatu, położona blisko centrum, jest poświęcona Adamie. Mulad Shaulim (PD człowiek mężczyzna kapłan 5 Waukeen/dłoi Adamy 7) opiekuje się wiernymi i codziennie o świcie i zmierzchu pełni posługi.

Na zachodnim skraju miasteczka liczna społeczność niziołków utrzymuje niewielką kaplicę ku czci Cyrrollalee.

## WAŻNE PRZEDSIĘBIORSTWA

Na rynku w Chavyondacie można kupić i sprzedać wszystko, ale oprócz targowiska działa jeden ważny ośrodek kupiecki. Jest to Thayska Enklawa, założona przed trzema laty. Mieści się w ogrodzonym murem dworku w zamożnej dzielnicy. Czerwoni Magowie sprzedają tam towary importowe wszelkiej maści – zwłaszcza komponenty do zaklęć. Ich specjalność to magiczne przedmioty w okazyjnej cenie, tańsze niż u większości kupców w mieście (10% taniej niż ceny podane w Rozdziale 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

## PAŁAC SELTARIRÓW

Pałac radzy wznosi się na najwyższym wzniesieniu na wschodnim krańcu Chavyondatu, z widokiem na całą miejscowość i leżącą w dole zatokę. Pałac zbudowano ponad trzysta lat temu z białego wapienia i ozdobiono koralowymi dekoracjami łosiowej barwy. Powstał w miejscu wieży obserwacyjnej, która strzegła miasta, gdy było jeszcze tylko ośrodkiem handlowym. Po zakończeniu pierwszej budowy pałac powiększono jeszcze trzykrotnie. Mieszka w nim liczna rodzina radzy pod ochroną gwardii trzystu Maquarów.

## ormpe (duże miasteczko)

Jak Assur i Vaelan, Ormpe narodziło się jako mała wioska rybacka, która stopniowo przekształciła się w spory ośrodek handlowy,

Ryc. Ralph Horsley



Plac targowy w Chavyondat

a w drugim wieku RD dostała się pod władzę książąt beholderów. Ale chociaż beholdery przez wieki trzymały się w tamtych dwóch miastach, w Ormpe nie pozostały długo. W Roku Wilczego Kamienia (153 RD) miasto zaatakowała horda demonów pod wodzą szczególnie nikczemnego ghoura. Demony przepędziły beholdery i same objęły rządy nad ludzkimi niewolnikami. Ghour i jego sługi terroryzowali Ormpe przez 950 lat, dopóki miasta nie wyzwoliły połączone siły Durparu, Estagundu i Varu. Wielu ludzi i demonów poległo w walce, ale ghourowi udało się zbiec w góry Pasa Giganta. Plotki głoszą, że zamieszkał pośród tamtejszych gigantów wzgórzowych.

Dziś Ormpe jest wiejskim osiedlem górniczym liczącym około 4500 mieszkańców. Kilka czak doszło tu do fortuny dzięki sprzedaży pięknych klejnotów i biżuterii. Czaka Klejnotów, dom kupiecki krasnoludów, niedawno wybiła się na czółowe miejsce w durparskiej polityce, gdy odkryła bogate złoża szmaragdów, dzięki czemu jej naczelnik, Krakus Krzepiasty (PN mężczyzna złoty krasnolud arystokrata 2/fachowiec 9) zasiadł w Wysokiej Radzie. Z pomocą nawaba Krzepiastego, Wysokiej Radzie udało się przenieść stolicę Durparu do Vaelanu. Dzięki temu posunięciu Czaka Klejnotów zyskała pewne korzyści podatkowe i niższe koszty transportu (na mocy ugody z nawabem Vaelanu, zawartej w ramach wdzięczności za głos Czaki Klejnotów).

Napływ bogactwa i łaknącej go ludności gwałtownie zwiększył populację Ormpe – dużo bardziej niż przewidywała Rada Ormpe. Skutkiem tego miasto posiada bardzo dużą dzielnicę biedoty, w której gnieźdzą się ubodzy o niewielkich widokach na znalezienie pracy. Jednym ze źródeł tego problemu są preferencje Czaki Klejnotów, która woli zatrudniać tylko krasnoludzkich górników do prac wydobywczych, a gnomich szlifierzy klejnotów do obróbki szmaragdów. Powoduje to bezrobocie wśród zdesperowanych ludzi. Jeśli wkrótce nie zrobi się czegoś dla poprawy sytuacji, może dojść do przykrych wydarzeń.

## pyratar (metropolia)

Pyratar, stołeczne miasto Złotego Varu (populacja 44 389) należy do największych miast nad Złotą wodą – ustępuje wielkością tylko Heldapanowi. Oprócz tego, że jest siedzibą najwyższego potentata Anwira i ośrodkiem trzech sił politycznych Varu, stanowi ośrodek bardzo różnorodny kulturowo, dzięki wielu wpływom zewnętrznym, które oddziałują tu silniej niż gdzie indziej. Odejście od nakazów Adamy, reprezentowane przez te zewnętrzne frakcje, sięga głębiej niż ktokolwiek przypuszcza. We wnętrzu miasta dochodowy interes otworzyła sekta czczących Maskę złodziei, nadzorowana przez czwartego nawaba Kelsipala Turamira (PZ mężczyzna człowiek łotrzyk 5/kapłan 11 Maski) z Rady Pyratu.

## stary vaelen (duże miasteczko)

To zrujnowane miasto dawniej było stolicą Veldornu, ale później spadło na nie wiele tragicznych wydarzeń. Osadę założono tu w –1234 RD, nad naturalnym źródłem pośród wzgórz. W Roku Rdzawego Smoka (245 RD) armia zwierzołaków pod wodzą księcia szczurołaka wyroiła się z kryjówek w mieście i pokonała tamtejszych ludzi. Odtąd był to raj dla wszelkich zwierzołaków i niebezpieczeństwo wiszące nad każdą karawaną, która przemierzała

otwarte równiny od Złotej Wody w kierunku Mulhorandu i dalej leżących portów.

Mulhorand, poniosłszy dotkliwie straty w ruchu karawan, pchnął na Stary Vaelen armię, która zburzyła miasto w Roku Wieczornej Kampanii (1046 RD). Miasto obrócono w gruzy, ale wiele zwierzołaków przeżyło – głównie kryjąc się pod ziemią, gdzie Mulhorandczycy obawiali się wejść. Dwa lata później świeżo przemieniony wampir Saed, który był nawabem w Radzie Turelve, uciekł do Starego Vaelenu i szybko zyskał tam posłuch. Wkrótce większość stworów żyjących w Starym Vaelenie uznała go za władcę miasta. W rok po objęciu władzy Saedowi udało się przekonać innych wodzów bestii w regionie do połączenia sił przeciw wspólnym wrogom paktem o wzajemnej pomocy. Zabezpieczone takim porozumieniem zwierzołaki służące Saedowi znów mogły swobodnie i bezkarnie napadać na karawany.

Dzisiaj Stary Vaelen z pozoru jest tylko skupiskiem zarośniętych trawą pagórków i gruzów. Ale pod pagórkami leży ogromny podziemny kompleks, w którym żyje spora populacja szczurołaków, dzikołaków, wilkołaków i innych likantropów, a także grupa nieumarłych sług. Łącznie w dawnej stolicy Veldornu mieszka ponad 2000 istot.

## vaelan (metropolia)

Jak Assur i Ormpe, Vaelan kiedyś dostał się pod władzę potworów z Gór Curna, ale został wyzwolony. W pierwszych dniach historii Veldornu był tylko warownym miejscem postoju karawan znanym jako Vaelantar – przystanek podróżny, który zapewniał ochronę towarów do czasu przybycia statków po ładunek. Stopniowo osoby świadczące usługi dla karawan zaczęły zakładać tu sklepy, a wkrótce powstało kwitnące, nieduże osiedle handlowe. Gdy miasteczko opanowały beholdery, znacznie je rozbudowały, przemieniając w prawdziwą, uzbrojoną fortecę pełną magicznych środków obronnych. Po ciężkiej i krwawej bitwie zjednoczone narody odzyskały miasto, a budynki, które ostały się po opadnięciu kurzu, nadal były imponujące.

W dwa i pół wieku po wyzwoleniu Vaelan stał się tętniącym życiem portem i rynkiem zbytu, nie ustępując innym dużym ośrodkom handlowym w regionie.

## bohaterowie i potwory

Postacie pochodzące ze Lśniących Ziemi to najczęściej ludzie lub półelfy, ale niektóre mogą być niziołkami, których przodkowie przenieśli się tu z Luiren lub krasnoludami z Gór Curna. Spośród miejscowych ludzi ogromną większość stanowią Durparczycy, mniej jest Mulan i Arkajunów. Poza tym różne rodzaje potworów bohaterów rodem z Veldornu mogły zrzucić ciężkie jarzmo tamtejszej władzy i wybrać życie na szlaku przygody.

Spośród klas prestiżowych opisanych w Rozdziale 2 na Lśniących Ziemiach powszechni są maquarscy krzyżowcy, dłońce Adamy i korsarze z Wielkiego Morza.

Na ziemiach wokół Złotej Wody występuje mnóstwo różnych potworów, zwłaszcza w Veldornie. Spośród nowych stworów opisanych w Rozdziale 5 typowe dla regionu są mroczne drzewa, cyklopy i mantimery. Inne potwory pospolite w Veldornie to beholdery, zwierzołaki, leukrokoty, demony i różne odmiany gigantów.



# HALRUA

**H**alruaa leży na obszarze otoczonym górami, a żyją w niej niechętni obcym czarodzieje. Jest to kraj bogaty, słynący z kopalń złota, ognistego wina haerlu, a nade wszystko z magii. Halruaańscy czarodzieje, tak jak ich potężni netheryjscy przodkowie, łakną magicznej mocy i poświęcają się swojej sztuce z fanatycznym oddaniem. Nawet ci Halruaańscy, którzy nie parają się Sztuką, szanują niepowstrzymaną siłę i wpływy magii.

## RYS geograficzny

Halruaa jest niemal całkowicie otoczona Ścianami Halruaa, czyli serią łańcuchów górskich, tworzących wschodnią, północną i zachodnią granicę kraju. Południową granicę wyznacza wybrzeże Wielkiego Morza. Halruaa ze wschodu na zachód liczy około 800 kilometrów, a od wybrzeża do północnego podgórze około 550 kilometrów. Przeważająca większość tego obszaru składa się z płaskich, wietrznych równin, poprzecinanych szerokimi, leniwie płynącymi rzekami. Z rzadka tylko pojawia się jakiś nietypowy element krajobrazu.

Halruaa w większości jest krainą gorącą i wilgotną, temperatura latem osiąga tu ponad 37 stopni, a zimą między 26 a 32 stopniami. Góry zatrzymują wilgoć, która napływa z nad morza, powodując częste i gwałtowne burze. Wyżej położone podgórze i doliny Ścian Halruaa mają chłodniejszy i przyjemniejszy klimat niż środkowe niziny, a jeszcze zimniej jest w górach, gdzie na najwyższych szczytach śnieg leży przez okrągły rok. Zimą śnieg dociera często do świątyni na górskich zboczach, ale nigdy nie pojawia się na równinach w głębi ładu. Wiatry wiejące od gór czynią znośniejszym pobyt na równinach, ale gdy wichry spotykają się nad jeziorem Halruaa, powstają takie anomalie pogodowe, że żegluga po jeziorze staje się niebezpieczna.

## główne miejsca geograficzne

Halruaa jest chyba krajem najbardziej odcięty od reszty świata w całym Faerunie, wyjąwszy może niektóre wyspiarskie królestwa. Nad centralnymi równinami górują olbrzymie góry, a ich ośnieżone wierzchołki zdają się absolutnie niedosiężne dla ludu żyjącego na gorącej, smaganej wiatrem ziemi. Wysokie, wąskie przełęcze przez srogie góry zapewniają pewien kontakt z resztą świata, tak samo żegluga po Wielkim Morzu od południowej strony. Ale przeważnie halruaańscy czarodzieje żyją w wygodnej izolacji od sąsiadów.

## Bagno Akhlaur

Bagno zajmujące 10 350 kilometrów kwadratowych leży na zachód od jeziora Halruaa. Jest siedliskiem niebezpiecznych stworów i skarbnicą dawno zapomnianej magii. Nazwę wzięło od dumnego nekromanty, który zbudował ukrytą, magicznie strzeżoną warownię pośrodku moczarów. Bagno Akhlaur nie zawsze miało tak wielką powierzchnię. Gdy nekromanta zaszył się na tutejszym odludziu, bagno wokół rzeki Ghalagar zajmowało tylko połowę obecnego terytorium. Aż do niedawna wciąż zalewało okoliczne niziny, w powolnym tempie, lecz nieubłaganie. Granica bagien przesuwała się o około 30 metrów rocznie, mimo że rzeką odpływało tyle wody, że równowaga powinna być zachowana.

Większość Halruaańczyków wiedziała, że przyczyną rozszereżania się bagien był *portal* na Plan Żywiołu Wody, ale mało kto znał całą prawdę. Akhlaur snuł plany na wielką skalę, a większość jego działań dotyczyła połączeń międzyplanarnych. Gdy nie udało się jeden z eksperymentów z połączeniem z Planem Żywiołu Wody, wyzwolone moce magiczne wyrwały się spod kontroli. Magicznie pompowana woda z tamtego planu zaczęła wlewać się przez otwarty na oścież *portal*, zatapiając laboratorium Akhlaura i zasilając bagno. *Portal* tłoczył więcej wody niż była w stanie odprowadzić rzeka. Gdyby bagno nie przesta-





*Na Bagnie Akhlaur mieszka wiele nieumarłych istot*

Ryc. Rick Sordinha

ło się rozszerzać, doszłoby w końcu do samego wybrzeża, pochłaniając po drodze Halagard. Ale niedawno dzika elfka szpieg magów imieniem Kiva przeniosła *portal* do Nath za pomocą magicznego urządzenia podobnego do przenośnej dziury, co położyło kres rozprzestrzenianiu się bagna. Później zaklinaczka Tzigone zamknęła *portal* podczas bitwy między halruaańskimi czarodziejami a mulhorandzkimi najeźdźcami. Tuż przed zamknięciem *portalu* Kiva zdołała ściągnąć Akhlaura z powrotem z jego drugiej strony.

Dzisiaj bagno zajmuje taką samą powierzchnię, jak w dniu przeniesienia *portalu*, ale wiele problemów nadal jest aktualnych – a najważniejszy, przynajmniej zdaniem tych, którzy dobrze znają bagno, jest obecność larakenów. Te dziwaczne stwory z obcego planu po raz pierwszy pojawiły się tu mniej więcej w tym samym czasie, gdy rozpoczął się przybór wód. Nie wiadomo na pewno, czy pochodzą z Planu Żywiołu Wody, czy też ich przybycie z innego planu przypadkowo zbiegło się w czasie z otwarciem *portalu*. Zresztą mniej-sza z tym, skąd pochodzą. Faktem jest, że stwarzają śmiertelne zagrożenie dla czarodziejów ze względu na zdolność wyszcząpania magii.

Oprócz larakenów na Bagnie Akhlaur żyją też inne groźne stworzenia. Na płycznach czają się węże, krokodyle i ławice piranii, a we wnętrzu moczarów gnieździ się mnóstwo nieumarłych – niektórzy wzięli się z dziwnych eksperymentów Akhlau-

ra, inni powstałi z ofiar nieudanych ekspedycji. A jednak mimo tych zagrożeń czarodzieje i poszukiwacze przygód często wkraczają na teren bagien w poszukiwaniu sławnych magicznych skarbów Akhlaura.

## Bandyckie pustkowia

W cieniu Północnej Ściany Halruaa leżą bezładne, jałowe ziemie zwane Bandyckimi Pustkowiemi. Teren jest tu surowy i skalisty, składa się ze stromych, poszarpanych skał i pylistych równin, poprzecinanych rysami, szczelinami i suchymi korytami strumieni. Na gorącej, niegościnniej ziemi jest bardzo mało roślinności, brakuje wody i cienia. Mało kto przebywa tutaj przez dłuższy czas, jeżeli nie jest do tego zmuszony. Rzadko komukolwiek udaje się przetrwać.

Oprócz rozmaitych potworów, na tym obszarze od dawna chronią się przestępcy uciekający przed halruaańskim, lapalskim lub shaaryjskim prawem. Obecnie najgorszą bandą są Krwawe Wrzaski, grupa dzikich gnomów złowieszczych kretołaków dowodzona przez gнома wampira zwanego Wrzaskiem Mrozącym Krew w Żyłach (CZ mężczyzna skalny gnom wampir iluzjonista 9). Podobno gnieźdzą się w sieci tuneli wykopanych przez ogromne mrówki na pustkowiach na wschód od Lapalgardu, a zdarza im się zapuszczać nawet na Wzgórza Rathgaunt i do Nathu.



## Jeziro Halruaa

Centralny akwen mętnej wody łączy rzeczne porty Halruaa z morzem. Mimo że silne i nieprzewidywalne wiatry znad gór bywają niebezpieczne dla żeglugi i rybołówstwa na jeziorze – a jeszcze trudniej szybuje się wtedy latającym statkiem – jezioro Halruaa stanowi centralny węzeł większości handlu i podróży wewnątrz kraju. Wszystkie główne rzeki w tym państwie prędzej lub później wpadają do jeziora Halruaa, muszą więc tędy przepłynąć wszystkie statki kursujące tymi szlakami wodnymi. Zazwyczaj opływają jezioro trzymając się blisko brzegu, aby zminimalizować zagrożenia związane z kapryśną wodą i zmiennymi wiatrami. Później wpływają na kolejną rzekę i kontynuują podróż. Ze względu na gęsty ruch statków większość krajowej populacji skupia się w osiedlach nadbrzeżnych lub leżących blisko brzegu jeziora, między innymi w stołecznym mieście Halarahh.

Niewielu Halruaańczyków kiedykolwiek zapuszcza się na środkową, dziką i niebezpieczną część jeziora, ale żyje w niej całkiem sporo niezwykłych stworzeń. Niektóre najprawdopodobniej należą do miejscowej fauny, a inne przybyły tutaj szerokim kanałem, łączącym jezioro z Wielkim Morzem na południu. Różnorakie stwory widuje się tak często, że u miejscowej ludności nie budzą szczególnych emocji. Ale raz na jakiś czas ten czy ów wodny potwór pokazuje się blisko brzegu, co wywołuje pewne poruszenie. Gdy pojawi się realne zagrożenie, miejscowi czarodzieje szybko i skutecznie przepędzają intruza

z powrotem w centralne tonie jeziora. W ostatnim roku widziało kilka niena-

turalnie wielkich rekinów, ośmiornic i smokożółwi, wpłynęło też dość sporo doniesień o skrzydlatej bestii – prawdopodobnie smoku – nurkującym lub wznoszącym się z wód jeziora, najczęściej nocną porą.

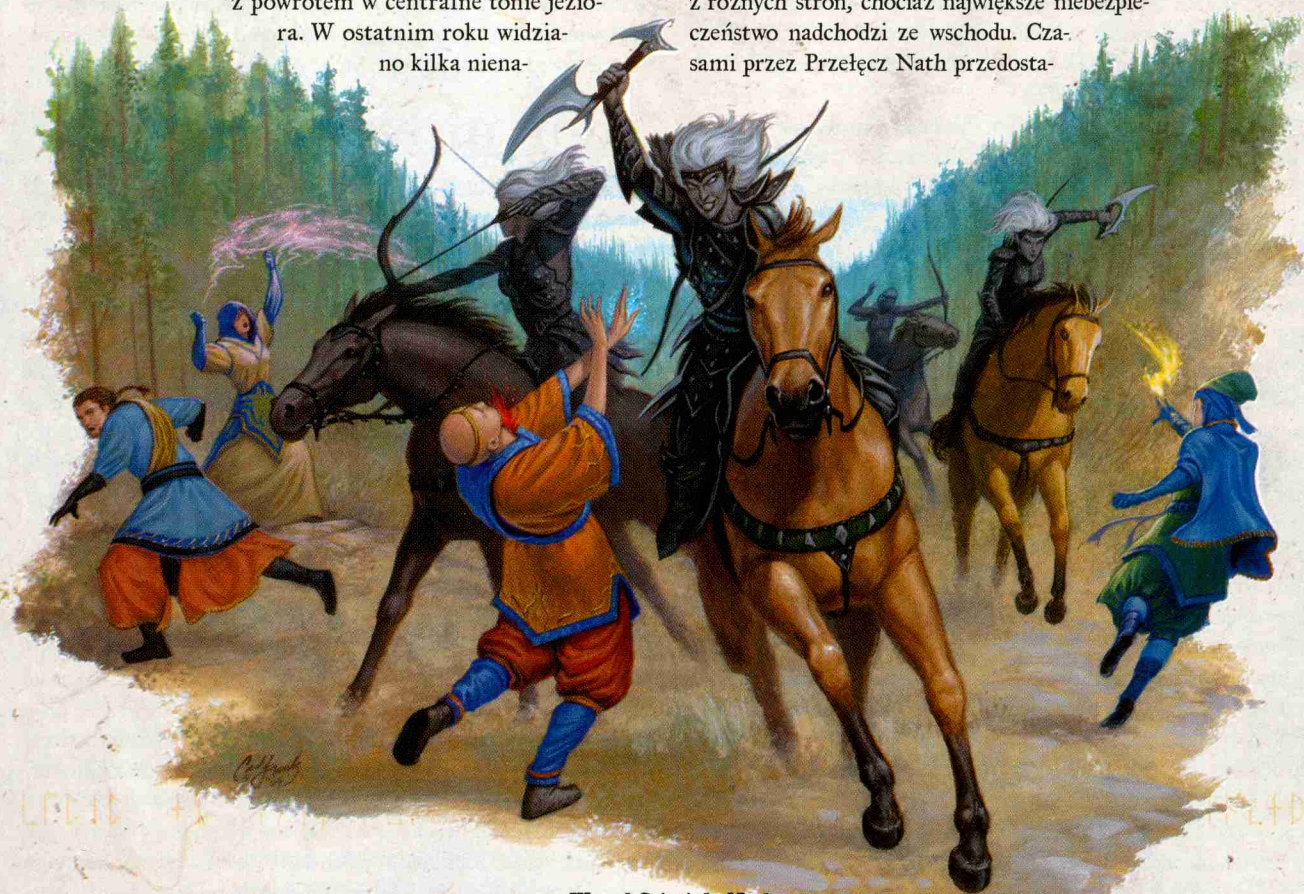
## Nath

Nath, wyżynny obszar łagodnych wzgórz w północno-wschodniej części Halruaa, słynie z wielkich stad rothów i aurochów hodowanych na mięso. Region ten jest położony znacznie wyżej niż większość kraju, panuje tu klimat bardziej umiarkowany. Temperatura w Nath rzadko przekracza 37 stopni, a deszcze, chociaż częstsze, są dużo mniej intensywne. Teren obfituje w trawiaste łąki, na których pasą się stada.

Chyba najciekawszym miejscem w dolinie Nath są świątynie zbudowane na niższych stokach gór, które otaczają dolinę. Każda świątynia przyznaje pierwszeństwo innej szkole magii wtajemniczeń. Poszczególne sekty są małe, bo jakkolwiek w Halruaa większość osób przynajmniej czasami oddaje hołd Mystrze lub Azuthowi, mało kto odczuwa potrzebę pogłębionej pobożności poprzez czynne praktykowanie rytuałów. Kapłani i czarodzieje, którzy opiekują się świątyniami, to niewielka garstka powołana do służenia bóstwom magii w tradycyjny, obrzędowy sposób.

Oprócz świątyni, w dolinie nie ma rzeczy godnych uwagi. Nath to kraj dziki i niecywilizowany w porównaniu z resztą Halruaa. Tutejsi mieszkańcy muszą być przygotowani na zagrożenia z różnych stron, chociaż największe niebezpieczeństwo nadchodzi ze wschodu. Czasami przez Przełęcz Nath przedosta-

Ryc Carl Frank



Wypad Crinti do Nath

ją się jeźdźcy Crinti i napadają na pasterzy albo na świątynie na wzgórzach. Kilkakrotnie wdzierają się tutaj większe siły Crinti, ale potężna magia halruaańskiej arystokracji zawsze odpycha ich ataki, nie dopuszczając najeźdźców daleko poza wyjście z doliny. Mimo to tutejsza ludność, która z racji miejsca zamieszkania stanowi pierwszą linię obronną, zachowuje nieustanną czujność wobec szaroskórych jeźdźców.

## Rzeki

Główne rzeki Halruaa spływają z górskich Ścian i wpadają do jeziora Halruaa. Większość rozlewa się szeroko na płaskich równinach, często osiągając kilka do kilkunastu kilometrów szerokości przy ujściu do ogromnego jeziora. W takich miejscach szeroko rozlane wody płyną powoli, a głębokość jest niewielka, przez co bardziej podobne są do kanału czy ujścia jeziora niż prawdziwej rzeki.

Rzeka Ghalagar, po zachodniej stronie jeziora, to jedyny ciek wodny z Zachodniej Ściany, który przepływa przez Bagno Akhlaur. Ze względu na pozaplanarne źródło wody, które do niedawna zasilalo niezwykłą ekspansję bagna, w dolnym biegu Ghalagar płynie dość szybko. Rzeki Halar i Auer, spływające z Północnej Ściany, to najszerze i najbardziej uczęszczane szlaki wodne w Halruaa. Na brzegach obu tych rzek wyrosły niezliczone wioski i miasteczka, zaopatrywane przez statki kupieckie i barki, które kursują w górę i w dół koryta. Od wschodu, łącząc jezioro Halruaa z jeziorem Maeru, wpływa rzeka Maeru, której źródła leżą na Wschodniej Ścianie. Ta droga wodna jest głównym szlakiem transportowym złota, wydobywanego w ogromnych ilościach w tamtejszych górach. Nad rzeką Maeru także w regularnych odstępach spotyka się osiedla.

Tak jak w jeziorze, do którego wpadają, również i w samych rzekach czasami można zobaczyć niezwykłe stworzenie. Ale rzadko pokazuje się tam coś groźniejszego od ławicy ryb.

## Ściany

Trzy potężne łańcuchy górskie zwane Ścianami otaczają Halruaa od zachodu, północy i wschodu, dzięki czemu kraj cieszy się względną izolacją, a najłatwiej dostać się tutaj drogą morską. Ściany są imponująco wysokie, w każdej z nich kilka wierzchołków sięga ponad 6000 metrów nad poziomem morza. Przez góry prowadzi jedynie pięć przełęczy, łączących Halruaa z często wrogimi królestwami po drugiej stronie.

Góry po zachodniej stronie kraju noszą nazwę Lhairghal, czyli Zachodnia Ściana. Biegną na długości ponad 560 kilometrów. Południowym końcem sięgają Wielkiego Morza, na północy kończą się Przełęczą Talath. Zachodnią Ścianę na dwie części rozdziela Przełęcz Mhair, przez którą wiedzie szlak do Dżungli Mhair po drugiej stronie gór: U zbiegu Zachodniej i Północnej Ściany znajduje się Przełęcz Talath, stanowiąca połączenie między Halruaa i Lapaliya.

Północny łańcuch górski, czyli góry otaczające Nath, to Północna Ściana, albo Nathaghal. Jest to ciąg gór i stromych wzgórz biegnący od Przełęczy Talath na zachodzie do Przełęczy Nath na wschodzie, na odcinku prawie 1000 kilometrów. Przez Północną Ścianę przebiega Bandycka Przełęcz, wiodąca na północ na Ban-

dyckie Pustkowie. Przełęcz Nath w północno-wschodniej części kraju tworzy korytarz między Halruaa i Dambrath.

Wschodnia Ściana nazywa się Muaraghal. Tak jak Zachodnia, ciągnie się przez ponad 560 kilometrów i tak jak ona pozostała górskie łańcuchy, jest rozcięta na dwoje przełęczą. Przełęcz Azhal leży po południowej stronie rzeki Maeru i łączy Halruaa z Wielkim Bagnem Rethild. Muaraghal obfituje w najczystsze złoża złota w Faerunie. Kopalnie we wzgórzach i górach Wschodniej Ściany to drugi co do ważności przemysł w Halruaa, zaraz po magii.

Otoczające Halruaa góry – zwłaszcza te okalające dolinę Nath – mieszczą rozmaite świątynie magii. Na Górze Talath, w zachodniej połowie Północnej Ściany, znajduje się najwyższa świątynia Mystry, mieszcząca jedną z największych bibliotek i składnicy magicznych w Faerunie (patrz niżej: Góra Talath).

Generalnie rzecz biorąc, góry są wyjątkowo bezpieczne, przynajmniej po halruaańskiej stronie, gdzie przez wiele lat pieczołowicie prowadzonej obrony usunięto większość zagrożeń. Ale stoki po przeciwnej stronie są już dziksze i bardziej niebezpieczne. Po zachodniej stronie cychają nagi, yuan-ti i inne stwory z Dżungli Mhair, natomiast po północnej wędrują różne potwory oraz dzikie gnomy i bandyci. Od wschodniej strony na niższych położonych terenach zagrożenie stanowią najeźdźcy Crinti z równin Dambrath i stworzenia z Wielkiego Bagna – jaszczuroludzie i tajemnicze węzowe istoty. Poza tym we wszystkich okolicznych górach żyją ogry, wysokie paszczowce, giganty, perytony i zabłąkani przybysze. Większość z nich jednak ma dość rozumu, żeby nie narażać się na gniew halruaańskich czarodziejów, więc rzadko osmielają się przedzierać przez wysokie, niebośienne szczyty na tę stronę gór.

## Ludź Halruaa

Halruaańczycy nigdy nie zatracili miłości i fascynacji magią, zapewne dlatego, że są potomkami potężnych czarodziejów z Netherilu. Magia przenika całe ich życie, wpływa na wszystkie aspekty codzienności i zapewnia wygody niespotykane gdziekolwiek w Faerunie. Chociaż nie wszyscy Halruaańczycy opanowali Sztukę, nikt tutaj nie obawia się magii. Tutejsi czarodzieje poświęcają się Sztuce z wręcz fanatycznym oddaniem, wszystkie inne dziedziny nauki uważając za gorsze. Na szczęście nie ogarnęło ich jeszcze zaślepienie, które przyniosło zgubę Netherilowi. Jeżeli tylko uchronią się przed nadmierną pychą, będą zapewne cieszyć się owocami pracy przez wiele, wiele lat.

## Rasę i kulturę

Halruaa jest zdecydowanie (90%) krajem ludzi, a naród Halruaańczyków stanowi 80% ludzkiej populacji. U zarania dziejów tego państwa w ogromnej dolinie pośród trzech Ścian Halruaa żyły w dużym rozproszeniu plemiona Lapalczyków, które uciekły z dżungli z zachodu. Po upadku Netherilu przybyła tu grupa Netherijczyków, która pod wodzą wielkiego czarodzieja Raumaraka uciekła na południe na pokładach wspaniałych, latających statków. Znaleźli ziemię, która wydała im się rajem. W ciągu jednego pokolenia stopili się w jeden lud z miejscowymi. Niedługo potem z wczesnymi Halruaańczykami przemieszała się fala ar-

kajuńskich koczowników, uchodzących na zachód z Dambrath. Tak powstała grupa etniczna istniejąca po dziś dzień.

Większość dzisiejszych Halruaańczyków ma ciemne włosy – ten kolor dominował i u Lapalczyków i u Netheryjczyków. Mimo że jasnoskórzy Netheryjczycy pierwotnie przeważali w całej populacji, oliwkowy odcień skóry lapalskich plemion okazał się lepszy w słonecznym klimacie i stał się cechą dominującą. Dzisiaj typowy Halruaańczyk ma ciemne włosy, a skórę w odcieniu od czerwonej do mocno oliwkowej, ale czasami rodzi się dziecko o jasnej skórze. Kolory oczu to czarny, czekoladowy i ciemnozielony. Halruaańscy mężczyźni przeciętnie mierzą około 1,75 metra wzrostu, a kobiety około 8 centymetrów mniej.

Halruaańczycy mówią po halruaańsku, który właściwie jest nowoczesnym dialektem starożytnego netheryjskiego. Piszą alfabetem smoczym.

Reszta populacji kraju składa się głównie z krasnoludów i niziołków. Większość krasnoludów mieszka w górach na wschodniej granicy, gdzie pracują przy wydobywaniu złota. Grupa śmiałych niziołków walczyków, handlarzy, zamieszkała w kupieckich osiedlach blisko wybrzeża, a małe skupiska niziołków lekkostopych od kilku pokoleń istnieją w halruaańskich ośrodkach miejskich.

W Halruaa żyje też garstka elfów i półelfów, są jednak tak nieliczni, że wszędzie w głębi kraju stanowią osobliwość. Osoby z elfią krwią w żyłach, które osiedliły się w kraju czarodziejów, przeważnie mają dość talentu by sięgnąć po władzę związaną z magią, albo obrały rolę doradców u boku potężnych magów. Mała grupka elfów i półelfów tworzy frakcję wewnątrz rządzącej Rady Starszych (patrz niżej: Władze).

## życie i społeczeństwo

Większość osób, które nigdy nie były w Halruaa, ma o tym kraju mylne pojęcie. Najczęstsza pomyłka to przekonanie, że wszyscy Halruaańczycy są czarodziejami. Oczywiście nie jest to prawdą, ale niewątpliwie zrodziło się w umysłach cudzoziemców pod wpływem nielicznych Halruaańczyków, z którymi takie osoby się spotkały. W rzeczywistości tylko około jedna trzecia Halruaańczyków ma talent czarodziejski, a dwie trzecie po prostu zachowują się tak, jakby taki talent miały. Druga nieprawdziwa informacja rozpowszechniana przez laików głosi, że wszyscy tamtejsi czarodzieje siedzą zamknięci w mrocznych, ponurych wieżach zbudowanych na odludziach, gdzie chichoczą złośliwie zajęci magicznymi eksperymentami. Ten pogląd jest jak najbardziej zrozumiały, chociaż jest błędny.

Tak naprawdę Halruaańczycy wiodą podobne życie jak inne narody Faerunu. Pobierają się, zakładają rodziny, żyją w społecznościach, w których zawierają przyjaźnie, zarabiają na życie, bawią się i plotkują jak normalni ludzie. Różnica polega na tym, że we wszystkich aspektach życia obecna jest magia, która nie budzi niczyjzego zdumienia i nie przyciąga uwagi. W większości Faerunu magowie to wyrzutkowie owiani aurą tajemniczości, natomiast w Halruaa mają otwartą drogę do zdrowia, bogactwa i szczęścia, za to osoby pozbawione iskierki magii czują się zepchnięte nieco na margines. Czynienie magii nie jest w Halruaa konieczne, aby wieść wygodne życie, ale z pewnością w życiu pomaga – co może tłumaczyć, dlaczego tak wielu Halruaańczyków przynajmniej udaje, że zna się choć trochę na czarodziejstwie.

Spośród tej jednej trzeciej populacji, która posiada zdolności magiczne, około dwie trzecie nigdy nie zaszło dalej niż jedna czy dwie proste sztuczki (według opisu przy atucie Magiczne wyszkolenie ze strony 34 *Zapomnianych Krain – Opisu Świata*). Pozostali – nieco ponad 10% całkowitej populacji – rzeczywiście rozumie zawilosci rzucania czarów. Dla Halruaańczyków prawdziwa Sztuka to magia czarodziejów – zaklinactwo uważają za bardzo niezdiscyplinowane, wręcz prymitywne podejście do magii. Ci nieliczni Halruaańczycy, których wrodzony dar pchnął ku zaklinactwu, a nie czarodziejstwu, albo bagatelizują zakres swoich mocy, albo opuszczają ten kraj.

Nic dziwnego, że mając tyle magii na zawołanie, Halruaańczycy wyświadczają sobie wzajem mnóstwo grzeczności. W kontaktach społecznych Halruaańczycy zazwyczaj stosują długie objaśnienia swoich intencji, rytualne dzielenie się komponentami zaklęć i inne wyrafinowane uprzejmości, zwykle w ramach oficjalnych odwiedzin w prywatnych domach. W innym społeczeństwie, które nie odczuwałoby dzień po dniu ciężaru magii, byłyby to pewnie zbędna strata czasu. Ale dla Halruaańczyków grzeczność to nie tylko kwestia dobrego wychowania, ale i środków bezpieczeństwa. W oczach gości z zagranicy z początku jest to gmatwanina gestów, ukłonów i wymiany ceremonii, za którą nie sposób nadażyć ani jej zrozumieć. Z czasem jednak cudzoziemcy uczą się znaczenia tej gry, poznają jej zasady i zaczynają w niej uczestniczyć.

Halruaańczycy jako naród są zadowoleni z życia, wolą siedzieć w kraju niż zwiedzać czy badać inne strony Torilu. Czarodzieje najchętniej prowadzą badania w zaciszu własnych pracowni, nie widząc potrzeby podróżowania poza Ściany. Za granicę wyjeżdżają najczęściej kupcy albo wysłannicy szukający nietypowych komponentów do zaklęć. Grupa takich agentów nieraz spełnia zadania tak wielkiej wagi, że podróżuje na pokładzie jednego ze sławnych latających statków. Są to jednak pojazdy tak cenne i delikatne, że poza Ściany wysyła się je tylko w najważniejszych misjach.

Mimo że halruaańscy czarodzieje wiele czasu poświęcają na badania, mają też miejsce na życie rodzinne, chociaż przeciętnie miewają mniej dzieci niż obywatele innych krajów. Skutkiem tego w Halruaa dzieciom poświęca się więcej uwagi. Halruaańczycy co najmniej do trzynastego roku życia podlegają szkolnictwu publicznemu. W wieku pięciu lat przechodzą badanie na uzdolnienie magiczne, a zdolni uczniowie często już jako piętnastolatki wnie opanowują pierwsze sztuczki.

Mniejsza liczba potomstwa oznacza również, że Halruaa nie jest gęsto zaludniona. Nie ma tutaj wielkich miast, a niemal wszystkie ośrodki miejskie mają mniej ludności niż można by się spodziewać. Ulice są szerokimi, eleganckimi bulwarami, domy buduje się na obszernych działkach z trawnikami, jest też wiele publicznych parków i otwartych placów.

## EKONOMIA

Dla miejscowych Halruaa jest prawdziwą krainą obfitości. Znaczna część prowincji składa się z otwartych równin, na których często padają deszcze, a więc nie brakuje wody. W gospodarce dużą rolę odgrywa rolnictwo, a ze względu na stosunkowo rzadkie zaludnienie, produkcja gospodarstw rolnych wokół jeziora Maeru i na północnym brzegu jeziora Halruaa wystarcza do żywienia większości kraju. Ryby licznie występujące w szero-

ko rozlanych rzekach i jeziorach oraz świeże owoce, warzywa, mięso i produkty mleczne spożywa się codziennie w większości domów w Halruaa.

Najważniejsze towary eksportowe to złoto i wino haerlu. Złoto wydobywa się w górach przy wschodniej granicy, a wino pochodzi z winnic rozrzuconych po prowincji. Część złota od razu przetapia się w sztaby i używa jako środka płatniczego, ale spora część idzie na kunsztowne dzieła sztuki, z czystego złota lub stopionego ze srebrem w elektrum. Złota i elektrumowa biżuteria oraz wino haerlu osiągają wysokie ceny na południowym wybrzeżu Wielkiego Morza i w krajach takich jak Lapaliya i Chondath.

W eksporcie towarów magicznych Halruaańczycy mogliby rywalizować z Czerwonymi Magami, gdyby tylko zechcieli. Ale, co może dziwić, czary i magiczne przedmioty rzadko wywozi się poza granice kraju. Halruaańczycy są bardzo zazdrośni o swoje magiczne wyroby i z niechęcią myślą o ich rozprowadzaniu po świecie. Wobec tego niejedna osoba na wysokim stanowisku krzywi się zawsze, gdy tylko usłyszy kolejną wieść o latającym statku kierującym się gdzieś poza Ściany.

Magia zajmuje chyba pierwsze miejsce na liście towarów importowanych do Halruaa. Apetyt halruaańskich czarodziejów na nową i nietypową magię z obcych ziem nie zna granic. A to, że mają zwyczaj brać cudzą magię, żadnej nie dając w zamian, wcale im nie przeszkadza. Oprócz magii, Halruaa sprowadza wiele cennych metali i innych rzadkich a kosztownych towarów – zwłaszcza przydatnych w czynieniu magii, na przykład komponenty do zaklęć. W kraju o tak wysokiej stopie życiowej zapotrzebowanie na drogą biżuterię i inne luksusowe towary zawsze jest duże, a czarodzieje lubiący się popisywać chcą wytwarzać magiczne przedmioty z jak najlepszych materiałów.

## PRAWO I PORZĄDEK

Chyba największym zagrożeniem w społeczeństwie tak bogatym w magiczne talenty jest ryzyko eskalacji magicznych walk i efektów ubocznych, jakie mogą dotknąć osoby postronne. Ponieważ Halruaańczycy zdają sobie sprawę z niebezpiecznego potencjału magii, śmiertelnie fajerwerki zdarzają się bardzo rzadko. Niemniej jednak magia wisi w powietrzu w każdej wiosce i mieście, a czarodzieje różnych specjalizacji magicznie sprawdzają wszystkich, po których można spodziewać się zagrożenia. Powszechnie jest magiczne szpiegowanie, a magię poznać wszelkiej maści rzuca się na ulicach jak błyskotki na paradzie. Skutkiem tego w znacznej mierze Halruaańczycy kontrolują i pilnują się sami.

Gdy zaistnieje jakiś problem, kary wymierza się szybko, ale w rozsądnej skali. Halruaańscy szpiegowie magów, którzy odpowiadają za egzekwowanie praw dotyczących magii, tropią łamiących prawo magów i wymierzają im sprawiedliwość. We wszystkich procesach przeprowadza się dokładne badanie czarodziejskie, wszystkie przypadki są podparte konkretnymi, magicznymi dowodami. A gdy czyjaś wina zostanie dostatecznie udowodniona, kara następuje bez zwłoki – o ile faktycznie kara się należy. W prawie karnym dużą wagę przykładają do intencji, a argument w rodzaju „Wycelował we mnie coś na kształt różdżki, więc go zabiłem” będzie dostateczną obroną – pod warunkiem, że broniący się był szczerze przekonany, że jego życie jest zagrożone.

Cała ta magia dostępna na każde życzenie sprawia, że Halruaa jest spokojnym, bezpiecznym krajem, przynajmniej jeśli chodzi

o sprawy wewnętrzne. Przestępcom trudno tutaj się ukryć, skoro na każdym rogu ulicy można spotkać ludzi, którzy mają środki do magicznego wymuszenia zeznań.

## WOJSKO I OBRONNOŚĆ

Już sam rzut oka na mapę pozwala stwierdzić, że Halruaa ma bardzo dobre naturalne bariery geograficzne. Góry otaczające ją ze trzech stron są wysokie i trudne do przebycia, całkowicie osłaniają kraj od strony sąsiadów.

Najlepszym sposobem zapewnienia bezpieczeństwa są w Halruaa środki prewencji. Militarnych klęsk można uniknąć dzięki dobremu wywiadowi, a najlepszym sposobem zdobywania informacji o wrogu często jest magia poznań. Poprzez wieki znawcy poznań zyskali wielki prestiż ze względu na zdolność przewidywania niebezpieczeństw grożących ze strony potworów, katastrof pogodowych czy najazdu wrogiego państwa. W ostatnich dziesięcioleciach armii Halruaa udało się zapobiec wielu atakom właśnie dzięki temu, że sztab z góry wiedział, co ma się wydarzyć.

A jednak same działania przygotowawcze niczego nie dają, jeżeli nie stoi za nimi siła zbrojna. Halruaańczycy już dawno nauczyli się, że nie można ograniczać się tylko do magii. Na przykład latające statki mogą szybko przenieść żołnierzy, zapasy i magiczne wsparcie z miejsca na miejsce, ale są dość delikatne, więc szkoda narażać je na uszkodzenia w samej bitwie. Latających statków używa się przeważnie do transportu wojsk, a o zwycięstwie i tak decyduje tradycyjna taktyka militarna.

Pięć górskich przełęczy to najsłabsze punkty w halruaańskim pancerzu, jednak dość łatwo jest się w nich bronić. Są łatwiejsze do przebycia niż wysokie grzbiety skalne po bokach, ale i tak nie stanowią łatwej drogi dla maszerującej armii, zwłaszcza jeśli mniejszy oddział zaciekle broni przejścia na umocnionych pozycjach. W nielicznych przypadkach, gdy wrogie wojska zdołały przedrzeć się w głąb kraju (rzadko się to zdarza, dzięki magii poznań), halruaańska armia rzucała przeciw nim siły złożone w dużej mierze z lekkiej jazdy, która świetnie sprawdza się na otwartej przestrzeni. Tylko Crinti ze wschodu umieli zmierzyć się z halruaańską jazdą jak równy z równym.

Halruaańska flota wojenna może wystawić znaczne siły do obrony przed inwazją od strony morza. Kilka szybkich, zwrotnych okrętów wojennych stacjonuje w każdym mieście portowym, a jeszcze inne patrolują przybrzeżne wody. Ponieważ większość populacji mieszka w głębi kraju (wokół jeziora Halruaa), wrogie statki musiałyby dotrzeć tu kanałem wiodącym z jeziora do morza. Mało która eskadra zdołałaby przebyć tak wąską trasę, zwłaszcza atakowana przez szybkie statki wojenne i czarodziejów z obu brzegów rzek, broniących swojej ojczyzny. Ostatnia możliwość inwazji na Halruaa to lądowanie na morskim wybrzeżu i wyładowanie wojsk, które pomaszerują drogą lądową. A w takim wypadku mobilność halruaańskich latających statków znowu szybko pozwoli obrońcom uzyskać przewagę.

Ale nawet w obliczu takich środków obronnych niejednego wroga kraj i niejedna horda potworów próbowała napadać na kraj czarodziejów, skuszeni barwnymi opowieściami o cennej magii czekającej na zagarnięcie. Prawdziwy potencjał halruaańskiej magii jest nieco niższy niż w opowieściach, ale miejscowi umieją uczynić z niej dobry użytek w samoobronie.

## RELIGIA

Religia ma swoje miejsce nawet w społeczeństwie zdominowanym przez magię wtajemniczeń, ale nie zajmuje centralnej pozycji w codziennym życiu Halruaa. Jednak niemal wszyscy Halruaańczycy przynajmniej deklaracyjnie kłaniają się bogom, bo dobrze wiedzą, że nie warto lekceważyć bogów, którzy obdarowali ich cudami magii. Wiara w to, że można obyć się bez czci dla bóstw, byłaby szczytem pychy.

Większość Halruaańczyków czci Mistrę albo Azutha. Zdecydowana większość wielbi Matkę Magii i modli się do niej o opiekę nad Splotem, bo dzięki temu halruaański styl życia ma się dobrze. W każdej miejscowości nie mniejszej niż wioska znajduje się przynajmniej kapliczka poświęcona Mistrze, a w większych miasteczkach i miastach stoją imponujące świątynie. Niektóre grzeszą pewną przesadą w dekoracjach, wszystkie jednak błędną w porównaniu z Górą Talath, gdzie mieści się centrum całej magii w Halruaa. Góra Talath leży wysoko na górskim zboczu na północnej granicy Halruaa. Posiada największą świątynię Mistry w Faerunie, a oprócz ośrodka kultu także jedną z najpełniejszych i najcenniejszych bibliotek i archiwów w Faerunie – przynajmniej w dziedzinie magii.

Nie wszyscy w Halruaa oddają cześć Mistrze, spora grupa wierzy naukom Pana Zakłęb. Rozbudowa kultu Azutha krótko po jego ubóstwieniu miała miejsce głównie w Halruaa, a tutejsi wyznawcy stanowili główny ośrodek tej religii przez ponad tysiąc lat. Ich głos wzrósł w siłę po Czasie Kłopotów, ponieważ w tym okresie wystąpiły właśnie pośród wyznawców Mistry, przez co spora liczba czarodziejów – nawet w gronie starszych – zmieniła bóstwo opiekuncze.

Jakby nie dość było problemów z rywalizacją dwóch religii, zaczęły krążyć pogłoski o narodzinach w Halruaa nowego, sekretnego kultu Shar. Powiada się, że część Halruaańczyków – w tym może kilkoro starszych – odpowiedziało na wezwanie Pani Nocy i sięgnęło po Cienisty Splot. Mimo że opowieści mogą być przesadzone, prawdopodobnie zawierają ziarno prawdy. A chociaż członkowie Rady Starszych rzadko przemawiają wspólnym głosem w jakiegokolwiek sprawie, można być pewnym, że ci spośród nich, którzy kłaniają się Mrocznej Bogini, są solidarni w swoich ciemnych sprawkach.

Jak dotąd żadna inna religia nie zakorzeniła się w Halruaa. Z pomniejszych religii najważniejsze są kościoły Savrasa i Velsharoon, oba jednak zostały w znacznym stopniu wchłonięte przez kościół Azutha, a ludność stara się utrzymać ten stan rzeczy. Kapłanom innych bogów wolno na krótki czas odwiedzać morskie porty (zapewne w towarzystwie kupców lub jako emisariusze innych krajów), ale nie są mile widziani w głębi Halruaa, mają przy tym zakaz szerzenia wiary pośród miejscowych. Jeśli któryś się na to poważy, szybko zwraca na siebie uwagę i otrzymuje uprzejmą prośbę o wyjazd z kraju. Upartych w magiczny sposób wyrzuca się z Halruaa na drugą stronę najbliższej granicy, czyli gdzieś wysoko w góry albo na środek Wielkiego Morza.

## poszukiwacze przygód

Ponieważ Halruaańczycy są zadowoleni ze swej izolacji, niewielu z sympatią patrzy na obcokrajowców szwendających się po okolicy. Owszem, akceptuje się działalność niewielkiej liczby miejscowych poszukiwaczy przygód, którzy od czasu do czasu – dla zysku i przy-

gody – odwiedzają trudniej dostępne rejony, zwłaszcza Ściany Halruaa, Bagno Akhlaur, dżungle Mhair i Swagdar w Dambrath. Ale przybysze z obcych krajów, którzy chcą w Halruaa szukać skarbów i zabijać potwory, raczej nie mogą liczyć na miłe przyjęcie. Jeżeli już jakiejś grupie uda się tutaj dotrzeć, nie wyrzuca się jej siłą, jeśli nie sprawia kłopotów i nie krzewi niepożądanego kultu. Ale tutejsi i tak przyglądają się podejrzliwie jej działaniom.

Niektórzy zawodowi poszukiwacze przygód znajdują w Halruaa alternatywne źródła dochodu. Doświadczeni wojacy zwykle mogą zatrudnić się w wojsku, a magowie zapewne będą w stanie zapłacić albo odwdziżyć się za naukę, zwłaszcza jeśli ofiarują wiedzę i próbki zagranicznej magii. Nie toleruje się tu natomiast cudzoziemskich złodziei. Tak jak w przypadku konkurencyjnych kapłanów, obcych złodziei przyłapanych na gorącym uczynku prosi się o opuszczenie kraju albo magicznie wyrzuca poza granice.

## polityka i władza

W Halruaa najbardziej szanowaną formą władzy jest magia, a więc najpotężniejsi magowie zazwyczaj dzierżą też władzę polityczną. Szczęśliwie dla reszty świata, halruaańscy czarodzieje rzadko mówią jednym głosem w jakiegokolwiek sprawie. Dlatego struktury władzy składają się tutaj z wielu frakcji czarodziejów, które w gonitwie za magiczną mocą dążą do różnych i często sprzecznych celów.

Zalathorm, obecny król-czarodziej Halruaa, to znawca poznań, którego moc przewidywania przyszłości zapobiegła już kilku zagrożeniom, zanim stały się poważne. Zalathormowi i innym znawcom poznań tak bardzo wiodło się w obronie kraju, że większość obywateli chce teraz obsadzać na wysokich stanowiskach właśnie specjalistów od magii poznań. Wolą im powierzać los państwa, niż znawcom wywołań, przywołań i innych dziedzin, za których panowania Halruaa musiała bronić się aktywnie.

## historia halruaa

Pierwszym ludem, który zamieszkał na gorących, deszczowych równinach Halruaa były plemiona Lapałczyków, które zbiegły spod ciężkiej ręki yuan-ti z dżungli położonych na zachodzie. Ów krzepki lud osiedlił się na obu brzegach szerokich, spokojnych rzek i wokół jeziora, zajmując się rolnictwem, rybołówstwem i pasterstwem. Ponieważ trzy łańcuchy górskie wokół Halruaa tworzyły naturalną barierę chroniącą przez zewnętrznym światem, lapałskie plemiona przeważnie cieszyły się spokojem.

Nikt inny nie przybył do tej doliny przez prawie 1400 lat. Dopiero wówczas pojawiła się grupa netheryjskich czarodziejów na latającym statku pod wodzą arcymaga Raumarka, której udało się uratować przed faerimmami i wyjść cało z upadku imperium Netherilu. Raumark wcześniej przewidział nadciągającą zagładę i zaczął planować drogę ucieczki jeszcze zanim Karsus popełnił niewybaczalną zbrodnię i zanim umarła Mistryl. Po przebyciu gór Netheryjczycy ujrzeli przepiękny, żyzny kraj, słabo zaludniony przez lapałskich pasterzy i rybaków. Postanowili założyć tu nową ojczyznę.

Oba narody nawiązały pokojowe stosunki, nie wszczęły walki o płodny i rozległy kraj i szybko nauczyły się koegzystować. Czarodzieje ofiarowali prostemu ludowi Halruaa zorganizowaną klasę panującą, prawo, sprawiedliwość i cudowne dzieła magii. Rodowi-

ci Lapalczyki o uzdolnieniach magicznych bez przeszkód mogli rozpocząć naukę, a obecność wielu potężnych czarodziejów wkrótce zniechęciła najeźdźców i potwory, które dawniej nękały nizinne obszary.

Po przybyciu Netheryczyków Halruaa rozwijała się i bogaciła jako kraj czarodziejów, stosunkowo odizolowany od reszty świata. Ale chociaż obywatele nigdy nie interesowali się zbytnio wydarzeniami zachodzącymi za Ścianami Halruaa, nie mogli liczyć na wzajemność – sąsiedzi wielokrotnie usiłowali ich podbić, nie zważając na słynne środki obronne tego kraju. Największym utrapieniem byli Dambrathczycy, zazdrośni o bogactwa i magię Halruaa. Kilkakrotnie przy różnych okazjach podejmowali próby inwazji.

W 585 RD flota dambrathskich galer zaatakowała wybrzeże i na kilka miesięcy zajęła część kraju leżącą na południe od jeziora Halruaa. Później jednak wielki halruaański król-czarodziej Mycontil pokonał najeźdźców i zabił ich dowódcę. Ostatni większy najazd miał miejsce około stu lat temu, gdy charyzmatyczny satrapa Lapaliyi pchnął zmasowany atak przez Przełęcz Talath. Halruaańczyki bez trudu odparli najeźdźców.

### KALENDARIUM

Rok	Wydarzenia
-1732	Lapalskie plemiona zaczynają zasiedlać basen jeziora Halruaa.
-339	Rok Przerwanym Sieci: Karsus doprowadza do upadku Netherilu, a arcybiskup Raumarck zabiera grupę Netheryczyków na południe. Docierają do Halruaa i tam się osiedlają.
-125	Rok Przeganej Mądrości: Hetel Hastalhorn, możny halruaański arcybiskup, zakłada Mhairhotel, dziś zwane Miastem Renegatów, na południowym krańcu Dżungli Mhair.
147	Rok Żelaznego Kolosa: Wyznawcy Azutha oficjalnie zrywają z kościołem Mystry i zakładają Dom Wstąpienia Najwyższego w górach niedaleko Lhair.
173	Rok Krzyczącego Sharna: Grupa wyznawców Leiry, zniechęcona dominacją wyznawców Mystry i Azutha w Radzie Starszych, opuszcza Halruaa na latających statkach. Czarodzieje ci osiedlają się w Nimbralu.
426	Rok Czarnego Świtu: Ongild, znany czarodziej, wytwarza magiczny klejnot, który przechowuje zaklęcia. Nadaje mu swoje imię. Ostatecznie Ongild kończy w brzuchu czerwonego smoka Hoondarrha.
546	Rok Zardzewiałej Szabli: Gulkuluster zaczyna produkcję serii potężnych różdżek, z których jedna aktualnie znajduje się w posiadaniu szafirowego smoka Malaeragotha, który żyje pod Szarymi Wierchami.
553	Rok Zgrzytających Zębów: Arkajuńscy barbarzyńcy z Dambrath najeżdżają wybrzeże Halruaa i przez kilka miesięcy okupują wiele miast.
554	Rok Falujących Zbóż: Mycontil, halruaański król-czarodziej, zbiera armię przeciwko okupantom. W bitwie zabija króla barbarzyńców Reinharda I arcybiskupem czarem, który zarazem pozbawia życia Mycontila i krąg jego uczniów.

585	Rok Łypiącego Beholdera: Flota dambrathskich galer próbuje przedrzeć się kanałem do jeziora Halruaa i podbić Halagard. Niszczycielski ostrzał magiczny z obu brzegów i z latających statków posyła na dno niemal wszystkie jednostki najeźdźców.
638	Rok Nudnych Zdań: Na halruaańskich ulicach słychać pierwsze pogłoski o świątyni Grumbara ukrytej gdzieś na Zachodniej Ścianie.
827	Rok Poświęconej Fortuny: Czarodziej Omm Hlandrar z Halruaa nawiązuje widowiskową walkę z Czerwonym Magiem o imieniu Velsharoon na nieboskłonach ponad Shaar. Pojedynek kończy się remisem.
973	Rok Opuszczonego Legowiska: Crintijscy zwiadowcy cienia zaczynają napady na dolinę Nath przez przełęcz łączącą oba kraje.
1144	Rok Młota Giganta: Halruaański arcybiskup Ootheraum Deirin w powietrznej bitwie zabija smoka Thoklasteesa nad Lśniącym Morzem na wschód od Orliu.
1146	Rok Późnych Gości: Nekromanta Akhlaur otwiera <i>portal</i> na Plan Żywiołu Wody i wpuszcza larakeny do bagna, nad którym wznosi się jego wieża.
1260	Rok Złamanego Ostrza: Lapaliya próbuje najazdu na Halruaa i ponosi porażkę.
1262	Rok Czarnego Wiatru: Zalathorm, obecny król-czarodziej, wstępuje na tron Halruaa.
1263	Rok Tressyma: Netiarca Zalathorm przenosi stolicę Halruaa z Halagardu do Halarahhu ze względów obronnych.
1312	Rok Gryfa: Thongameir „Sztormag” Halargoth pozyskuje młodego spizowego smoka na wierzchowca i często kursuje na jego grzbiecie do i ze swej niedosiężnej górskiej twierdzy zwanej Wieżami Narth.
1321	Rok Łańcuchów: Narodziny Darssona Czarotwórcy, słynnego później autora wielu zaklęć.
1332	Rok Miecza i Gwiazd: Hansandrar Ilmeth, halruaański arcybiskup, tworzy Potężną Runę Mistrza, magiczną „księgę zaklęć” Deneira.
1355	Rok Harfy: Dwalimar Omen, agent Zalathorma, opuszcza Halruaa na pokładzie <i>Władcy Krain</i> , specjalnego latającego statku wyposażonego w <i>Nimbralskie Astrolabium</i> . Jego zadaniem jest zbieranie niebezpiecznych artefaktów na obszarze Faerunu.
1357	Rok Księcia: Netiarca Zalathorm na krótko wpada w obłąd po przepowiedzeniu Czasu Kłopotów. Na dwa tygodnie na tronie zastępuje go Gabriela.
1372	Rok Dzikiej Magii: Wojna Czarodziejów. Ahklaur i Zalathorm, którzy długowieczność zawdzięczają środkom magicznym wspólnie opracowanym w młodości, zwracają się przeciwko sobie. Zalathorm niszczy czerwony klejnot noszony na szyi, w którym przechowywał ostatnią część przedłużającej życie magii, zabijając i siebie i przeciwnika. Niedobitki z magicznej bitwy wspólnie z Kabałą – grupą elfich duchów uwolnionych niedawno z innego, większego klejnotu – natychmiast wskrzeszają Zalathorma.
1373	Rok Zbuntowanych Smoków (obecny rok).

## władze

Najwyższą władzą w Halruaa jest Rada Starszych – kłótlive zgromadzenie ponad czterystu potężnych czarodziejów pod przewodnictwem netiarchy, czyli króla-czarodzieja. Mimo że wszyscy starsi myślą niezależnie i mają bardzo rozbieżne opinie, umieją współpracować na tyle zgodnie, by skutecznie zarządzać sprawami kraju.

Głową rady i obecnym netiarcią Halruaa jest Zalathorm Kirkson (PN mężczyzna człowiek znawca poznań 20/mistrz wiedzy 4/halruaański starszy 5), który podobno liczy sobie kilkaset lat. Jego wieża stoi w Halarahhu pośrodku kompleksu świątynnego poświęconego Mystrze. Pałac netiarchy to reprezentacyjna budowla chroniona przez różnorodnych magicznych strażników i środki obronne.

Posiedzenia rady Zalathorm zwołuje za pomocą specjalnego przedmiotu magicznego zwanego *Sferą z Kryształu* (patrz: strona 59). *Sfera* pozwala mu kontaktować się jednocześnie ze wszystkimi starszymi jednym słowem rozkazu, a wszyscy, którzy odpowiedzą na wezwanie, pozostają w telepatycznym kontakcie z Zalathorem i innymi rozmówcami tak długo, jak potrzeba. Dzięki temu urządzeniu starsi nie muszą fizycznie podróżować do pałacu, aby brać udział w zgromadzeniu, mimo że większość dysponuje magicznymi środkami, które to umożliwiają. W większości wypadków na telepatyczne wezwanie odpowiada mniej niż połowa starszych, bo wielu zajmuje się w tym czasie intensywnymi badaniami magicznymi czy osobistymi sprawami. Za wyjątkiem najbardziej pałacujących spraw, do podjęcia decyzji w głosowaniu wystarczy udział jednej dziesiątej członków rady. Gdy sprawa jest tak ważna, że wymaga zgromadzenia całej rady, wysyła się specjalne wezwanie. Wówczas magiczny sygnał dociera do każdego starszego z wieścią, że jak najszybciej powinien stawić się w pałacu w sprawie najwyższej wagi. Gdy to możliwe, dopuszcza się pewien czas oczekiwania, aby wszyscy członkowie rady zdążyli przybyć. Jeśli zbiera się cała rada, osoby niezdolne do przybycia muszą zaakceptować decyzje podjęte przez obecnych.

Aby zostać starszym, trzeba wykazać się magicznym talentem i złożyć podanie o przyjęcie do rady. Na ogół zasiadający w radzie czarodzieje przeprowadzają „badanie pochodzenia” kilkoma powierzchownymi czarami poznania, aby upewnić się, że potencjalny członek nie będzie sprawiał problemów. Przeważnie test jest czystą formalnością, bo wszyscy znaczący czarodzieje w Halruaa się znają (jako sojusznicy albo rywale) i świetnie się orientują w zmianach układu sił między różnymi frakcjami w Radzie Starszych. Każdy starszy po przyjęciu do Rady uczestniczy w polityce na tyle, na ile ma ochotę i potrzebę.

Gdy netiarcha umiera albo abdykuje, cała Rada Starszych zbiera się na obiór nowego władcy. Starsi powinni wybrać najpotężniejszego ze swego grona, ale zgromadzenia elekcyjne zawsze są skłócone i silnie upolitycznione. Ostatni trzej netiarchowie byli specjalistami szkółki poznania, głównie dlatego, że znawcy poznania oddali krajowi nieocenione usługi, wykrywając z wyprzedzeniem zagrożenie niebezpieczeństwa.

Ponieważ większość Halruaańczyków czci Mystrę, jej duchowieństwo zajmuje ważne miejsce we władzach. Kapłani Pani Tajemnic pełnią funkcję sędziów państwowych, za pomocą czarów

poznania ustalając prawdę i intencje we wszystkich sprawach kryminalnych. Niedawno system sądownictwa otworzył się nieco bardziej dla sług Azutha, dając tej grupie ludności lepszą reprezentację w halruaańskiej polityce.

Rada Starszych kieruje polityką kraju jako całości, ale każde miasto i miasteczko wybiera swojego własnego burmistrza, który zarządza miejscowymi sprawami. W praktyce obywatele niemal zawsze obierają burmistrzem kogoś, kto już należy do Rady Starszych, bo uważają, że napotężniejsi czarodzieje mają najlepsze kwalifikacje do zarządzania. Burmistrzowie zajmują się bieżącymi sprawami swoich miejscowości i mianują odpowiednie osoby na urzędowe stanowiska – zwłaszcza związane z utrzymaniem pokoju i obronności. Patrole, straż miejska, a czasami wojsko to zwykły widok na ulicach. W jednostce służb porządkowych niemal zawsze znajduje się kapłan i mag w rolach sędziego i egzekutora.

## wrogowie

Dla Halruaańczyków wszyscy obcokrajowcy są wrogami. Cudzoziemców postrzega się tu jako chciwych, żądnych magii naciągaczy, którzy nie mogą się doczekać, aż położą tapy na owocach ciężkiej pracy tutejszych czarodziejów. Być może takie nastawienie pochodzi jeszcze z wczesnej epoki Halruaa, gdy netheryjscy uciekinierowie żyli w przekonaniu, że ich tropem podążają faerimmowie. A może jest skutkiem wielu napadów na Halruaa z niezbyt odległej przeszłości? Mniejsza zresztą o przyczyny. Faktem jest, że większość mieszkańców Halruaa wierzy, iż wszyscy obcokrajowcy pożądamy ich magii i chcieliby ją wykraść.

### BANDYCI

Chyba najbardziej dokuczliwym wrogiem Halruaa są niezliczone zgraje bandytów, które jakimś cudem podkopują się, prześlizgują czy wspinają przez góry Północnej Ściany z Bandyckich Pustkowi. Magia poznania, która dobrze sprawdza się w wykrywaniu zagrożeń na większą skalę, nie najlepiej radzi sobie z przewidywaniem działań i poruszeń małych grup rabusiów. Dlatego Halruaańczycy mieszkający na północy kraju zachowują ciągłą czujność i zawsze mają pod ręką komponenty do zaklęć.

### DAMBRATH

Prawda jest taka, że mało które państwo odważyłoby się na bezpośredni konflikt z krajem czarodziejów. Jak dotąd najsmielej poczynił sobie Dambrath, ale trzeba zaznaczyć, że historycy zawsze powątpiewali w mądrość barbarzyńskich wodzów Dambrath sprzed panowania Crinti. Niedawno łupieżcze wypadki do Nath stały się ulubioną zabawą Crinti, ale tego rodzaju najazdy samowolnie organizuje szlachta. Nie są to próby inwazji sterowane przez królową Dambrath i jej doradczynię. Ponieważ dojście do władzy znawców poznania pociągnęło za sobą lepsze przygotowanie i skuteczniejszą obronę przeciw atakom, Crinti pomalutka czynią zniechęcać się do drażnienia sąsiada. Ale pasmo nieprzebytych gór i rozległe bagniska rozdzielające oba kraje są zapewne atutem dla jednych i dla drugich. Kupcy Crinti mogą swobodnie handlować w halruaańskich miastach, pod warunkiem że nie

oddalają się zbyttnio od portu. Ta uprzejmość najwyraźniej satysfakcjonuje obie strony.

### LAPALIYA

Luźna konfederacja miast-państw doszła kiedyś do wniosku, że najazd na Halruaa będzie opłacalnym przedsięwzięciem. Zapewne skusiła ich do tego obfitość magii do grabieży. Ale ta właśnie magia zmasakrowała lapalskich najeźdźców i można się spodziewać, że następnym razem byłoby tak samo. Aktualnie przez Przełęcz Talath przepływa normalny handel w obie strony. Dopóki Lapalczycy trzymają się swojej strony gór, Halruaańcy są skłonni z nimi handlować.

### THAY

Dotąd między obiema magicznymi potęgami nie doszło do oznak wrogości, ale jeśli ktoś choć trochę zna oba kraje, nie ma wątpliwości, że darzą się wzajemną nieufnością. Największym pragnieniem Czerwonych Czarodziejów jest zdobycie pilnie strzeżonych halruaańskich sekretów. Niejednokrotnie już próbowali założyć w Halruaa enklawę, mimo że zawsze zdecydowanie im odmawiano. Halruaańcy uważają, że wpuszczenie do kraju czarodziejów z północy przyniesie niekończące się problemy, bez względu na deklaracje i obietnice Thayczyków. Czasami przytapywano pojedynczych Czerwonych Magów myszkujących na granicach i w głębi Halruaa, nie wiadomo jednak, co dokładnie tam robili, bo Halruaa ma w zwyczaju szybko i krótko rozprawiać się z intruzami, zanim zdążą wyrządzić poważniejsze szkody – a często jeszcze zanim zdążą złożyć zeznania. Nie trudno zgadnąć, że prawdziwym celem ich obecności zwykle jest kradzież magii.

## Miasta i miejsca

Ludność Halruaa skupia się w licznych wioskach i miastach we wnętrzu kraju. Większość miejscowości to małe, przytulne osiedla liczące najwyżej kilkuset mieszkańców. Ochroną i zarządzaniem taką osadą zwykle zajmuje się czarodziej minimum 11. poziomu. Osoba taka sprawuje stanowisko burmistrza, zapewne należy też do Rady Starszych.

Największe ośrodki miejskie Halruaa są nieduże w porównaniu z wielkimi miastami innych państw, a halruaańskie miasta mają dużo rzadsze zaludnienie. Największą miejscowością w Halruaa jest stołeczny Halarahh, który liczy sobie tylko 8000 mieszkańców, mimo że rozciąga się na powierzchni, na której zmieściłoby się miasto dwukrotnie liczniejsze. Większość głównych miast przylega do brzegu morskiego, do jezior lub rzek, ale niektóre wyrosły wokół ośrodków najważniejszych gałęzi przemysłu – górnictwa i winiarstwa.

Życie w halruaańskich miastach przesycone jest magią. Przy spokojnych ulicach stoją rozmaite domy – jedne są wielkie i imponujące, inne nieduże i skromne, a wszystkie mają wbudowane kilka magicznych usprawnień. W miastach na wybrzeżu ulubioną praktyką jest magiczne sterowanie koralem, aby urósł w „ściany” otaczające domy czy ogrody. Ulice w całym kraju nocą są dobrze oświetlone zakłęciami tworzącymi światło, o natężeniu dostosowującym się do pory dnia. Nawet prosty robotnik może posiadać parę słabych przedmiotów ma-

gicznych, które ułatwiają nieco życie czy pomagają w pracy. Czary do chłodzenia, gotowania i konserwacji żywności są dostępne dla każdego.

U osób zamożnych egzotyczna magia jest i narzędziem i elementem dekoracji. Czary wytwarzające migotliwe światło lub przyjemne dźwięki często wplata się w tkaniny dla większego efektu. Dziwne, silnie umagicznione stworzenia, na przykład behiry, trzyma się jako zwierzątka domowe. Często podróżuje się latającymi powozami, dywanami lub statkami. W całym Halruaa ludzie bardzo starają się popisywać umiejętnościami i posiadaniem bogactwem.

### Aluarim (małe miasteczko)

Aluarim (populacja 1328) leży niedaleko rzeki Aluar, dobrze chronione przed potencjalnymi najeźdźcami dzięki położeniu w centralnej części Halruaa. Miasteczko pełni rolę przede wszystkim ośrodka transportu rzecznoego dla płodów rolnych z okolicznych gospodarstw. Większość powierzchni osobliwego miasteczka zajmują magazyny i spichlerze nad rzeką, gdzie przystanie i pomosty schodzą nad samą wodę. Ruch statków do i z Alaurimu jest duży, bo to przedostatni przystanek na trasie żeglugowej w kierunku północnym, dalej jest już tylko Eru.

Jeszcze pół roku temu w Alaurimie mieszkała Rhodea Ognio-włosa (ND kobieta człowiek znawca wywołań 18/halruaański starszy 3), najpotężniejszy znawca wywołań w kraju. Rhodea słynęła z niezłomnej odwagi, kilkakrotnie prowadziła wojska do bitwy.

Co zdumiewające, Rhodea nie zginęła w boju, lecz wskutek wypadku z polimorfowanym smokiem w królewskiej mennicy. Krótko po tej tragicznej śmierci jej córkę Thalię zasztyletowali Procopio Septus i Dhamari Exchelsor, dwójka czarodziejów, których magia wywołała ów incydent w mennicy.

Wieża, w której mieszkała Rhodea, stała na północnym skraju Alaurimu jeszcze zanim powstało miasteczko. Z niewiadomych przyczyn istnieje tradycja, zgodnie z którą w wieży tej zawsze mieszka znawca wywołań. Poprzedni mieszkaniec, Alteb Lazin, był w dużo mniej przyjaznych stosunkach z miejscowymi niż Rhodea, ale gdy zachodziła konieczność obrony miasteczka, wywiązywał się z obowiązków. Od śmierci Rhodei wieża stoi pusta, a jej latający statek, Błędny Ognik, nadal tkwi zacumowany u szczytu.

### chasolne

Chasolne to osobliwa pozostałość po cywilizacji istniejącej tu przed przybyciem Netheryczyków. Leży na wybrzeżu Wielkiego Morza, na południowym końcu Wschodniej Ściany, niedaleko Zatoki Piratów i Yaulazny. W klifie wiszącym nad oceanem wykuto tu dwie kamienne głowy o przesadnie wyrazistych rysach, wznoszące się ponad 150 metrów nad powierzchnię wody. Wizerunki te, niemal karykatury ludzkich głów, wpatrują się w ocean, a między nimi widnieje wolna przestrzeń, w której wąskie, kręte schody z wąskiego pasma piaszczystej plaży pną się w górę klifu. Stopnie schodów wykuto w litej skale. Prowadzą około pół kilometra ponad poziom morza do dobrze ukrytej półki skalnej, także dającej widok na morze.



Na skalnej półce zachowały się kruszejące, sypiące się ruiny oraz duży kamienny stół – prawdopodobnie ołtarz – z rzeźbionymi wizerunkami niespotykanych morskich istot i dziwnych okrętów. Po obu stronach stołu są szerokie, płytkie kamienne misy, poczerniałe wewnątrz od palonej oliwy. Z tyłu półki skalnej, wbudowane w ścianę klifu, stoją dwa szeregi kolumn, obramowujące wejście do tunelu, który prowadzi do dużej, wysoko sklepionej komnaty pozbawionej dalszego przejścia. Wielu poszukiwaczy przygód odwiedzało to miejsce, chcąc odkryć coś więcej i znaleźć skarby, jakie mogą być gdzieś tutaj ukryte.

## Dom Jordainów

Na południowym krańcu halruaańskiego wybrzeża, na półwyspie wcinającym się w Zatokę Taertał, nad Wielkim Morzem zbudowano rozległy, obszerny kompleks budynków otoczony murami. Jest to Dom Jordainów, siedziba organizacji, która szkoli i indoktrynuje wszystkich odpornych na magię asystentów zwanych Jordainami. Dom Jordainów posiada tyle ziemi, że starcza jej na duże ogrody i wiele pól uprawnych oraz otwarte pastwiska dla stad bydła. Na środku terenu stoi kilka budynków z dormitorium, kuchnią i jadalnią, salami lekcyjnymi i obiektami treningowymi dla mieszkających tu przyszłych Jordainów. Tak jak inne większe plantacje i gospodarstwa, Dom Jordainów jest w pełni samowystarczalny, ale utrzymuje kontakty handlowe z niedalekim miastem Khaerbaal, skąd sprowadza towary, jakich mieszkańcy nie wytwarzają u siebie.

Nie każdy może podjąć naukę w Domu Jordainów. Tutejszych uczniów dosłownie hoduje się do tego celu. Czary po-

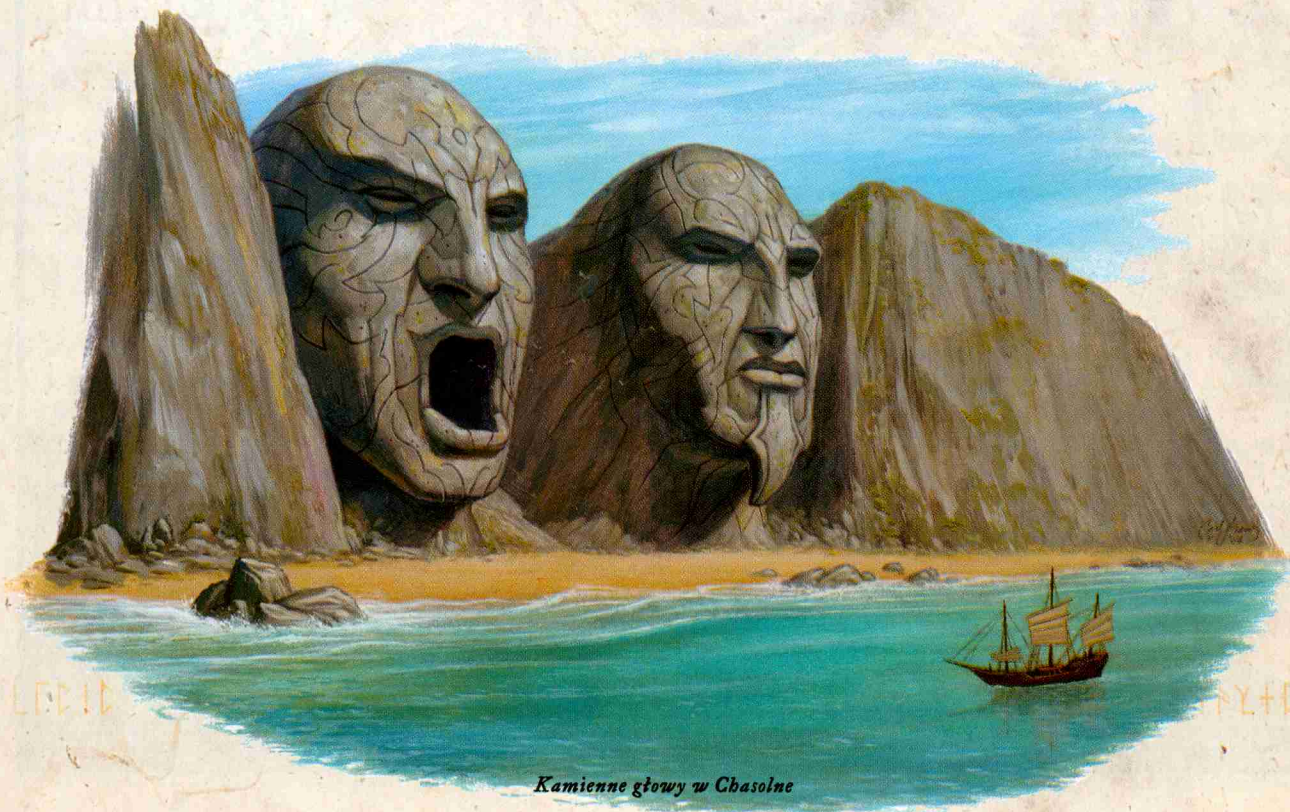
znania wybierają rodziców posiadających odpowiedni materiał genetyczny, a u dzieci zrodzonych z tak zaaranżowanych związków wyrabia się specjalnymi miksturami niezwykle potężną, wrodzoną odporność na magię. Gdy urodzony Jordain zostanie uznany za dobrego kandydata, czeka go życie zaplanowane w najdrobniejszych szczegółach przez władze Domu Jordainów.

W Domu Jordainów oprócz uczniów mieszka wielu czarodziejów, którzy pełnią rolę instruktorów i trenerów. Codziennie stawiają przed Jordainami różnorodne magiczne wyzwania, ćwicząc podopiecznych fizycznie i mentalnie. Jednocześnie stosują inne czary, aby uczyć młodych Jordainów sposobów przechowywania wiedzy, które uczynią z nich niezbędnych asystentów u boku przyszłych zwierzchników.

## Galdel (duże miasteczko)

Galdel, spokojne miasteczko liczące około 3200 mieszkańców, leży na południowym brzegu jeziora Halruaa. Słynie przede wszystkim z kowali pracujących w elektrum. Mieszka tu około tuzina takich wysoko cenionych rzemieślników. Stapiają złoto i srebro w metal zwany elektrum i wyrabiają piękne dzieła sztuki, pierścienie, różdżki i broń. Jest wśród nich krasnolud Boronuil Żelaznoreki (PN mężczyzna złoty krasnolud wojownik 4/fachowiec 13), przez wielu uznawany za największego mistrza w tej branży. Za odpowiednią cenę Boronuil potrafi na zamówienie wykonać przedmioty ze złota, srebra lub elektrum przeznaczone do magicznego usprawnienia. Pobiera opłaty czterokrotnie wyższe od standardowych i ma zamówień co najmniej na dwa lata do przodu.

Ryc. Carik Frank



*Kamienne głowy w Chasolne*

## Góra Talath (małe miasteczko)

Góra Talath, przez wielu uważana za centrum halruaańskiej magii, to małe miasteczko położone wysoko na zboczu jednej z najwyższych gór w Ścianach. Składa się po prostu z szeregu domów, w których mieszkają osoby zatrudnione przy obsłudze wielkiej świątyni Mystry wykutej w górskiej ścianie.

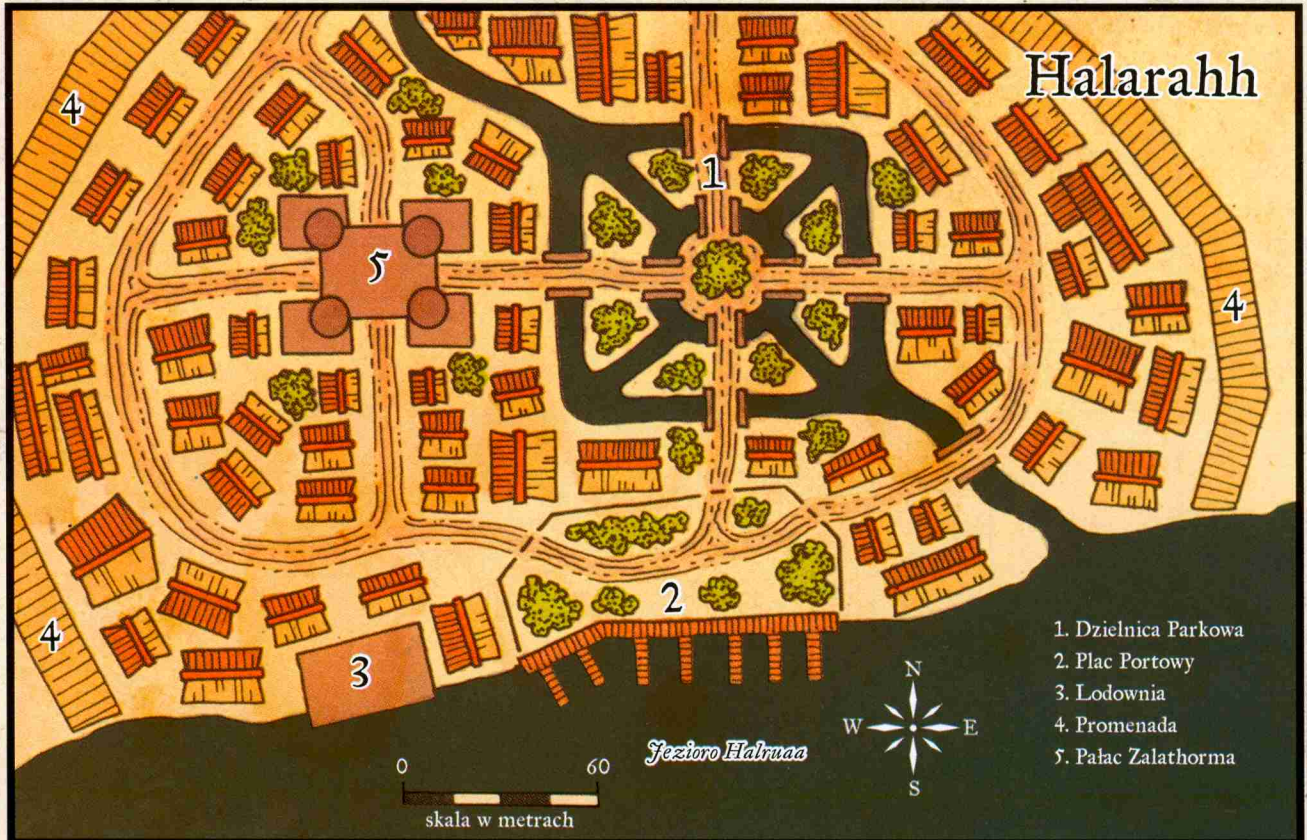
Najwyższą, kapłanką jest tutaj Greila Sontoin (PN kobieta człowiek kapłan 20 Mystry), która podobno dostała niezemskiej mądrości i ma wgląd we wszystkie rzeczy magiczne, dzięki własnej magii i łasce Mystry. Greila jest bardzo stara i rzadko opuszcza świątynię, ale nadal włada potężną mocą i mogłaby być groźna nawet dla Zalathorma, gdyby kiedyś weszli sobie w drogę. Na szczęście król-czarodziej i najwyższa kapłanka żyją w zgodzie i regularnie się kontaktują, bo mają zaufanie do swoich sądów na różne tematy.

Świątynia Mystry to wspaniała budowla o strzelistych iglicach, które na stromym zboczu górskim wydają się niewiarygodnie wysokie. Tak jak wielkie wieże czarodziejów w niżej położonych miastach, świątynię zbudowano głównie z mocnego kamienia, ale są w niej także ściany z kryształu oraz permanentne *ściany mocy*. Ktokolwiek zechce złożyć hołd Pani Magii, może przybyć tutaj i się pomodlić, ale osoby chcące zdobyć tu unikalne czary czy przedmioty magiczne odejdą rozczarowane. Wszystkie cenne rzeczy trzyma się poza właściwą świątynią, w wielkim kompleksie jaskiń, zdolnym bezpiecznie przechowywać wielowiekową magiczną wiedzę.

Niełatwo zdobyć dostęp do archiwów świątynnych. Goście, którzy pragną wejść do magazynów, muszą przejść drobiazgowo magiczne przeszukiwanie. Kto przejdzie badanie, otrzymuje prawo wstępu, ale tylko w ściśle wyznaczonym zakresie, do tego obsługa świątyni może przydzielić obowiązkową eskortę na czas pobytu wewnątrz. Członkowie Rady Starszych mają dostęp do niemal wszystkich działów, ale inni Halruaańczycy mogą korzystać tylko z pospolitszych źródeł. Obcokrajowcy mogą zaledwie przejrzeć drobną część zbiorów, a za wstęp muszą wnieść bardzo wysoką opłatę. Podróżnicy po powrocie ze świątyni w rodzinne strony często opowiadają o tutejszej wspaniałej bibliotece, nie wiedząc nawet, że dane im było zobaczyć mniej niż jedną trzecią zbiorów.

Mimo największej czujności kapłanów, złodziejom i szpiegom czasami udaje się przeniknąć do środka, ale na takich śmiałków zawsze czeka spory arsenał magii odrzuceń. Wielu intruzów odnajduje się dopiero kilka dni po tym, jak zostali usmażeni, zamrożeni lub częściowo zdeintegrowani.

Archiwum ma pewien poziom uporządkowania – gościom zwykle udaje się odnaleźć pożądany element magicznej wiedzy po pięciu czy sześciu latach uważnych poszukiwań. Halruaańscy czarodzieje szczerzą się zdolnościami odnajdywania informacji w jaskiniach Talath, a niektórzy znawcy poznań poświęcili kawał życia na opracowywanie zaklęć specjalnie pod kątem przyspieszenia tego procesu. Ale w sumie nikt w Halruaa – może z wyjątkiem paru liczków obeznanych w tych sprawach – nie ma pojęcia, jak obszerne są archiwa w Górze Talath.





Halarabb, stolica Halruaa

## Halagard (małe miasto)

Mając około 7500 mieszkańców, Halagard wielkością ustępuje tylko Halarahhowi. Leży u ujścia Kanału Halagard do Zatoki Halruaa i posiada dużą flotę rybacką. Zatoka Halruaa jest zarazem bezpieczną przystanią i terenem obfitych połowów ryb, które są głównym towarem eksportowym Halagardu. Około dwóch trzecich złowionych tu ryb trafia w głąb kraju, a jedna trzecia po uwędzeniu lub zasoleniu idzie na eksport za granicę.

Przez wiele lat Halagard był stolicą Halruaa, ale niespełna sto lat temu Zalathorm wniósł pod głosowanie Rady Starszych wniosek o przeniesienie stolicy w głąb lądu dla bezpieczeństwa od potencjalnych najeźdźców i ze względu na groźną ekspansję Bagna Akhlaur. Dyskusja była zawzięta, z silnym sprzeciwem grupy pod przewodnictwem burmistrza Halagardu, ale decyzja zapadła i obywatele Halagardu dotąd nie mogą przebaczyć królowi-czarodziejowi tej kompromitacji. Zresztą niektórzy Halagardzcy wciąż uważają się za prawdziwych dziedziców halruaańskiego ducha. W ramach sprzeciwu wobec nowatorskiej halarahhskiej mody (przez co milcząco protestują przeciw degradacji ukochanego miasta), czarodzieje halagardzcy generalnie specjalizują się nie w szkole magii poznań, lecz w przywoływaniach lub wywoływaniach.

Obecnym burmistrzem Halagardu jest Eledryk Omanrys (PN mężczyzna człowiek znawca przywołań 14/halruaański starszy 2), wpływowy członek Rady Starszych. Jest bardzo uzdolnionym

znawcą przywołań i lubi mieć u boku uczniów i doradców. Otacza się wieloma przywoływaczami-uczniami i jordainskimi asystentami. Jego uczniowie mają niełatwe życie. Burmistrz wymaga ciężkiej pracy i stawia wysokie wymagania. Ale mimo opinii surowego nauczyciela, nigdy nie brakuje mu chętnych do nauki, bo jest jednym z najpotężniejszych znawców przywołań w całym kraju.

W Halagardzie mieszka także dwanaścioro innych starszych. Ich liczba na krótko wzrosła po przeniesieniu stolicy, ale przyczyna była oczywista – ponieważ bagno od zachodu zbliżało się nieustannie do granic miasta, zwrócono uwagę na kryjące się tam niebezpieczeństwa. Trzeba było podjąć energiczne działania, aby zapobiec pochłonięciu Halagardu przez grząskie mokradła. W tym celu kilkoro sławnych czarodziejów sprowadziło się do Halagardu, aby zbadać rozprzestrzenianie się bagien i znaleźć jakieś środki zaradcze. Inni przybyli tylko, by bronić miasta przed groźnymi stworzeniami, które wypełzały z bagna. Po zamknięciu portalu na Plan Żywiotu Wody większość czarodziejów, którzy przybyli tutaj badać to zjawisko, wyjechała, ale niektórym miasto spodobało się i pozostali na stałe.

## Halarahh (małe miasto)

Rezydencjonalne miasto Zalathorma ma populację nieco powyżej 8000 mieszkańców, jest więc największym miastem w Halruaa. Rozległe, obszerne miasteczko leży na północnym brzegu jeziora Halruaa, przy ujściu rzeki Halar. Posiada wiele szerokich

placów publicznych, na których można spacerować, przemawiać i świętować uroczystości.

Nie mniej niż trzy tysiące mieszkańców stolicy, w tym siedemnaścioro członków Rady Starszych, to praktykujący czarodzieje, dzięki czemu Halarahh jest największym skupiskiem magicznych talentów poza Thay. W krajobrazie dominują setki czarodziejskich wież – wyniosłe budowle wzniesione z barwnego koralu, kamienia, kryształu i magicznej mocy, wyrzeliwujące wysoko ponad niską zabudowę miejską. W poprzednich dziesięcioleciach każdy czarodziej starał się prześcignąć rywala budując największą wieżę z najwspanialszym widokiem na okolicę. W końcu niebezpieczeństwo dla samych wież i dla latających statków zmusiło Zalathorma do przerwania „wojny wież” i obłąkany wyścig budowlany skończył się. Aby zaskarbić sobie łaskę Zalathorma, niektórzy czarodzieje nawet zmniejszyli wysokość swoich wież, co znacznie zwiększyło bezpieczeństwo latających statków.

Ze względu na znaczną koncentrację czarodziejów i obecność króla-czarodzieja z doradcami, w Halarahhu niełatwo się żyje, gdy nie ma się uzdolnień do Sztuki. Lepsze traktowanie i awanse spotykają posiadaczy magicznego talentu, a omijają pozostałych, i to we wszystkich dziedzinach. Oczywistym wyjątkiem od tej reguły są Jordainowie. Niepodatni na magię doradcy rywalizują o stanowiska i prestiż wraz z panami-czarodziejami w niekończącej się politycznej grze, jaka toczy się na dworze Zalathorma. Mimo że nie mogą sięgnąć po obfite bogactwa – pieniądze i magiczne – dostępne dla wielu innych obywateli, wysoka pozycja w oczach wszystkich, od króla-czarodzieja po ubogiego ulicznego urwisa, jest wystarczająco cenna.

### DZIELNICA PARKOWA

Nieopodal pałacu netiarchy, w samym centrum miasta, leży Dzielnica Parkowa – obszerne skupisko parków, rzek, pawilonów i altanek zaprojektowana pod kątem spacerów, konwersacji i oracji. Pełno tu rozmaitych drzew, od tropikalnych do znanych z klimatu umiarkowanego, z których wiele obsypanych jest kwieciami lub rodzi owoce. Obrosnięte bluszczem altanki to zaciszne miejsce na prywatne rozmowy. Wiele mostków przerzucono nad sztucznymi kanałami-rzeczkami, co stwarza wrażenie ogromnego, wypielęgnowanego ogrodu. Na obrzeżu dzielnicy straganiarze sprzedają towary, od przekąsek i napojów po magiczne drobiazgi typu chłodzące czapeczki (kapelusze, na które rzucono drobne czary chłodzące) i błyskamyki (ładnie pomalowane kamyki zaczarowane sztuczkami, przez co migoczą albo skrzą się barwami).

Mieszkańcy Halarahhu regularnie przychodzą do Dzielnicy Parkowej, aby pogadać, podyskutować lub posłuchać kwiecistych przemów. Każdemu wolno wstąpić na podium i zacząć gardłować na dowolny temat, ale jest kilku najlepiej znanych mówców, którzy przyciągają największe grono słuchaczy. Najgorętsze debaty, które wpłynęły na politykę w skali ogólnokrajowej, czasami zaczynały się od namiętnych oracji w Dzielnicy Parkowej.

### LODOWNIA

W niskim budynku niedaleko portu wielu czeladników czarodziejów codziennie ciężko pracuje, magicznie generując ogromne ilości lodu. Stworzony lód szybko dzieli się na bloki, owija izolującą termicznie tkaniną i dostarcza różnym osobom w mieście – bogaczom, których na to stać i przedsiębiorcom, którym lód jest niezbędny do pracy.

Ponieważ produkcja tak wielkich ilości lodu wymaga mnóstwa ludzkiej pracy, nawet według standardów czarodziejów, niedawno zaczęto rozważać możliwość otwarcia stałego źródła lodu poprzez *portal* na Lodowe Pustkowie w Otchłani. Oszczędność w magii byłaby ogromna i natychmiast odczuwalna, ale ze względu na potencjalne zagrożenia pomysł utkwiał na długo w komisji wewnątrz Rady Starszych.

### PAŁAC NETIARCHY

Nawet w Halarahhu, gdzie czarodzieje łączą magię z architekturą rywalizują między sobą we wspaniałości rezydencji, pałac netiarchy nie ma sobie równych. Obszerna budowla to arcydzieło architektoniczne. Posiada strzeliste iglice połączone korytarzami jakby zawieszonymi w powietrzu. Ogromne fasady i wsporniki wykonane z przezroczystego materiału – a czasami z magicznej mocy – nadają całej budowli wrażenie lekkości i zwiewności.

Wewnątrz nasilenie magicznej ingerencji ociera się o zbytkowność. Każda komnata jest ozdobiona mnóstwem magicznych dekoracji. Nocne niebo, plaża obmywana falami morza o zmierzchu, obcoświatowa sceneria jaśniejącej flory z dalekiego Podmroku – oto kilka z mnóstwa świetlnych obrazów przedstawiających wspaniałe widoki. Niejedno pomieszczenie zbudowano pod kątem akustyki, aby nadać określone właściwości dźwiękom, a w salach pełno jest magicznych konstruktów, które mają straszyć, zadziwiać i niepokoić widza. Mechaniczne smoki naturalnych rozmiarów, buchające z pysków mglistymi oparami, czają się w niszach w szerokich korytarzach. Specjalnie wykonane gabloty z żywymi, oddychającymi, miniaturowymi wersjami prawdziwych stworzeń stanowią ściany dzielące różne pomieszczenia. W samym środku pałacu znajduje się kilka specjalnych komnat oświetlonych sztucznym światłem słońca, zawierających gęsty las tropikalny z kolorowymi ptakami, wężami i drzewnymi żabami.

Ale magia w rezydencji króla-czarodzieja jest nie tylko na pokaz. Całego budynku strzegą niezliczone odmiany magii zabezpieczającej przed złodziejami i skrytobójcami oraz chroniącej skarby. Do kilku pałacowych skrzydeł goście nie mają wstępu, bo pełno tam zabójczych symboli, ożywionych strażników i spętującej magii, która ma zabijać intruzów, a nie tylko odpędzać.

### PLAC PORTOWY

Tak jak większość halruańskich miast, Halarahh wyrósł na brzegu akwenu wodnego. Ale tutejszy port nie jest ciasnym, hałaśliwym, gęstym skupiskiem magazynów, typowym dla faerunskich miast portowych. Tutaj szerokie ulice z przystani przechodzą w otwarty park zwany Placem Portowym. Jest to bulwar wybrukowany kolorowym kamieniem i obsadzony wielkimi drzewami, pod których cieniem przyjemnie spacerować i gawędzić. Między drzewami stoją liczne namioty z jaskrawo pomalowanymi markizami.

Na Placu Portowym odbywają się praktycznie wszystkie festiwale i festyny miejskie. Wiosną, gdy na jeziorze Halruaa odbywają się Regaty Królowej, na Placu Portowym zbierają się tłumy widzów, którzy chcą zobaczyć wyścigi i przy okazji mają nadzieję schwytać odrobinę pyłu szczęścia, rozrzucanego z nieba podczas tradycyjnych pokazów świetlnych. Latem na placu odbywają się liczne targi potworów, na których wystawcy prezentują najnowsze okazy schwyte w całym Faerunie. Cza-

rodzaje poszukujący efektownych zwierzątek, przygotowujący specjalia kulinarne lub potrzebujący konkretnych komponentów do zaklęć tłumnie przybywają wówczas obejrzeć oferowany towar. Pewien durparski kupiec, odwiedzający Halarahh podczas targów potworów, powiedział: „Jeśli da się to zjeść, wsadzić do klatki, wziąć na smycz, albo pociąć na kawałki, na pewno tutaj się znajdzie.”

### PROMENADA

Do najmodniejszych i najprzyjemniejszych rozrywek halarahh-czyków należy bywanie i spacerowanie po Promenadzie, zwłaszcza w porze wieczornej. Promenada to szeroki chodnik biegnący po szczycie miejskich murów, które i tak są bardziej ceremonialne niż funkcjonalne. Można tam się dostać po szerokich, marmurowych schodach rozmieszczonych w różnych miejscach dla wygody mieszkańców. Co wieczór przechadzają się tu setki zamężnych obywateli ubranych w najlepsze stroje (często magicznie udekorowane), nieraz z ulubionym halruaańskim behirem czy innym zwierzątkiem. Ciągłe jedni starają się pokazać lepiej od drugich, ale najważniejsze jest samo bywanie tutaj.

### Khaerbaal (małe miasto)

Na południowym wybrzeżu, w zacisznej Zatoce Taertal, leży miasto Khaerbaal. Jak większość miejscowości w Halruaa, ma dużo otwartej przestrzeni, wiele tu szerokich alei, parków i bulwarów, a jednak jest wyraźnie bardziej prostackie niż większość podobnych mu miast.

Khaerbaal jest jedną z dwóch baz niewielkiej floty wojennej Halruaa. Kwateruje tu około piętnastu jednostek pełnomorskich i sześć latających statków. Główna warowna baza i stocznice okrętowe mieszczą się na wyspie Rulusuu, położonej niedaleko lądu przy Khaerbaal. Ponieważ na Rulusuu nie ma miasta – a jedynie morska forteca i stocznice – większość stacjonujących tam żeglarzy czas wolny spędza w Khaerbaal. Ze względu na niespotykaną liczbę gospód i tawern, które powstały dla obsługi żeglarzy, Khaerbaal jest dość awanturczym miastem.

Oprócz tego, że jest placówką wojskową, Khaerbaal stanowi główny ośrodek handlu w południowo-zachodniej części kraju. Statki kupieckie, których kapitanowie nie chcą podróżować aż do ujścia zatoki do jeziora Halruaa, rzucają cumy w Khaerbaal. Ceny są tu prawie tak dobre jak w głębi kraju, a na rozładunku tutaj oszczędza się kilka dni podróży. Poza czarodziejami i wojskowymi, większość khaerbaalczyków to kupcy reprezentujący interesy miejscowych wiosek i gospodarstw.

W Khaerbaal władzę sprawuje Grozalum (N mężczyzna człowiek iluzjonista 16/halruaański starszy 2), naczelny starszy miasta, jednak rzadko tutaj przebywa. Grozalum najchętniej prześiaduje na dworze netiarchy w Halarahhu, starając się o względy i o fundusze na niekończące się serie magicznych projektów. Na czas nieobecności powierza ster rządów w mieście oficerom marynarki wojennej, którzy muszą poświęcać uwagę po równo utrzymywaniu lądu wśród żołnierzy i pilnowaniu prawa. Taka sytuacja oczywiście nie podoba się oficerom, którzy czują, że mają za mało czasu i środków jak na tyle obowiązków. Ale mieszkańcy Khaerbaal nie życzą sobie zmian, bo odpowiada im słaba obecność władz centralnych.

Oprócz floty wojennej, najważniejszym chyba obiektem w Khaerbaal jest rozległy park w centrum miasta, w którym rośnie kilka ogromnych miłorząbów. Te kolosy wyrastają wysoko ponad zabudowania, a znawcy twierdzą, że niemal na pewno było w tym działanie magii. Korona takiego drzewa osiąga ponad 60 metrów średnicy, a wewnątrz listowia istnieje zamknięty, samodzielny świat. Włóczędzy i robactwo często gnieźdzą się w dziuplach wielkich miłorząbów, co tworzy osiedla podobne do slumsów z innych miast Faerunu.

### Maeruhall (osada)

Pośród wzgórz u podnóża Wschodniej Ściany znajduje się Maeruhall, osiedle leżące najbliżej tutejszych kopalni złota. Wygląda jak surowe, proste miasteczko górnicze. Mieszka tutaj lud, który w dzień zajmuje się wydobywaniem złota, a w nocy hulankami. Kupcy zaopatrujący górników wieczorami mają do czynienia z hałaśliwym tłumem. Starają się sprzedawać towary i usługi atrakcyjne dla klientów i minimalizować bójkę i zamieszki. Mnóstwo bardów i muzyków udaje się do Maeruhall, podobnie jak kurtyzany różnego stanu i pozycji. Na każdym rogu są szulernie, a paru czarodziejów (głównie iluzjonistów) zbiło niezłe sumki na magicznej rozrywce i pokazach dla uciechy miejscowych.

Mimo awanturczyczej reputacji, Maeruhall nie jest miastem bezprawia. Dwie kompanie krasnoludzkich najemników, Złota Tarcza i Młoty Sprawiedliwości, zobowiązały się do pilnowania spokoju w imieniu garstki starszych, którzy tutaj mieszkają. Krasnoludy są nie mniej prostackie i gwałtowne niż reszta miejscowych. Gdy zachodzi potrzeba, rozbijają parę łbów i nie tolerują zaczepki. Generalnie jednak utrzymują spokój na tyle skutecznie, że goście zamiejscowi nie boją się tu przyjeżdżać.

Każdy tutejszy starszy dysponuje latającym statkiem, ale służą im one głównie dla prestiżu i osobistej satysfakcji. Co bardziej rozrywkowi mieszkańcy czasami usiłują porwać jeden ze statków i polecieć na przejażdżkę, więc czarodzieje musieli opracować zmyślne środki bezpieczeństwa, aby zapobiec kradzieżom bez masakrowania hultajów.

**Maeruhall (osada):** Konwencjonalna; Char ND; ograniczenie 200 sz; Mienie 6340 sz; Populacja 693; Mieszana (ludzie 83%, krasnoludy 8%, półelfy 5%, elfy 2%, niziołki 2%).

**Władze:** Burmistrz Rinlin Pulgro (ND mężczyzna człowiek znawca wywołań 14/halruaański starszy 2).

**Ważne postacie:** Kelvrin Errowd (PN mężczyzna człowiek znawca poznań 11/halruaański starszy 1), Doby Flurrig (ND mężczyzna człowiek znawca odrzucań 12/halruaański starszy 2), Inyda Lauz (PD kobieta człowiek znawca poznań 12/halruaański starszy 4) i Drindos Bez-Mont (N mężczyzna człowiek znawca wywołań 13/halruaański starszy 2), członkowie halruaańskiej Rady Starszych; Branwig Widłobrody (PN mężczyzna złoty krasnolud wojownik 13), dowódca kompanii najemnej Młoty Sprawiedliwości; Holper Silnotarczy (PN mężczyzna złoty krasnolud wojownik 9/zabójca gigantów 6), dowódca najemników Złotych Tarcz; Dreela Jesienna (ND kobieta półelf fachowiec 14), właścicielka salonu gier i gospody Przyjazny Wywern.

**Najemnicy Młoty Sprawiedliwości:** Kapitan 5, kapitan 2, wojownik 9, wojownik 7 (2), wojownik 6, wojownik 4 (3), tropi-

ciel 8, tropiciel 4 (2), zaklinacz 6, zbrojny 4 (3), zbrojny 3 (2), zbrojny 2 (2).

*Najemnicy Złotej Tarczy:* Barbarzyńca 4, bard 7, kapłan 6/wojownik 4, kapłan 3, wojownik 8, wojownik 6, wojownik 5 (3), wojownik 2 (3), tropiciel 6, tropiciel 3, łotrzyk 7, łotrzyk 3 (2), zbrojny 5 (3), zbrojny 4 (3), zbrojny 3 (5), czarodziej 6/wojownik 5.

*Inne postacie:* Arystokrata 3, arystokrata 1 (4), barbarzyńca 1, bard 6, bard 5, bard 4 (2), bard 2(3), bard 1 (2), kapłan 3, kapłan 2, kapłan 1 (2), plebejusz 10, plebejusz 9, plebejusz 8, plebejusz 7 (2), plebejusz 6 (4), plebejusz 5 (3), plebejusz 4 (5), plebejusz 3 (4), plebejusz 2 (8), plebejusz 1 (396), fachowiec 6, fachowiec 5 (3), fachowiec 4 (3), fachowiec 3 (5), fachowiec 2 (8), fachowiec 1 (13), wojownik 7, wojownik 5 (2), wojownik 4 (2), wojownik 3 (5), wojownik 2 (6), wojownik 1 (13), mnich 1, paladyn 2, tropiciel 2, łotrzyk 7 (2), łotrzyk 6 (2), łotrzyk 5, łotrzyk 4 (3), łotrzyk 3, łotrzyk 2 (4), łotrzyk 1 (7), zaklinacz 1, zbrojny 4, zbrojny 3 (2), zbrojny 2 (3), zbrojny 1 (22), czarodziej 11, czarodziej 9 (3), czarodziej 8, czarodziej 7 (2), czarodziej 6 (4), czarodziej 5 (7), czarodziej 4 (10), czarodziej 3 (12), czarodziej 2 (17), czarodziej 1 (19).

## Talathgard

Forteca Talathgard wznosi się na dnie przełęczy u podnóża Góry Talath. Stacjonujący tu garnizon ma za zadanie strzec ścieżki prowadzącej do osady Góra Talath i wejścia do najwyższej świątyni Mistry nieopodal wierzchołka góry.

W Talathgardzie przebywa elitarny, 200-osobowy oddział potężnych czarodziejów i doświadczonych weteranów walk. Żaden halruański czarodziej nie jest tak dumny i głupi, aby sądzić, że te siły nie przepuszczą żadnej istoty do świątyni czy świątynnych jaskiń. Ale z większością potencjalnych zagrożeń dadzą sobie radę. Dziewięćdziesiąt procent udaje się zatrzymać u bram Talathgardu, a pozostałe dziesięć procent ma dość rozumu, żeby nie pchać się do świątyni główną drogą.

Oprócz strażnicy przed świątynią, Talathgard stanowi też pierwszą linię obronną na Przełęczy Talath, przez którą biegnie droga łącząca Halruaa z Lapaliyy – z krajem, z którym w przeszłości bywały konflikty.

## Yaulazna (zatoka piratów) (wieś)

Głęboko w zatoczce zwanej Zatoką Piratów kryje się prymitywna osada Yaulazna – schronienie i baza dla wielu piratów, którzy grasują po wodach u wybrzeży Wielkiego Morza. Połowa wsi leży na wybrzeżu, druga połowa na pływającej platformie zbudowanej z połączonych razem wraków statków. Część lądowa powstała na dużo starszych fundamentach – starożytne podmurowania i dzwone kolumny z kamienia pochodzą z tych samych czasów i kultury co ruiny w Chasolne. Wiele tuneli, komnat i składów mieści się pod ziemią pod samym miasteczkiem i w okolicy, w miejscu, gdzie góry wyrastają z oceanu.

Yaulazna ma silną, centralną władzę, inaczej niż Purl na wschodzie. Rządzi tu legendarny król piratów Yargo (PZ mężczyzna nieziołek lekkostopy łotrzyk 9/korsarz z Wielkiego Morza 8). Yargo uważa się za absolutnego władcę Yaulazny i zasadniczo tak jest

w istocie. Sprawuje władzę żelazną ręką, mając na usługach krzepkich osiłeków. Ale mimo despotycznego charakteru Yargi, większość piratów akceptuje jego panowanie.

Przede wszystkim, dzięki Yardze piraci mają dobrą kryjówkę, do której chronią się przed pościgiem stróżów prawa albo przed rywalami. Króla piratów nic a nic nie obchodzi to, co piraci wyprawiają na pełnym morzu. Dopóki w porcie zachowują się porządnie, nic im z jego strony nie grozi.

Po drugie, Yargo chętnie podejmuje się rozsądzania sporów między skłóconymi korsarzami, którzy zwracają się do niego o mediację. Stawia przy tym jeden warunek: jeśli ktoś przedkłada sprawę pod jego sąd, musi zaakceptować wyrok – albo niech się wynosi z Yaulazny i nigdy nie wraca.

Po trzecie, Yargo zawsze jest gotów przyjąć wszelkie łupy na przechowanie w bezpiecznym miejscu, w jaskini pod miastem, przez dowolny czas. Opłatę w wysokości dziesięciu procent wartości uiszcza się przy złożeniu towaru w magazynie. Król piratów wielokrotnie udowodnił swoją uczciwość pod tym względem, więc większość piratów bez obaw ubija z nim interes. W podziemnych komorach ukryte są niewyobrażalne bogactwa. Raz na jakiś czas trafia się podejrzliwy pirat, któremu nie podoba się pomysł oddawania skarbów Yardze na przechowanie, ale król piratów nie musi przekonywać do swoich usług. Niemal każdy pirat w miasteczku czyni to za niego, gdy ktoś wyrazi wątpliwości.

Cudzoziemcy dziwią się, że floty wojenne nadbrzeżnych krajów nie starają się zniszczyć Yaulazny, ale Yargo jest przygotowany na taką ewentualność. W rzeczywistości i Halruaa i Dambraith kilkakrotnie kierowały eskadry do Zatoki Piratów z zadaniem spalenia pirackiego gniazda, ale za każdym razem załogi wracały z niczym, nie mogąc odnaleźć ani jednego budynku – jak gdyby całe osiedle zniknęło z powierzchni ziemi. Co zresztą nie jest dalekie od prawdy. Yargo ma potężnego przyjaciela – wyganego z Halruaa czarodzieja imieniem Zuusted Nimderval (NZ mężczyzna człowiek znawca przywołań 20). Opracował on pewną wersję czarui *zamiana planów*, która tymczasowo przenosi całe pirackie osiedle na inny plan. Dla bezpieczeństwa Yargo wystawia strażę przy wlocie do zatoki i wysoko w górach (aby wypatrywały latających statków), a Zuusted magicznymi środkami wykrywa czary szpiegowania oraz istoty usiłujące przekraść się tu pod osłoną magii. Przy pierwszych oznakach niebezpieczeństwa miasteczko ze wszystkimi mieszkańcami przenosi się gdzieś, dopóki zagrożenie nie przeminie. Znaczna część dochodu z opłat za przechowywanie skarbów u Yarga idzie na wynagrodzenie dla Zuustedu.

**Yaulazna (wieś):** Konwencjonalna; Char PZ; ograniczenie 30 000 sz; Mienie 9 000 000 sz; Populacja zmienna (około 180), przeciętnie 300; Zintegrowana (ludzie 37%, nieziołki 23%, półelfy 13%, półdrowy 9%, półorkowie 7%, elfy 5%, diablęta 4%, inni 2%).

**Władze:** Yargo (PZ mężczyzna nieziołek lekkostopy łotrzyk 9/korsarz z Wielkiego Morza 8), piracki król Yaulazny.

**Ważne postacie:** Zuusted Nimderval (NZ mężczyzna człowiek znawca przywołań 20), prawa ręka Yarga; Cam Beely (NZ mężczyzna człowiek łotrzyk 7/korsarz z Wielkiego Morza 4), kapitan Gwiezdnego Węża i oficjalny rywal Yarga; Ly'stri Faerow (CZ kobieta półdrow łotrzyk 4/wojownik 7/korsarz z Wielkiego Morza 8), kapitan Czarnej Wdowy, uważana za najgroźniejszą

piratkę na Wielkim Morzu; Wamdra Brooling (N kobieta człowiek łotrzyk 3/fachowiec 14), była kurtyzana z Calimporu i właścicielka „Purpurowego Dżinni” – gospody z noclegami.

*Opryszki Yarga:* Bard 5/zaklinacz 8, kapłan 9, wojownik 10, wojownik 7, wojownik 6 (3), mnich 12, łotrzyk 15, łotrzyk 12 (2), łotrzyk 6/zaklinacz 5, łotrzyk 9, łotrzyk 8 (3), łotrzyk 7, łotrzyk 5 (2), zaklinacz 7, czarodziej 13, czarodziej 8, czarodziej 7 (2).

*Zatoki statków:* W każdej chwili w przystani cumuje 1k6+4 statków. Każdy statek ma kapitana o poziomie postaci 8-12 (zwykle łotrzyk lub wojownik z kilkoma poziomami w klasie korsarza z Wielkiego Morza) oraz 2k20 wojowników, łotrzyków, fachowców i zbrojnych o poziomach od 1 do 10.

*Inne postacie:* Barbarzyńca 1, bard 3, bard 1 (2), plebejusz 7, plebejusz 6, plebejusz 5 (2), plebejusz 4 (3), plebejusz 2 (7), plebejusz 1 (18), fachowiec 6, fachowiec 5 (3), fachowiec 4 (3), fachowiec 3 (2), fachowiec 1 (2), wojownik 6, wojownik 5 (3), wojownik 4 (7), wojownik 3 (8), wojownik 2 (11), wojownik 1 (13), łotrzyk 3, łotrzyk 2 (4), łotrzyk 1 (7), zaklinacz 2, zaklinacz 1, zbrojny 3, zbrojny 2 (5), zbrojny 1 (8), czarodziej 1.

## Zalazuu (duże miasteczko)

Zalazuu, położone w Zatoce Azutha, to duże miasteczko liczące prawie 5000 mieszkańców. Pełni rolę głównego ośrodka handlowego w południowo-wschodnim Halruaa. Jak Khaerbaal, jest miastem obsługującym pobliską bazę halruaańskiej floty wojkowej. Niemal 2000 żołnierzy i prawie 20 okrętów wojennych (morskich i latających) stacjonuje w Forcie Zalazuu, dużej fortecy otoczonej murami zbudowanej tuż za miastem.

W Zalazuu rządy sprawuje Lailuu Gyrrite (PD kobieta człowiek kapłan 19 Mystry), ale bardziej zajmuje się obronnością Halruaa niż zarządzaniem miastem. Administrowanie codziennymi sprawami powierza biurokratyzowanym urzędom i komisjom, które z roku na rok stają się coraz większe i mniej wydajne. Większość urzędników nie zna się wcale na magii lub zna się bardzo słabo, ale udało im się dodać sobie powagi (i tym samym zapewnić posady w kraju, w którym faworyzuje się czarodziejów) poprzez stworzenie gąszczy formularzy, procedur i regulacji, których nikt inny nie rozumie. Skutkiem tego handel w tutejszym porcie przynosi mniej zysków niż powinien, bo większość kupców wie, że w innych halruaańskich miastach łatwiej prowadzi się interesy. Mimo większego nakładu czasu, wolą żeglować w górę kanału niż zatrzymać się w Zalazuu.

## BAGNO KILMARUU

Po wschodniej stronie miasteczka Zalazuu leży Bagno Kilmaruu, nie aż tak sławne jak Bagno Akhlaur przy Halagardzie. Ale podobnie jak tamto, jest niezdrowym, niebezpiecznym miejscem, w którym lęgną się zagrożenia dla pobliskich mieszkańców. Między innymi ze względu na te moczary marynarka wojenna umieściła w Zalazuu aż tyle wojska i pojazdów.

Gdzieś pośrodku bagien znajdują się ruiny miasta. Mało komu udało się do nich dotrzeć i powrócić z raportem, ci jednak, którzy tego dokonali, dowiedzieli się, że zanim nastąpiło tu bagno, było miasto zbudowane przez elfy. Z niewiadomego powodu, trójka potężnych halruaańskich czarodziejów zmieniła bieg rzeki, która dawniej wpadała do Zatoki Azutha i zatopiała osiedle elfów. Elfy

podjęły walkę z czarodziejami, chcąc ich pokonać i skierować rzekę w dawne koryto, ale ponieśli klęskę. Miasto elfów zniszczono, a zabite elfy powstały jako nieumarli. Rozsiewana przez nie negatywna energia z czasem przesycała całe bagno, wytworzyła ohydne choróbska, zdeformowała i splugawiła żywe istoty i powiększyła liczbę nieumarłych.

Żołnierze i poszukiwacze przygód co jakiś czas próbowali oczyścić bagno z plugastwa, ale aż do niedawna niemal wszystkie ekspedycje jedynie wносиły w bagno więcej śmierci i rozkładu. W Zalazuu powstało powiedzenie „Bagno reguluje pogłowię głupców w mieście”. Ale kilka miesięcy temu szpieg magów Kiva zabrała na bagno grupę Jordainów i z ich pomocą zniszczyła zieloną kulę (artefakt stworzony przez nekromantę Akhlaura), która nieustannie generowała nieumarłych. Odtąd liczba nieumarłych stworów na bagnie gwałtownie się zmniejsza. Gdy bagienna groza przeminęła, więcej magów i poszukiwaczy przygód zabrało się za przeszukiwanie ruin, żywiąc nadzieję na odzyskanie zaginionych skarbów elfów.

## Bohaterowie i potwory

Większość postaci pochodzących z Halruaa to ludzie, chociaż bohater z innej rasy także mógł urodzić się w tym kraju. Na przykład, złoty krasnolud urodzony w rodzinie górnikarza wydobywającego złoto w górach na wschodzie, albo rzemieślnik w dowolnym mieście, które produkuje biżuterię lub przedmioty przeznaczone do magicznego usprawnienia. Elf lub półelf może być dzieckiem jednego z elfich czarodziejów z Rady Starszych. Poza tym garść niziołków z niedalekiego Luiren w ciągu wieków przeniosła się do miast na wybrzeżu, bo miejskie życie w kraju czarodziejów było dla nich ciekawe i bardzo obiecujące.

Ponieważ w Halruaa pełno jest czarodziejów, postać czarodzieja bez problemu może pochodzić z tego kraju. Wielu jest także bardów, chociaż często słyszą docinki pod adresem „magii salonowej”. Zaklinacze też występują w Halruaa, ale jest ich bardzo mało, a z nich wielu decyduje się na życie poszukiwacza przygód, bo inaczej musieliby znosić podejrzenia i nietolerancję. Kapłani bóstw magii i czarów są liczni w Halruaa, ale służących innym bóstwom nie ma prawie wcale. Druidów i tropicieli więcej jest na prowincji – zwłaszcza w górach i na pogórzach – aniżeli w miastach. Pewna liczba mnichów ćwiczy w świątyniach poświęconych bóstwom magii, a czasami pojawia się paladyn służący jakiejś wzniosłej sprawie, ale klasy te w Halruaa nie mają wielu przedstawicieli. Łotrzykowie i barbarzyńcy także są wielką rzadkością.

Wszystkie atuty z Rozdziału 1 są odpowiednie dla postaci pochodzących z Halruaa. Halruaański szpieg magów, halruaański starszy i jordainski wezyr – klasy prestiżowe z Rozdziału 2 – szczególnie nadają się dla bohaterów urodzonych w kraju czarodziejów.

W Halruaa występuje niewiele potworów, głównie dlatego, że tutejsi obywatele pilnie dbają o bezpieczeństwo ojczystego kraju. Ale poszukiwacze przygód na pewno znajdą parę potworów pomiędzy Ścianami, na przykład zwodniki, halruaańskie behiry, larakeny i gwiazdne węże. Inne stworzenia – zazwyczaj bardzo silne i wytrzymałe, zdolne przetrwać w górach – to smoki, jaszczuroludzie, zwierzołaki, istoty przyzwane czarami oraz yuan-ti.

# LUIREN

**L**uiren, kraina niziołków, jest zarazem spokojna i tętniąca życiem. Mimo że niziołki występują w prawie każdym kraju Faerunu, wszyscy ich przodkowie kiedyś wywedrowali z Luiren. Niziołki, czasem zwane Małym Ludem, wolą nazwę „hin”, którą same siebie określają. Ale nie mają za złe obcym używania innych nazw. Chętnie witają przybyszów uśmiechem i gościnnością – chociaż nocleg u niziołka może oznaczać stajnię czy stodołę nader małych rozmiarów.

## Rys geograficzny

Hinowe państwo Luiren mieści się na południowym wybrzeżu Faerunu, wciśnięte pomiędzy Dambrath na zachodzie i Estagund na wschodzie. Zasiedlone obszary królestwa koncentrują się wokół niewielkiej zatoki zwanej Mielizną Luiren, na paśmie ziemi pomiędzy tą zatoką a Puszcza Lluir, które w większości miejsc nie przekracza 50 do 80 kilometrów. Ów zamieszkały teren ciągnie się przeważnie w kierunku z południowego zachodu na północny wschód, na długości około 440 kilometrów licząc od skraju Południowej Puszczy Lluir do miejsca, w którym Puszcza Lluir styka się z oceanem, nieco na wschód od Fasruil.

Puszcza Lluir leży na północ od otwartego terenu wybrzeża, na którym leżą główne ośrodki osadnictwa. Puszcza, choć teoretycznie stanowi część królestwa, w większości jest dziczą niekniętą niczyją stopą i mało niziołków ma odwagę się w nią zapuszczać. Północny skraj Puszczy Lluir okalają Góry Żabie, a za nimi na przestrzeni setek kilometrów rozpościerają się wielkie równiny Wschodniego Shaar. Większość obszaru Luiren to łagodnie pofałdowane wzgórza, na których dominuje żyzna gleba, rodząca różnorodne zboża i rośliny jadalne. Po pasterskim kra-

jobrazie są rozrzucone niewielkie gaje ogromnych, bardzo starych drzew. Jedynym rejonem niezalesionym, który nie nadaje się pod uprawę, jest Bagno Mortik, które przylega do południowego wybrzeża Mielizny Luiren i rozdziela południowy półwysp Luiren na dwie części.

Tak jak reszta południowego wybrzeża Faerunu, Luiren ma klimat gorący i wilgotny przez większość roku. Dzięki Górom Żabim, które zatrzymują płynące w górę wilgotne powietrze znad oceanu i przekształcają je w chłodniejsze, deszczowe chmury wiszące nad lasami, w Luiren pada więcej deszczu niż w Dambrathu na zachodzie i w Estagundzie na wschodzie. Okres największych opadów przypada na zimowe miesiące, co spowalnia handel i utrudnia podróże, ale jest niezbędne dla roślin rosnących przez resztę roku.

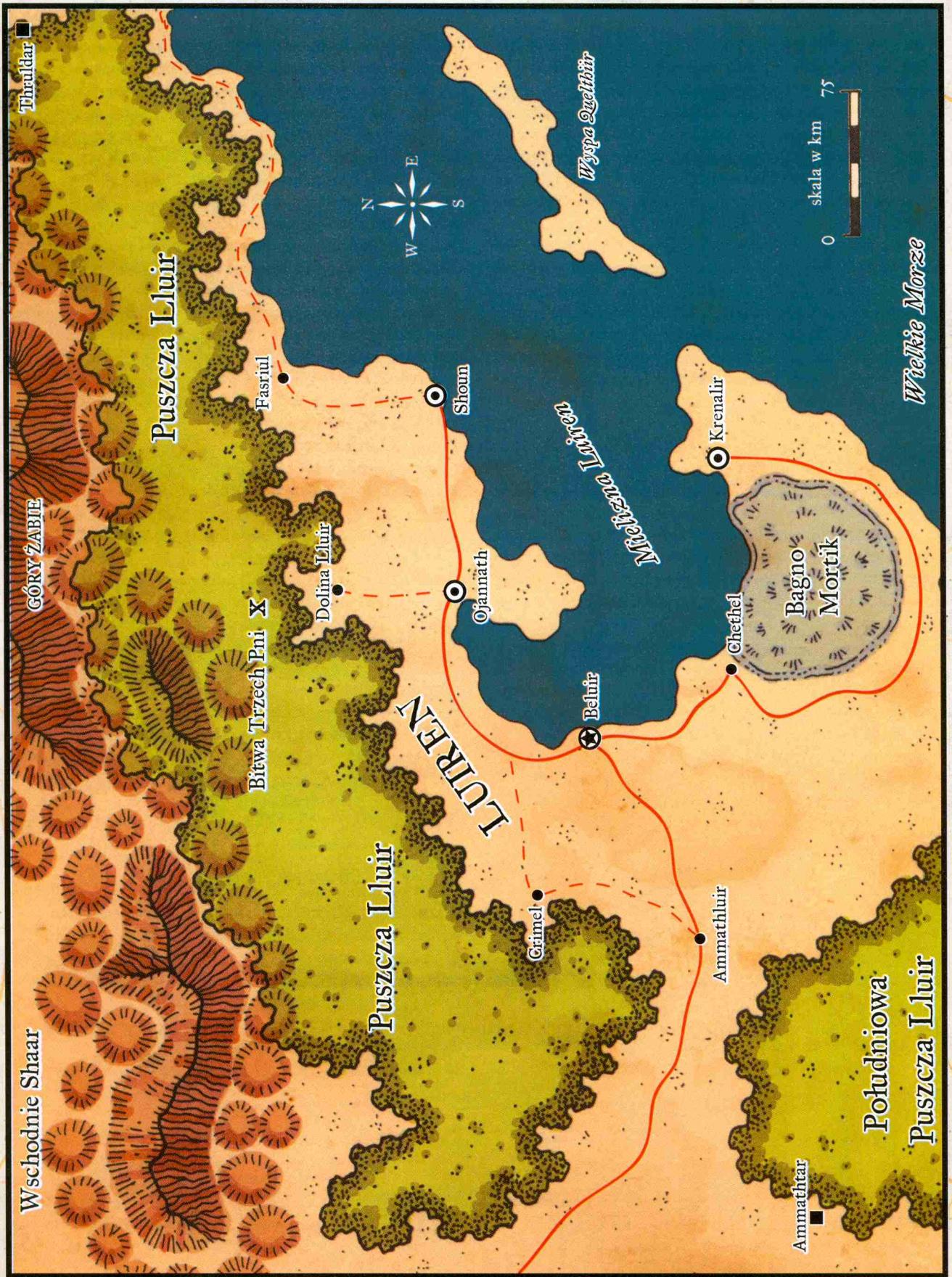
## Główne miejsca geograficzne

Zielone, pagórkowate pola, stanowiące większość Luiren, z trzech stron otaczają lasy lub góry, a z czwartej ocean. Niziołki lubią lasy, ale nie wchodzi w nie za głęboko z obawy przed żyjącymi tam potworami. Większość regionu to obszary rolnicze. Niziołki uprawiają zboże, warzywa i owoce cytrusowe na użytek własny i na sprzedaż kupcom z innych krajów. W dziwacznych osiedlach domków wykopanych we wzgórzach, jakich pełno na otwartej przestrzeni, hinowie często zbierają się razem, aby dzielić się płodami rolnymi, opowieściami i wieściami z innych ziem.

## Bagno Mortik

Bagno Mortik rozlewa się na nizinie w południowym Luiren i praktycznie odcina półwysp od reszty kraju. Teren ten leży tak nisko nad poziomem morza, że ziemia nie wysycha samoistnie, a nadmiar wody utworzył bagnisko.





Są to niezdrowe moczary rojące się od dokuczliwych stworzeń. Oprócz ogromnych kleszczy, w Mortiku żyją ogromne odmiany żab, węży, pajaków wodnych i zabójczych os, a także kąśliwe roje zwykleszych owadów. A najgroźniejszymi i najsprytniejszymi mieszkańcami bagien są chyba merrowy. Czasami napadają na okoliczne gospodarstwa i karawany, skąd porywają bydło i zapasy żywności. Władą nimi potężny szaman czy wódz zwany Królem Bagien (CZ mężczyzna merrow barbarzyńca 7). Ze względu na służące mu istoty droga między Chethelem i Krenadirem stała się niebezpieczna.

Prawie od samego początku osadnictwa w tym regionie krążą plotki o ukrytym mieście leżącym gdzieś pośrodku bagna. Nigdy nie znaleziono dowodów jego istnienia, ale to nie powstrzymuje poszukiwaczy przygód, którzy mimo wszystko próbują szczęścia. Większość śmiałków ryzykujących drogę przez Mortik, którym udało się stamtąd wydostać, przynosi ze sobą bagienną gorączkę, wysypkę, ukąszenia pijawek i błoto, ale żadnych skarbów.

## góry żabie

Góry Żabie tworzą północną granicę Luiren, oddzielając ten kraj od Wschodniego Shaar leżącego dalej na północ. Tutejsze pasmo gór, czasem zwane przez Estagundczyków Małymi Górami, jest stare i zwietrzałe, a na łagodnych zboczach po południowej stronie rosną drzewa, przechodzące bezpośrednio w Puszcze Lluir. Gdyby nie srebro spoczywające w trzewiach gór, mało kto poświęcałby im uwagę.

W górach żyją liczne plemiona złotych krasnoludów, pracujące w kopalniach srebra, które sami tam zbudowali. Krzepki Lud zajmuje się wydobyciem srebra i walką z ogromami, z którymi rywalizują o przestrzeń życiową. W ostatnich latach walki przybrały na sile, głównie ze względu na ogrowego maga Kalispara Jednozębego (PZ mężczyzna ogrowy mag zaklinacz 7), który zorganizował swój lud i narzucił mu bardziej agresywną taktykę wobec krasnoludów.

## mielizna luiren

Zatoka o nazwie Mielizna Luiren nie jest tak spokojna i bezpieczna jak Zatoka Delfinów na zachodzie czy Złota Woda na wschodzie. Tutejsza toń jest dużo ciemniejsza i mętniejsza niż tamte akweny, a niziołki, które niezbyt lubią żeglować, mało czasu spędzają na wodzie. Ale handel prowadzony z i przez Luiren oznacza, że statki kupieckie regularnie przemierzają Mieliznę. Prom między Shounem i Krenalirem regularnie kursuje przez zatokę co kilka dni, przewożąc kupców i inne osoby między tymi miastami, co oszczędza kilka dni podróży łądowej.

## południowa puszcza lluir

Nietknięta cywilizacją puszcza stanowi skuteczną granicę między Luiren i Dambrathem. We wczesnych latach Faerunu Puszcza Lluir i Południowa Puszcza Lluir tworzyły jeden, ogromny las, który zajmował całą powierzchnię dzisiejszego Luiren. Podział gigantycznej puszczy na dwie części miał kilka przyczyn – wyrąb

drzew przez waleczniaków po upiornych wojnach hin, kilka walk z chorobami drzewostanu i potrzeba stworzenia drogi do Delzimeru. W kolejnych latach Południowa Puszcza Lluir skurczyła się do około dwóch trzecich pierwotnego obszaru, ale większość roztropnych osób nadal jej unika.

Południowa Puszcza Lluir jest miejscem mrocznym i tajemniczym, gdzie gnieźdzą się przerażające, mroczne stwory, o których hinowie opowiadają niesamowite historie. Niektóre niziołki (zwłaszcza strażnicy marchii) starają się patrolować obrzeża puszczy, ale niebezpieczeństwa są tak realne i tak niewidoczne, że wielu strażników po prostu znika i ginie po nich wszelki śluch. Nikt nie wie, że w głębi lasu żyją dwa różne, bardzo niebezpieczne rodzaje istot, które nie chcą być przez nikogo widziane.

Jedno zagrożenie to plemię yuan-ti z południowego rejonu Czarnych Dżungli na Półwyspie Chult. Członkowie tego plemienia od pewnego czasu przenikają do puszczy przez dwukierunkowy *portal* i porywają niziołków, które przypadkowo znajdują się w pobliżu. Zabierają je do swego miasta na eksperymenty. Poza tym w lasach grasuje plemię beholderów pod wodzą bardzo starego i przebiegłego beholdera maga Xianthrope (PZ beholder mag 7). Xianthrope stworzył kilku tyranów śmierci, aby zabijali i niziołków i yuan-ti, które zapędzą się na ich terytorium łowieckie.

## puszcza lluir

Puszcza Lluir, przez niziołki czasem zwana Długim Lasem, ciągnie się przez ponad 650 kilometrów wzdłuż północnej granicy Luiren, zajmując niemal połowę kraju. Na całej długości las obfituje w drzewa cytrusowe i wiele wiecznie zielonych drzew typowych dla gorącego klimatu, które tworzą gęsty, ciemny dach listowia, pod którego osłoną kwitną rośliny pnące i obfite poszycie. W północnej części puszczy, która wspina się już na zbocza Gór Żabich, mniej wytrzymałe odmiany drzew ustępują miejsca twardszym gatunkom, zwłaszcza dębom, które dobrze się czują w chłodniejszym klimacie.

W puszczy nie ma całkiem bezpiecznych miejsc, ale na pewno najgroźniejszy jest wschodni skraj, zwłaszcza Thruldar i jego okolice. Mieszkają tu niziołki zjawomyślne, które nie tolerują żadnych intruzów na swoim terytorium. Oprócz sporadycznych spotkań z bandytami, we wschodniej części Puszczy Lluir można natknąć się na ogromne pająki, żuki rohatyńce, latające węże, żądłaki, a chyba najgorsze są wysokie paszczowce. Zachodni krańiec lasu to rozległa „świątynia” Noli Drzewnej Pieśni (ND kobieta niziołek waleczniak tropiciel 5/druid 8 Sheeli Peryroyl), która sprawuje opiekę nad puszcza, doradza strażnikom marchii w sprawach bezpieczeństwa i zniechęca głupich i nieumiejętnych do zapuszczania się zbyt głęboko w leśne ostępy.

## quelthiir

Wyspa Quelthiir to po prostu szeroka, piaszczysta łacha, rozdzielająca ujście Mielizny Luiren od Wielkiego Morza. Cała wyspa, długości 160 kilometrów, a szerokości jedynie 16, składa się głównie z niskich pagórków porośniętych morską trawą, niską krzewiną i rzadkimi, karłowatymi drzewami. Co kilka lat sztorm wdzierający się z morza w głąb łądu chłószcze wyspę niemilosiernie deszczem i wiatrem.

Mimo niegościnnych warunków geograficznych, z wyspą wiąże się wiele plotek. Niejedna opowieść wspomina o skarbach zakopanych tam przez piratów, którzy niegdyś terroryzowali południowe wybrzeże Faerunu. Bohaterem najbardziej popularnej historii jest kapitan Jape „Jednooki” Belson, znany łotr z Durparu, słynący z przebiegłości i chciwości. Według legendy, Jednooki zdobył wielki majątek w postaci pereł i srebra złupionych ze statku kupieckiego z Dambrath, który następnie zatopił z całą załogą na pokładzie. Później pozegłował prosto na Quelthiir, gdzie zbudował podziemną kryjówkę, chronioną przez rozmaite pułapki i sztuczki. Prawdopodobnie ukrył tam swoje łupy i udał się na Purl, aby odczekać spokojnie jakiś czas, ale Dambrathczycy schwytali go i zawlekli wraz z załogą do świątyni Loviatar. Skarb, jeśli w ogóle istniał, nadal spoczywałby na dnie ukrytej komory.

## LUDY LUIREN

Większość osób, które odwiedzają Luiren, wyjeżdża stąd z mieszanymi uczuciami miłego ciepła i pewnego zakłopotania. Tutajsze niziołki są wesołe i gadatliwe, ale ich zwyczaje i tradycje dla obcokrajowców są co najmniej dziwne. Na wybrzeżu, które skupia większą część handlu, niziołki bardzo starają się przypodobać Dużym Ludom, budują dla nich wyższe budynki do odpoczynku, jedzenia i spania. Mieszkańcy wnętrza kraju nie mniej gościnnie witają ludzi, elfów, półelfów i krasnoludów, ale jedyna gościna, jaką mogą zaoferować, to sucha stodoła i gorąca strawa.

## RASY I KULTURY

Mimo że lud hin można spotkać niemal w całym Faerunie, jego członkowie wszędzie indziej są przybyszami, jedynie tutaj gospodarzami. W ludzkich miastach często żyją skupione w niziołczych dzielnicach. Ale w Luiren to niziołki są u władzy i ich kultura wyraźnie to odzwierciedla. Niewielu przedstawicieli innych ras pozostaje w Luiren na dłużej – nie dlatego, by byli niemiłe widziani, ale dlatego, że po prostu tu nie pasują – dosłownie i w przenośni.

Wszystkie trzy podrasy niziołków wyglądają jednakowo, ale mają odmienny styl ubierania się. Przeciętny hin mierzy około 0,9 metra wzrostu, a waży około 15 do 20 kilogramów. Ma ciemnobrązowe lub czarne oczy, rumianą skórę, proste i czarne włosy. Czasami jednak rodzi się dziecko o jaśniejszej skórze i kręconych, brązowych lub rudych włosach. Takie cechy zawsze uważane są za dobry omen, a hinowie powiadają, że dziecko jest „błogosławione przez Brandobarisa”.

### NIZIOŁKI (LEKKOSTOPE)

Mimo że Luiren jest ojczyzną niziołków lekkostopych, stanowią tutaj niewielką mniejszość, bo bardzo wielu wyjechało z Luiren po upiornych wojnach. Według opowieści przekazywanych z pokolenia na pokolenie, lekkostope nie życzyły sobie żyć blisko miejsc, które tak obficie spłynęły krwią. Reszta, która pozostała, musiała żyć wespół z waleczniaka-

Ryc. Vince Loevke



Wiejska zabawa w Luiren

mi, porzucając wędrowny tryb życia i przyjmując zwyczaje ludu osiadłego.

Niziołki lekkostope fizycznie niemal we wszystkim są takie same jak waleczniaki. Jediną cechą różniącą obie podrasy jest usposobienie. Lekkostopi na ogół są weseli, rubaszni, wręcz lekkomyślni, a natura koczowników wciąż w nich żyje. Właściwie zwyczaj częstego przeprowadzania się w granicach Luiren (patrz niżej: Życie i Społeczeństwo) został wprowadzony właśnie przez lekkostopych, aby zaspokoić ich zew wędrowki bez konieczności opuszczania kraju, dopiero później waleczniaki także przejęły tę praktykę. Lekkostopi bardzo lubią trzymać zwierzęta i większość ich rodzin posiada wielkiego psa jako towarzysza i obrońcę. Lekkostopi nie są tak uparci i dzielni jak waleczniaki, ale obie grupy nauczyły się, że jedynym sposobem zapewnienia sobie spokoju ze strony Dużych Ludów jest walka obronna. Dawniej lekkostopi po prostu uciekali, ale teraz w razie potrzeby stają ramię w ramię z sąsiadami waleczniakami.

### NIZIOŁKI (WALECZNIAKI)

Spośród trzech faeruńskich podras niziołków waleczniaki są najsilniej związane z Luiren, a ogromna większość nadal mieszka w ojczystym kraju. To waleczniaki jako pierwsze doświadczyły krzywd od niziołków zjawomyślnych podczas upiornych wojen hin i to oni uparli się, aby doprowadzić tę ponurą sprawę do końca (patrz niżej: Historia Luiren). Po upiornych wojnach hin niziołki waleczniaki postanowiły porzucić koczowniczy styl życia, zaczęły wyrąbywać las i zasiedlać obszar dzisiejszego Luiren.

Nie są tak srogie i zawzięte jak zjawomyślne, za to spośród wszystkich niziołków najpraktyczniejsze i najmocniej stoją na ziemi. Lekkostopi nigdy do końca nie wyzbyli się ochoty do podróży, natomiast waleczniaki przeważnie zadowolają się pracą w polu, ucztowaniem, przesiadywaniem przy kominku i paleniem fajki. A zarazem przejęli od lekkostopych koncepcję częściowo koczowniczego życia, więc od czasu do czasu pakują się i przeprowadzają na nowe miejsce (czasami zmieniają też zajęcie, czasami nie). Waleczniaki zawdzięczają swoje miano wielu sytuacjom, w którym wykazali się nieustępliwością w obliczu przeciwności losu, w obronie ojczyzny i potomstwa i w zmaganiu się z trudnymi warunkami naturalnymi. Już niejeden potencjalny najeźdźca z zaskoczeniem odkrywał w niziołkach waleczniakach niezłomną determinację.

Waleczniaki najchętniej ubierają się w proste odzienie, odpowiednie do prac polowych czy zajęć miejskich. Mężczyźni zazwyczaj noszą luźne spodnie z nogawkami wsuniętymi w mocne, robocze buty, do tego proste, lniane koszule i skórzane kamizelki bez rękawów. Kobiety zwykle wolą wiejskie suknie, często z fartuchami i zwykle czepki, pod które upychają włosy. Podczas niepogody obie płcie narzucają lekkie płaszcze chroniące przed przemoknięciem. Poza tym typowy waleczniak wszędzie zabiera ze sobą mocną łaskę podróżną.

### NIZIOŁKI (ZJAWOMYŚLNE)

Bardzo mało niziołków zjawomyślnych nadal mieszka w Luiren, a gnieźdzą się głęboko w Puszczy Lluir. Goście z zewnątrz rzadko mają okazję ich spotkać.

## życie i społeczeństwo

Luireńskie niziołki wiodą szczęśliwe, beztróskie życie, z którego są całkiem zadowolone, ale które powoduje pewne nieporozumienia z innymi rasami. W społeczeństwie hinów podstawą jest wspólna praca i każdy porządny niziołek włącza się aktywnie w każdy projekt podjęty aktualnie przez ogół. Mały Lud ma wrodzone przekonanie o tym, że jednostka niewiele dokona na własną rękę, bez pomocy pobratymców.

Wyjątkowym elementem luireńskiej kultury jest nachodząca niziołków co jakiś czas potrzeba przemieszczenia się. Rodzina może nagle postanowić przeprowadzić się na drugi koniec osiedla, a nawet do innego miasta. Często zmieniają zabiegane życie miejskie na ciszę i spokój wiejskiej prowincji, albo odwrotnie. Niziołek może przeprowadzać się kilka razy w życiu, a w większym osiedlu co najmniej raz na dekadzie ktoś wprowadza się lub wyprowadza. Gdy niziołek opuszcza dom, pozostawia za sobą cały dobytek – meble, żywność, ubranie, porzuca nawet pracę. Wszyscy sąsiedzi przychodzą na specjalne przyjęcie pożegnalne, podczas którego wszyscy pomagają wyczyścić i przygotować mieszkanie dla kolejnych lokatorów. Dom nie będzie długo stał pusty, bo gdy jedna rodzina hinów wyjeżdża, wkrótce na miejsce przybywa inna.

Tak więc w każdym czasie pewna część domów w każdej miejscowości stoi pustych i oczekuje na nowych mieszkańców. Rodziny odwiedzające dane miasto po raz pierwszy mogą przez dzień lub dwa oglądać dostępne mieszkania (i meble, ubrania i pracę), zanim zdecydują się wybrać jedno z nich. Dla obcokrajowców obyczaj ten jest bardzo dziwaczny, ale dla hinów jest to tak naturalne, jak tęcza po deszczu.

### EKONOMIA

Gospodarka Luiren opiera się na rolnictwie. Hinowie eksportują płody rolne, takie jak zboża, warzywa i cytrusy, oraz produkty żywnościowe – sery, trunki, pieczywo i ciasta (zwłaszcza spody do ciast). Sprzedają też niektóre wyroby rękodzielnicze, na przykład rzeźbione drewno i wypalane naczynia. Niektóre gospodarstwa specjalizują się w hodowli bydła czy owiec, więc eksportuje się też niewielkie ilości wełny i skór.

Niziołki sporo handlują ze złotymi krasnoludami z Wielkiej Rozpadliny, dostarczając nadwyżki żywności w zamian za cenne metale. Większość pozostałych towarów idzie na eksport drogą morską, a ponieważ mało niziołków ciągnie do morskich podróży, powierzają handel w ręce kupców z innych krajów (głównie Durparu). Ze względu na częste kontakty handlowe, niektóre gospody i tawerny na wybrzeżu Luiren, w miastach portowych goszczących ludzkie statki, są dostosowane gabarytami do potrzeb ludzi.

Ostatni kierunek eksportu to Dambrath, gdzie karawany udają się drogą lądową. Tego rodzaju wyprawy organizuje się z wielką ostrożnością, bo niziołki dobrze znają sąsiadów Crinti (i długą historię agresywnych najazdów). Już choćby z tego powodu niziołki wolą załatwiać interesy z kupcami w Dunfeld, którzy udają się dalej na dambrathskie terytorium. Inne karawany podróżują gościńcem z Luiren do Estagundu, ale nie jest to ważny szlak handlowy; bo dużo łatwiej, szybciej i bezpieczniej przewozić towary statkiem.

Hinowie nie wybijają własnej monety, bo pieniądze używają tylko do handlu z obcokrajowcami. W głębi kraju niziołkom pieniądze nie są przydatne. Potrzebne im przedmioty uzyskują w drodze handlu wymiennego. Niziołki, które nie odwiedzają wybrzeża ani obszarów pogranicza, mogą przez miesiące i lata nie widzieć na oczy ani jednej monety. Niewielka ilość waluty, która przepływa przez miasta handlowe na wybrzeżu, pochodzi z innych krajów, głównie z Dambrath i Durparu.

Jak dotąd, hinowie niezłomnie odmawiają Czerwonym Magom z Thay zezwolenia na zakorzenienie się w ich kraju. Thayczycy kilkakrotnie już pytali o możliwość założenia enklawy w Belurze, a za każdym razem burmistrz – z silnym poparciem obywateli i wyższego duchowieństwa – stanowczo odmawiał. Niziołki sądzą, że wpuszczenie niegodziwych Czerwonych Magów do Luiren nie przyniesie nic dobrego. I nie zanoszą się na to, by miały zmienić zdanie.

### PRAWO I PORZĄDEK

Hinowie w Luiren mają niewiele praw, za to bardzo dużo zwyczajów. Ścisła regulacja poczynań ludu kapryśnego i przebiegłego z natury – który do tego ma w panteonie zdeklarowanego hultaja – byłoby wręcz niemożliwością. A mimo to niziołki umieją temperować się wzajemnie na tyle skutecznie, że zapobiegają większości poważnych przestępstw. Gdy mieszkaniec Luiren dopuści się jakiegoś wykroczenia, zazwyczaj otrzymuje surową reprimendę i przykazanie poprawy od starszego, mądrzejszego niziołka. Gdy kłopoty sprawia przybysz z zagranicy, niziołki często wynajdują sprytny sposób obrócenia przestępstwa na niekorzyść sprawcy. Na przykład, oszusta mogą doprowadzić do utraty pieniędzy i wszystkiego, co zdobył w oszukańczy sposób, albo śpiącego złodzieja wynieść nocą gdzieś na odludzie i zostawić okradzionego do cna.

Niziołki wiedzą, że wszędzie trafia się kilka naprawdę zgnytych okazów i jeśli nie będą mieć się na baczności, to jakiś wyjątkowy niegodziwiec może narobić sporo szkód. Gdy coś takiego się przydarza, wzywają miejscowego strażnika marchii (patrz niżej: Wojsko i Obronność) do wymierzenia sprawiedliwości. Chociaż niziołki są generalnie wesołe i skłonne do przebaczenia, z poważnymi zagrożeniami umieją rozprawiać się stanowczo, co dobitnie pokazało się podczas upiornych wojen. Gdy niziołczy stróż prawa schwyta mordercę, można się spodziewać szybkiej egzekucji.

W każdej wiejskiej społeczności w Luiren większością spraw zarządzają dwie raczej nieoficjalne rady starszych. Mężczyźni gromadzą się na werandzie największego publicznego budynku (zwykle gospody albo sklepu wielobranżowego), a kobiety przy stole kuchennym wewnątrz. Obie grupy dyskutują o bieżącej sytuacji i decydują, co należy uczynić w poszczególnych sprawach. Zazwyczaj obradom przewodniczy najbardziej szanowany i/lub najmłodszy z mieszkańców, na przykład burmistrz albo mądra kobieta, ale czasami rolę przewodniczącego przyjmuje strażnik marchii. Osoba ta wysłuchuje wszystkich argumentów i kontrargumentów, a jeśli zgromadzenie nie potrafi dojść do porozumienia, sam przewodniczący podejmuje decyzję.

W luireńskich ośrodkach miejskich zarząd jest bardziej oficjalny. Podczas każdego z pięciu okolicznościowych świąt każdy, kto chciałby mieć głos we władzach, przychodzi na centralny plac (albo na targowisko czy trawnik przed siedzibą burmistrza), aby

wziąć udział w dyskusjach nad sprawami dotyczącymi społeczności. W debatach porusza się wszystkie ważne sprawy, między innymi to, czy obecny burmistrz dobrze się sprawdza na swoim stanowisku, czy raczej powinien ustąpić. Najczęściej ta część dyskusji trwa tylko kilka chwil i składa się z paru toastów, kilku życzliwych żartów pod adresem burmistrza i szybkim głosowaniem, potem zaś następuje uroczystość. Inaczej bywa tylko w chwilach poważnego kryzysu lub gdy obecny burmistrz postanowił przeprowadzić się gdzie indziej. Jeżeli ma nastąpić zmiana na stanowisku, obywatele mogą przez godzinę czy dwie wysłuchiwać mów różnych ważniejszych obywateli, zanim nastąpi głosowanie. Wówczas zarząd nad miastem czy miasteczkiem obejmuje ten, kto został świeżo wybrany.

Burmistrz odpowiada za nadzorowanie codziennego funkcjonowania miasta, ale zwykle zleca te zadania innym niziołkom, na których fachowości może polegać. W miejscowości niziołków zwykle pobiera się podatki na finansowanie potrzeb miasta, ale na ogół bardzo niskie. Strażnicy marchii, z pomocą kilku osób z ochotniczej straży miejskiej, rozprawiają się z wszelkimi problemami spowodowanymi przez niziołki i przybyszów. Niewielu ludzi, którzy spędzili parę nocy w celi więziennej o niziołkowych rozmiarach, ma ochotę ryzykować ponownie.

### WOJSKO I OBRONNOŚĆ

Na granicach państwa – zwłaszcza na obrzeżach lasów – działa luźno zorganizowana grupa niziołczych obrońców zwanych się strażnikami marchii, którzy wiecznie wypatrują zagrożeń. Strażnicy marchii są ochotnikami, którzy rozumieją potrzebę trwania na straży i dysponują odpowiednimi umiejętnościami. Reszta ludności szczerze docenia pracę strażników marchii, widząc w nich pierwszą linię obronną Luiren przed wrogami.

Jak na tak mały ludek, hinowie walczą z dumiewajaco zajadłe w obronie domów i ziemi. Nie zwykli chodzić na wojnę, ale doskonale potrafią zbierać się i organizować obronę przeciwko innym krajom i potworom, które noszą się z zamiarami podboju. Strażnicy marchii są skuteczni w zagrzewaniu do boju i w dowodzeniu pospolitym ruszeniem niziołków przeciw większym przeciwnikom i niejedna armia najeźdźców przekonana się na własnej skórze, że tego rodzaju ochotnicze wojsko świetnie sprawdza się w walce partyzanckiej, zwłaszcza na terenach zalesionych. A ponieważ z niemal wszystkich stron Luiren otaczają lasy, przyjęta taktyka zawsze wychodzi na korzyść niziołków.

Trudniej im za to bronić wybrzeża. Mało kto spośród Małego Ludu czuje się bezpiecznie na oceanie, więc hinowie nie mają wielu okrętów wojennych. Lud Luiren wynajmuje za to uczciwych, godnych zaufania ludzkich korsarzy i oferuje im stały udział w zyskach z handlu w zamian za patrolowanie wód przybrzeżnych. Te nieliczne niziołki, które żeglują po morzach, często służą właśnie na pokładach tej niezależnej „marynarki wojennej”. Chociaż innym rasom niziołki wydają się głupie i roztrzepane, dobrze umieją oceniać cudzy charakter i potrafią odróżnić uczciwego kapitana od oszusta.

### RELIGIA

Z reguły niziołki oddają cześć całemu panteonowi hin, znając wartość wkładu każdego bóstwa w ogólny kształt życia religijnego. Ale waleczniaki i lekkostopi z Luiren często jednemu bóstwu

przynajmniej pierwszeństwo. Najwięcej wyznawców ma Arvoreen, bo według Luireńczyków przykazania Baczego Obrońcy najlepiej pasują do ich myślenia o obronie kraju. Wielu kapłanów Ostroznego Miecza zajmuje stanowiska polityczne jako burmistrzowie a nawet bywa strażnikami marchii.

Po Arvoreenie, drugim ulubionym bóstwem Luireńczyków jest Yondalla. Dla niziołków dbałość o dom i bezpieczeństwo jest mądra i potrzebna, odpowiada im też jej podejście do tradycji. Poza tym znaczna grupa hinów – zwłaszcza druidzi i tropiciele żyjący na obrzeżach cywilizacji – wielbi Sheelę Peryroyl.

Większość osiadłych niziołków, które pozostały w Luiren, ciekawia lub niepokoją nauki Cyrollalee Strażniczki Domowego Ogniska, która zachęca wyznawców do zdobycia szacunku innych narodów poprzez ustanowienie państwa hinów. Luiren przecież już jest takim państwem, a jego obywatele nie rozumieją, dlaczego bogini twierdzi inaczej. Niewielu niziołków chce zaprzętać sobie głowę zwalczaniem tego poglądu, ale są przekonani, że na takie gadanie trzeba uważać.

Każdy chyba niziołek darzy pewnym szacunkiem Brandobaris, ale w Luiren niewielu szczerze wielbi boga-figlarza. Wszyscy hinowie rozumieją, że światopogląd i wybryki Brandobaris odzwierciedlają część ich własnej natury, ale starsze i mądrzejsze osoby znają też granice podobnych zachowań. Niemniej jednak, wszystkie niziołki znają na pamięć legendę o tym, jak Brandobaris pomógł niziołkom założyć Luiren w początkach istnienia Faerunu i niemal każdy hin czasami zanoszą do niego dziękczynną modlitwę za obdarzenie niziołczej rasy sprytem i przebiegłością.

## poszukiwacze przygód

Lud hin nie ma nic przeciwko obecności poszukiwaczy przygód w kraju, zresztą sama tradycja nakazuje gościnnie przyjmować przybyszów, dopóki nie zaczną sprawiać kłopotów. Niziołki nieco ostrożniej podchodzą do czarodziejów i zaklinaczy, bo bliskość Halruaa i Durparu uwarściła hinów na potężnych magów wtajemniczeń, którzy zbyt często posługują się czarami. Również kapłani niebezpiecznych i złych bogów nie są mile widziani w Luiren, ale inni kapłani mogą tu przyjeżdżać, pod warunkiem że nie będą nawracać miejscowych.

Niziołki wiedzą, że większość cudzoziemców nie przybywa do Luiren aby spotkać się z nimi, lecz aby badać niebezpieczne miejsca leżące na obrzeżach cywilizacji. Niziołkom bardzo to odpowiada, bo poszukiwacze przygód zwykle wracają z wypraw obładowani pieniędzmi, które wydają na towary i usługi, a po drodze zdarza im się zabić jednego czy dwa groźne potwory. Niziołki bez przeszkód pozwalają poszukiwaczom przygód zatrzymać połowę wszelkich dóbr, jakie wyniosą z lasów, bagien i gór.

## polityka i władza

W Luiren hinowie żyją w swego rodzaju szlachetnej anarchii, bo oprócz duchowieństwa nie istnieje organ stanowiący prawo. W każdej miejscowości najstarsi i najmądrzejsi obywatele mają pewną kontrolę nad resztą, ale niziołki akceptują tę władzę bardziej z szacunku dla mądrości starszyzny niż z obawy przed zgubnymi konsekwencjami nieposłuszeństwa. Oprócz miejscowego burmistrza

i rady wioskowej, niziołki uznają jeszcze dwie władze w Luiren: duchowieństwo i strażników marchii.

Wielu kapłanów różnych niziołczych bóstw pełni rolę duchowych i świeckich przywódców danych osiedli. Inne niziołki przychodzą do kapłanów przynajmniej po radę, pomoc w rozstrzygnięciu sporów oraz po leczenie chorób i ran. Ci kapłani, na których nie ciąży żadna formalna funkcja przywódcza, zazwyczaj wędrują po kraju i nauczają, chronią wiernych i naprawiają krzywdy. A więc mimo że oficjalnie nie są organem władzy, mają znaczny wpływ w społeczeństwie.

Sporą władzę cieszą się także strażnicy marchii – obrońcy, opiekunowie, a bywa, że i służba policyjna Luiren i Luireńczyków. Na ogół działają niezależnie od struktur władzy, ale współpracują szeroko z burmistrzami i radami wioskowymi. Strażnicy spotykają się od czasu do czasu – często przypadkiem, ale czasami celowo – i omawiają bieżące problemy, zagrożenia i postęp w ich usuwaniu. Nie ma wśród nich ustalonej hierarchii, ale podczas zgromadzeń zazwyczaj rejdą wodzą osoby z największym doświadczeniem. Między strażnikami marchii czasami dochodzi do sporów, ale bardzo rzadko – gdy stawką jest los kraju, nie ma miejsca na dumę i niezgodę.

## historia Luiren

W pierwszych stuleciach trzy plemiona Małego Ludu wędrowały po wielkiej Puszczy Lluir jako leśni koczownicy. Po upiornych wojnach, plemię Waleczniaków i garstka Lekkostopych pozostały tutaj i osiedliły się na stałe, trzebiąc las pod uprawę roli i nawiązując kontakty z innymi krajami. Od tamtej pory historia niziołków jest spokojna, choć sporadycznie przerywana najazdami i grabieżami ze strony ludzi i humanoidów, którzy chcieli zagarnąć Luiren i tutejsze zasoby naturalne.

## KALENDARIUM

Rok	Wydarzenia
ok. –6000	Ludzie powracający z Puszczy Lluir (rozciągającej się od rzeki Ammath na zachodzie po rzekę Gundar na wschodzie i od Gór Żabich aż po brzeg Mielizny Luiren) przynoszą wieści o istnieniu trzech odrębnych plemion rasy hin żyjących w tym regionie.
–102	Rok Nabijanej Rękawicy: Desva, kapłan Malara, zyskuje znaczną władzę pośród niziołków zjawomyślnych i zaczyna przeciągać je na stronę ciemności i zła.
–68	Rok Sprzecznych Przeznaczeń: Początek upiornych wojen hin, będących reakcją na złe czyny Desvy i niziołków zjawomyślnych. Chand, myśliwy waleczniak, zostaje dowódcą plemienia Waleczniaków. Waleczniaki i Lekkostopi łączą siły przeciw plemieniu Zjawomyślnych i zaczynają ich eksterminować.
–65	Rok Potwornych Apetytów: Chand zabija Desvę w bitwie. Niemal wszystkie niziołki zjawomyślne zostają wybite lub przepędzone z Puszczy Lluir. Upiorne wojny hin wreszcie dobiegają końca.
14	Rok Nieznanego Wielbiciela: Założenie Beluiru.
47	Rok <i>Sfery z Kryształu</i> : Założenie Chethelu.
116	Rok Śmiertelnej Obietnicy: Założenie Shoun.



Kaldair i Vaparak

## LĘGENDA O ZAŁOŻENIU LUIREN

Przed upadkiem Myth Drannor, gdy Puszcza Lluir porastała cały obszar obecnego Luiren i Estagundu, do Faerunu przybył Mały Lud. Z początku zamieszkał nad brzegiem Mielizny Luiren, natomiast lasami władowały okrutne, potworne ogry, które nieustannie prześladowały Mały Lud. Ten zaś modlił się o pomoc. Aż któregoś dnia pewien niziołek, Kaldair Zwinnostopy, napotkał awatara bóstwa ogrów – Vapraka Niszczyciela. Zaczął drażnić Vapraka i w końcu sprowokował go do pościgu. Rozwścieczony Vaparak gonił niziołka przez dziesięć dni i nocy, ale nie zdołał schwytać dokuczliwego stworzenia.

Wreszcie Vaparak padł z wyczerpania, a Kaldair zbliżył się i rzekł: „Nie pokonałeś mnie w próbie zwinności, i pewnie nie dałbyś ze mną rady w próbie siły.”

Vaparak zawył ze złości na tę obrazę i przystał na próbę.

„Zobaczymy, który z nas potrafi wyrwać drzewo z ziemi nie rozrywając mu przy tym korzeni” – zaproponował Kaldair. „Jeśli zwyciężysz, hinowie odejdą na północ w góry, a ogry będą miały cały las dla siebie. Ale jeśli zwyciężę ja, wszystkie ogry pójdą w góry, pozostawiając las Małemu Ludowi.”

Vaparak zgodził się i natychmiast pochwycił najbliższe drzewo. Bez trudu wydarł je z ziemi, ale pozrywał przy tym wiele korzeni. Awatar boga ogrów próbował wielokrotnie, ale jedynie niszczył drzewa.

Wreszcie, po niepowodzeniach z wieloma tęgimi drzewami, Vaparak zrezygnował i przyszła kolej na Kaldaira. Podszedł do najwęższego drzewka i wyjął je bardzo ostrożnie, wyciągając pojedynczy korzonek cały i nieuszkodzony.

Vaparak zatrząsał się i zarzycał ze złości, ale wiedział, że przegrał. Wówczas Kaldair objawił swoje prawdziwe oblicze – był to Brandobaris Sztukmistrz.

„Nie sprostasz mi ani w próbie zwinności, ani w próbie sprytu, jak widzę” – zakpiło bóstwo hinów. „Teraz ty i twój lud musicie odejść z lasów w góry i nigdy więcej nie nękać Małego Ludu.”

Vaparak szalał, tupał i wyrwał kolejne drzewa, ale został pokonany całkowicie i ewidentnie. W końcu zgromadził swoje ogry i powiodł je w Góry Żabie, gdzie żyją po dziś dzień.

I tak oto Brandobaris wygrał dla niziołków królestwo Luiren.

- 148 Rok Niebieskiego Lodu: Merrowy z Bagna Mortik atakują Chethel. Nim je odparto, zniszczyły połowę miasteczka.
- 218 Rok Tańczących Świątek: Założenie Krenadiru.
- 328 Rok Gronostajowego Płaszczka: Puszcza Lluir podzielona na dwie części – Puszczę Lluir i Południową Puszczę Lluir – wskutek wyrębu drzew i budowy nowej drogi handlowej na zachód.
- 383 Rok Quelzarna: Założenie Ammathluiru.
- 447 Rok Przebudzonego Drzewca: Ogry masowo schodzą z Gór Żabich i grasują w północnej części Puszczy Lluir przez kilka lat.
- 450 Rok Twardej Pięści: Ogry pokonane przez armię hinów w Bitwie Trzech Pni.
- 461 Rok Zwinnego Czeladnika: Założenie Ammathtaru dla obsługi ruchu handlowego między hinami a arkajuńskimi ludźmi.
- 546 Rok Zardzewiałej Szabli: Arkajuńscy barbarzyńcy z Dambrath najeżdżają Luiren. Większość niziołczej ludności idzie w niewolę, ale niektórym udaje się ukrywać przed władzą.
- 554 Rok Falujących Zbóż: Ludzie z Dambrath wycofują się z Luiren po śmierci ich króla, poległego w Halruaa.
- 572 Rok Pełzającej Ciemności: Powołanie strażników marchii w celu ochrony Luiren.
- 636 Rok Lśniącego Tabarda: Ammathtar zniszczony przez złe moce z głębi Południowej Puszczy Lluir. (Sprawcą tego był beholder, ale wówczas nikt o tym nie wiedział.)
- 709 Rok Pochopnych Przysiąg: Początek tajemniczych zaginięć niziołków w Południowej Puszczy Lluir. Niepostrzeżenie dla wszystkich, yuan-ti za pomocą *portalu* porywają niziołki i przerzucają je do Czarnych Dżungli na eksperymenty.
- 922 Rok Pryskającej Ryby: Najeźdźcy Crinti z Dambrath atakują Ammathluir. Niziołki pod wodzą strażników marchii przepędzają napastników po trzydniowych walkach.
- 1105 Rok Strażnika: Wielki sztorm znad morza prawie doszczętnie niszczy Beluir i powoduje znaczne straty w Chethelu i Krenadirze.
- 1264 Rok Roztrzaskanego Ołtarza: Druid Vulad Espiral, z pomocą mrocznych drzew i innych potworów, zdobywa Thruldar – estagundzkie osiedle na skraju Puszczy Lluir. Strażnicy marchii i miejscowe niziołki zjawomyślnie zabijają Vulada i magicznie spętują jego duszę wewnątrz ruin.
- 1373 Rok Zbuntowanych Smoków (obecny rok)

## władze

W Luiren nie ma władzy centralnej, bo niziołki wolą wspólnie rządzić się same. Jedynymi władzami są rady starszych w wioskach i miasteczkach oraz burmistrzowie, którzy są bardziej koordynatorami działań niż prawdziwymi włodarzami ośrodków miejskich. Kapłani służący w świątyniach hin mają znaczny wpływ w wielu dziedzinach życia, a strażnicy marchii rozpoznają i zwalczają zagrożenia dla Luiren i tutejszego ludu. Poza tymi grupami nie

uznaje się żadnej władzy, niziołki umieją znaleźć szczęście i postępować w cywilizowany sposób bez zewnętrznego nadzoru.

## wrogowie

Mimo że Luiren nie posiada wiele cennych zasobów naturalnych oprócz produkcji gospodarstw rolnych, nad wyraz często bywało celem agresji innych ras i krajów. Niziołki trzymają się we własnym gronie i nie zaczepiają nikogo, kto nie ma ochoty się z nimi zadawać, ale i tak nieraz musiały odierać bezpośrednio albo pośrednio inwazje.

### DAMBRATH

Między Dambrath i Luiren aktualnie panuje pokój, ale utrzymuje się tylko dlatego, że obecnie handel jest bardziej opłacalny niż wojna. W historii Luiren zachodni sąsiad często dopuszczał się napaści i teraz Mały Lud ciągle ma się na baczności. Dambrathczycy niejednokrotnie dawali poznać, że nie są godni zaufania – w dawniejszych dziejach były najazdy ludzkich barbarzyńców, a stosunkowo niedawno napady Crinti. Hinowie nie rozumieją, czym sobie zasłużyli na taką nieprzyjaźń, ale dostali porządną naukę, żeby zachowywać czujność. Doskonale wiedzą, że w bliskiej przyszłości mogą spodziewać się kolejnej napaści z zachodu.

### OGRY Z GÓR ŻABICH

Między agresywnymi ogrami żyjącymi w górach na północy a niziołkami z leżących niżej lasów i równin panuje zadawniona wrogość. Obie rasy wiodą spór o terytorium od czasów powstania Luiren i nie znosi się na jakiegokolwiek trwałe rozstrzygnięcie. Ogry dawniej regularnie schodziły z gór na podgórze i napadały na wioski niziołków, ale ostatnio przekonały się, że Mały Lud stał się groźniejszym przeciwnikiem. W dużej mierze jest to zasługa niezmordowanych wysiłków strażników marchii.

### YUAN-TI

Ponieważ niziołki jeszcze nie wiedzą o tym, że do ich nieprzyjaciół zaliczają się yuan-ti, jest to wróg najgroźniejszy ze wszystkich. Wężowi ludzie rasa otworzyli dwukierunkowy *portal* pomiędzy Ss'yin'tia'saminass, jednym z miast w głębi Czarnych Dżungli, a środkiem Południowej Puszczy Lluir. Tą magiczną drogą dostają się do lasu, chwytają samotne niziołki, które zapuściły się za daleko i zabierają je do Ss'yin'tia'saminass na eksperymenty. Yuan-ti chcą wyhodować nową rasę niewolników i uważają, że niziołki odegrają w tym projekcie kluczową rolę. Strażnicy marchii, którzy patrolują okoliczny teren, od dawna już wiedzą, że w Południowej Puszczy Lluir czają się groźne stwory, ale nie wiedzą dokładnie jakie. Na razie jedynie ostrzegają wszystkie niziołki przed wchodzeniem w tutejsze lasy.

## miasta i miejsca

Tak jak można się spodziewać po mieście, którego mieszkańcy są o połowę mniejsi od ludzi, niemal wszystko jest zbudowane w mniejszej skali. Duży Lud czasami może natrafić na przedsiębiorstwo dostosowane do obsługi humanoidów ludzkiego wzrostu, ale przeważnie cudzoziemcy w Luiren czują się jak olbrzymy w świecie dzieci.



Większość miejscowości godnych tego miana leży na wybrzeżu, gdzie ożywiony handel umożliwia łatwe nawiązywanie kontaktów między niziołkami i obcokrajowcami. W każdym mieście na wybrzeżu przedsiębiorstwa sąsiadujące z przystanią (zwłaszcza gospody, szynki i noclegownie) są nastawione na obsługę gości i o ludzkim i o niziołczym wzroście, a Duży Lud czuje się tu bardziej swojsko. Ale w głębi kraju budynki są mniejsze, wygodniejsze dla miejscowych.

## Beluir (metropolia)

Większość osób mieszkających poza granicami Luiren uważa Beluir za tutejszą stolicę. Ale w rzeczywistości hinowie nie mają żadnej stolicy, bo nie posiadają zorganizowanego rządu, a już na pewno nie na poziomie państwowym. Jednak Beluir jest największym miastem na obszarze Luiren i mieści największą świątynię Yondalli, a więc cudzoziemcy poszukujący audiencji u wpływowych osobistości kierują się właśnie tutaj.

Zgodnie z przyrodzoną gościnnością, hinowie przeznaczili pewną część miasta dla dyplomatów i emisariuszy obcych krajów. Kilka domów w rozmiarze odpowiednim dla ludzi na obszernych działkach ziemi zapewnia odpowiednie wygody zagranicznym dostojnikom.

Poza tym wiele statków kupieckich regularnie zawija do Beluir, skąd zabiera luireńskie towary eksportowe na sprzedaż w innych stronach. Dlatego zakłady i kantory nad przystanią są dostosowane do wszystkich rozmiarów i gustów.

Calcitro Ryjek (ND mężczyzna walecniak wojownik 8) pełni funkcję burmistrza Beluir. Rodzina Ryjków jest bardzo zamożna, a jej członkowie posiadają ogromny sad kilka kilometrów za granicami miasta, a także parę gospód w miasteczku. Calcitro jest tutaj postacią trochę legendarną. Dawniej był znanym poszukiwaczem przygód, który podobno własnoręcznie zabił dwa giganty wzgórzowe. Naprawdę jego przeciwnikami były pijane ogry, ale każda powtórka tej opowieści nieco ją wyolbrzymia.

### GŁÓWNE ŚWIĄTYNIE

Gringa Trzcinołosa (PD kobieta niziołek walecniak kapłanka 10 Yondalli), Pobożny Mówca Yondalli, jest przełożoną świątyni Yondalli – największej w mieście. Gringa jest gorliwa w wierze i w staraniach o poprawę losu wszystkich Beluirczyków. Mimo że w głębi ducha niepokoi się niedawnymi odezwaniami Cyrollalee do hinów, aby stworzyli sobie ojczyznę, zachowuje obawy dla siebie i głosi, że lud hin zaskarbi sobie szacunek tolerancją dla przybyszów. Drugą troską Gringi są obecnie liczne zaginięcia w Południowej Puszczy Łluir i okolicy. Dyskretnie kontaktowała się z paroma drużynami poszukiwaczy przygód, mając nadzieję dowiedzieć się czegoś, ale na razie bezowocnie.

### WAŻNE PRZEDSIĘBIORSTWA

Gospoda z wyszynkiem o nazwie „Zimna Kaczka”, położona blisko przystani, obsługuje zarówno Duży Lud, jak i miejscowych hinów. Właścicielem jest burmistrz Beluir, ale rzadko się tutaj pojawia, pozostawiając bieżący zarząd w rękach brataniicy, Cullady Ryjek (ND kobieta niziołek fachowiec 6). „Zimna Kaczka” słynie z kaczyczych jaj w ostrym sosie łososiowym, potra-

wy znanej na całym południowym wybrzeżu, od której pochodzi też nazwa gospody.

Erdel Krzacasty (ND mężczyzna niziołek walecniak łotrzyk 7) prowadzi „Kantor Niezwykłego Sprzętu Erdela”, zaopatrujący cudzoziemców, którzy z Beluir zamierzają ruszyć w głąb kraju. Erdel sprzedaje w zasadzie wszystko, co może się przydać poszukiwaczowi przygód (całą zawartość tabel Broń Prosta, Broń Żołnierska, Panczerze i Tarcze, Ekwipunek Poszukiwaczy Przygód, Narzędzia Klasowe oraz Zestawy do Umiejętności, oraz Ubranie z Rozdziału 7 *Podręcznika Gracza*), po cenach standardowych. Poza tym, o czym większość beluirczyków nie wie, Erdel dowodzi małą i nieoficjalną gildią złodziejską, złożoną przeważnie z młodych chłopaków i dziewczyn. Wyszkolił członków gildii w przemykaniu się na pokłady statków cumujących w przystani, skąd podkradają po parę sztuk cennych towarów.

**Beluir (metropolia):** Konwencjonalne; Char ND; ograniczenie 100 000 sz; Majątek 136 050 000 sz; Populacja 27 210; Odizolowana (niziołki 92%, ludzie 4%, półelfy 2%, elfy 1%, inne rasy 1%).

**Władze:** Burmistrz Calcitro Ryjek (ND mężczyzna niziołek walecniak wojownik 8).

**Ważne postacie:** Pobożny Mówca Yondalli Gringa Trzcinołosa (PD kobieta niziołek walecniak kapłan 10 Yondalli); kapitan Furl Mchostopy (PD mężczyzna niziołek walecniak tropiciel 5/luireński strażnik marchii 5), najwyższy rangą strażnik marchii w okolicach Beluir; Yannig Długitunel (ND mężczyzna niziołek walecniak tropiciel 5/luireński strażnik marchii 2), zastępca burmistrza i dowódca straży.

**Straż:** Tropiciel 3, tropiciel 2 (4), zbrojny 5, zbrojny 4 (3), zbrojny 2 (17), zbrojny 1 (215).

Poza tym obywateli Beluir jest zbyt wielu, aby wszystkich tu wymienić.

## chethel (duże miasto)

Miasto Chethel leży na wybrzeżu niedaleko Beluiru, po północnej stronie Bagna Mortik. Mając populację nieco powyżej 14 500 głów, Chethel jest mniejsze i bardziej oryginalne niż metropolia na północy. Chethel słynie przede wszystkim ze wspaniałych niziołczych stoczni, z których wychodzą najdoskonalsze jednostki morskie w okolicy – mimo że same niziołki rzadko pływają na okrętach.

Około 1500 chethelczyków to elfy i półelfy. Założyły własne osiedle, tak zwaną Długą Dzielnicę, w której większość z nich mieszka w domach i zaopatruje się w sklepach dostosowanych do ich wzrostu i upodobań. Ale z populacją niziołków pozostają w dobrych stosunkach. Być może ze względu na stały wpływ elfiego sąsiedztwa, wielu hinów postanowiło na stałe osiedlić się w Chethel, nie przenosząc się nigdzie indziej, jak zwykli czynić pobratymcy w innych stronach Luiren.

Większość cudzoziemców odwiedzających Chethel to kupcy przybywający w interesach lub w celu naprawy statków. Ale poszukiwacze przygód także często się tu zatrzymują na odpocznik przed wyprawą na bagna. Na niewielkim obszarze blisko przystani mieści się kilka sklepów przeznaczonych dla takich właśnie śmiałków, ale hinowie raczej nie nastawiają się na powrót klienta, bo na bagnie wielu poszukiwaczy przygód ginie. W gruncie

rzeczy niektórzy mieszkańcy chcieliby mile powitaliby prawo zakazujące wstępu na Mortik, ponieważ idący tam śmiałkowie irytują Króla Bagien, którego sługi mszczą się później na Chethel. Ze względu na to zagrożenie chethelskie mury są wysokie i mocne, nawet według ludzkich standardów.

## Crimel (osada)

Osada Crimel leży tuż pod Puszcza Lluir około 100 kilometrów na zachód od Beluiru. Tutaj, w cieniu wielkiego lasu, mieszka około 500 niziołków. Wielu zajmuje się wyrębem lasu pod czujnym okiem druida i wykonuje z drewna pożyteczne, dobre zrobione przedmioty na sprzedaż w Beluirze. Inni zaopatrują osadę w żywność, uprawiając rolę i hodując bydło i owce na okolicznych pastwiskach. Generalnie, hinowie z Crimel wiodą życie proste, ale w pełni ich satysfakcjonujące. Pomimo bliskości groźnej puszczy crimelczycy nie oddaliby panującej u siebie wspólnoty i przyjaźni nawet w zamian za zwiększone bezpieczeństwo.

Ze względu na sąsiedztwo Puszczy Lluir, w ostatnich dziesięcioleciach Crimel wielokrotnie było atakowane przez potwory. Skutkiem tego miejscowa świątynia dba o to, aby osiedle było przygotowane na każde niebezpieczeństwo. W osadzie mieszka spora grupa strażników marchii, którzy patrolują pobliskie lasy, zwłaszcza w rejonie, w którym prowadzi się wyrąb drzew.

### WAŻNE PRZEDSIĘBIORSTWA

Blisko trawnika zajmującego centrum osady stoi „Chwiejny Troll”, popularna gospoda, w której miejscowi spotykają się na popołudniach z przyjaciółmi, wysłuchując najświeższych wieści i plotek od przejeżdżających podróżnych. Poza tym tutaj regularnie zbiera się wioskowa starszyzna, aby obradować nad sytuacją w okolicach Crimel. „Chwiejny Troll” posiada kilka izb do wynajęcia dla gości (w tym jedną na ludzki wzrost), ale przede wszystkim prowadzi wyszynk. Od kilku miesięcy „ludzki” pokój wynajmuje człowiek o nazwisku Malric Fodemun (PN mężczyzna człowiek kapłan 5 Bane’a), który podaje się za byłego najemnika, chcącego dożyć ostatnich lat w jakimś spokojnym miejscu. W rzeczywistości naraził się przełożonemu podczas służby w świątyni Bane’a we Wrotach Zachodu, odkrył swój błąd zanim skazano go na śmierć, i uciekł. Malric Fodemun to fałszywe nazwisko.

Po przeciwnej stronie trawnika stoi Sklep Grubego Panda, sklep wielobranżowy, w którym można kupić narzędzia, towary i sprzęt dla tutejszych drwali i rolników. Pand Kragłonosy (ND mężczyzna niziołek lekkostopy fachowiec 9) jest akurat chudy, ale nazwę sklepu potraktował humorystycznie i zachował. Jest życzliwą i ciepłą osobą i wiecznie przedłuża miejscowym kredyt, gdy potrzebują coś kupić. Nie ma na składzie ekwipunku dla poszukiwaczy przygód – jedyną bronią, jaką kiedykolwiek kupił, jest zwykły krótki miecz, który dotąd wisi na ścianie przy drzwiach, nad ladą kupiecką.

### GŁÓWNE ŚWIĄTYNIE

Pierwszym ośrodkiem kultu w Crimel jest świątynia Yondalli po północnozachodniej stronie miasteczka. Budynek jest zarazem

domem Hubina Ostrouchego (PD mężczyzna niziołek waleczeniak kapłan 6 Yondalli), wielobnego opiekuna świątyni. Hubin stara się przekonać crimelczyków, że potrzebna im prawdziwa kaplica Yondalli. Temat ten wielokrotnie przewijał się na ostatnich spotkaniach starszyzny.

W lasach na północ od miasteczka znajduje się kapliczka Sheeli Peryroył, wbudowana w stok wzgórza. Nola Pniak (ND kobieta niziołek waleczeniak tropiciel 5/druid 8) opiekuje się kapliczką i czasami zachodzi do osady na wypadek gdyby ktoś potrzebował od niej pomocy, ale większość czasu spędza w lesie. Pomaga strażnikom marchii odpędzać groźne stworzenia. Nola jako druid odwiedza drwali przynajmniej raz na dekadzie i ustala z nimi, które drzewa wyciąć, a które zostawić na miejscu, aby dbać o ochronę i odradzanie się puszczy.

### DOM BURMISTRZA

Silvo Rzeźbiarz (ND mężczyzna niziołek waleczeniak arystokrata 2/fachowiec 4) to burmistrz Crimel i najbogatszy jego mieszkaniec. Posiada jeden z niewielu domów w osadzie, który jest prawdziwym budynkiem, a nie jamą wydrążoną w ziemi. Należy do niego duże gospodarstwo na obrzeżach osady, a wszyscy mówią, że jego trzoda jest największa i najzdrowsza w szerokiej okolicy. Sprzedaje świeże produkty mleczne w Beluirze, a poza tym co roku wyprzedaje część trzody, często innym okolicznym rolnikom. Silvo sprowadził się do Crimel jakieś piętnaście lat temu, akurat niedługo po tym, jak poprzedni burmistrz podjął decyzję o przeprowadzce. Silvo po prostu wprowadził się do opuszczonego domu i podjął wolne stanowisko, a jak dotąd nikt nie chciał głosować za jego ustąpieniem.

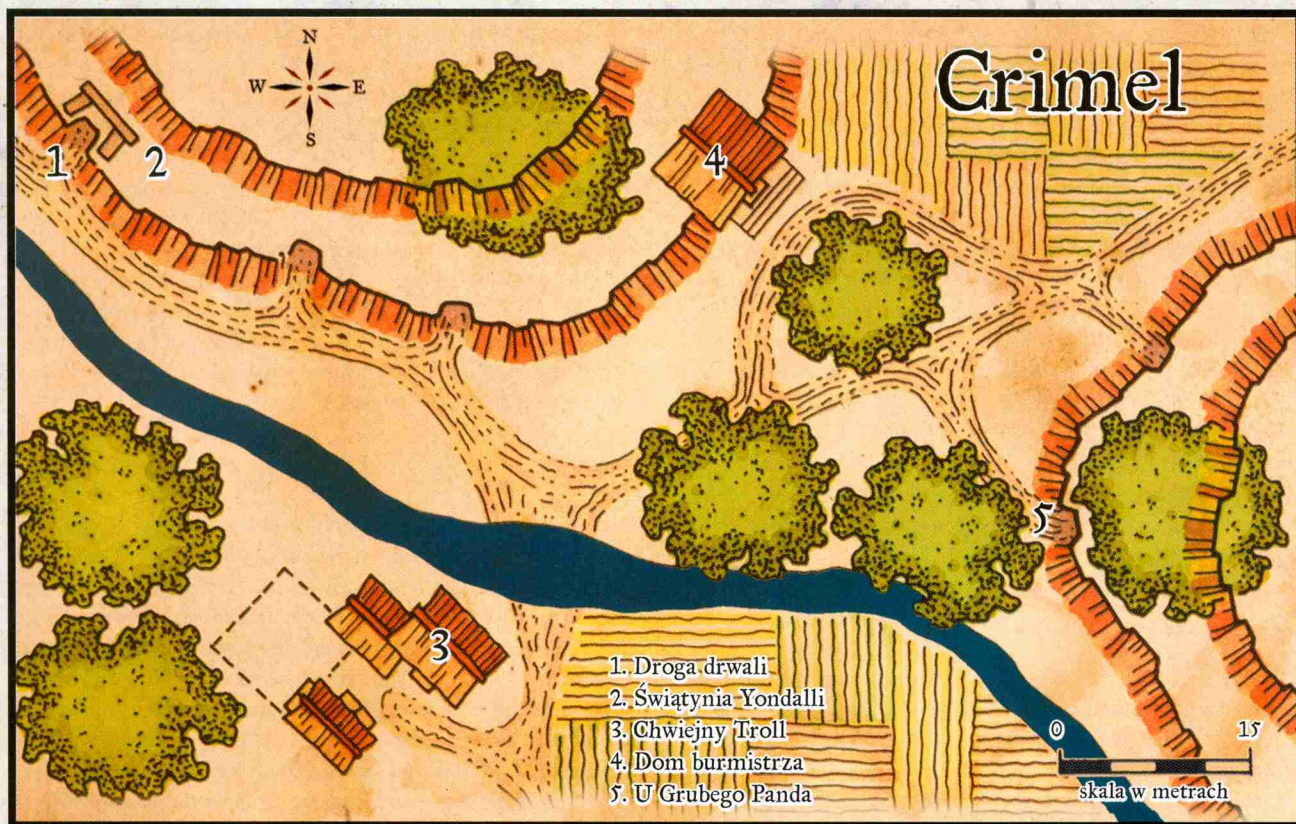
**Crimel (osada):** Konwencjonalne; Char ND; ograniczenie 200 sz; Majątek 4670 sz; Populacja 467; Odizolowana (niziołki 99%, inne rasy 1%).

**Władze:** Burmistrz Silvo Rzeźbiarz (ND mężczyzna niziołek waleczeniak arystokrata 2/fachowiec 4).

**Ważne postacie:** Rory Paluszek (ND mężczyzna niziołek waleczeniak plebejusz 4), właściciel „Chwiejnego Trolla”; Malric Fodemun (PN mężczyzna człowiek kapłan 5 Bane’a), ukrywający się zbieg; Pand Kragłonosy (ND mężczyzna niziołek waleczeniak fachowiec 9), właściciel „Sklepu Grubego Panda”; Hubin Ostrouchy (PD mężczyzna niziołek waleczeniak kapłan 6 Yondalli); Nola Pniak (ND kobieta niziołek waleczeniak tropiciel 5/druid 8), opiekunka świątyni Sheeli Peryroył; Arvor Jasnobrewy (PN mężczyzna niziołek waleczeniak tropiciel 6/luireński strażnik marchii 2), dowódca miejscowych strażników marchii.

**Strażnicy marchii:** Adept 4, Adept 2, Adept 1 (3), barbarzyńca 2, barbarzyńca 1 (2), bard 2, kapłan 3, wojownik 7, wojownik 4, wojownik 3 (2), wojownik 1 (6), paladyn 1, łotrzyk 4, łotrzyk 3 (2), łotrzyk 2 (2), łotrzyk 1 (2), zaklinacz 2, zaklinacz 1, zbrojny 5, zbrojny 4, zbrojny 3 (2), zbrojny 1 (12), czarodziej 1.

**Inne postacie:** Arystokrata 1 (2), kapłan 3, kapłan 1 (2), plebejusz 12, plebejusz 9, plebejusz 7, plebejusz 6 (2), plebejusz 5 (2), plebejusz 4 (3), plebejusz 3 (4), plebejusz 2 (5), plebejusz 1 (346), fachowiec 5 (2), fachowiec 3 (4), fachowiec 2 (7), fachowiec 1 (11), wojownik 4, wojownik 3 (2), wojownik 2 (4), wojownik 1 (2), łotrzyk 3, łotrzyk 1 (2), zbrojny 1 (7).



## Krenalir (duże miasteczko)

Krenalir leży po przeciwnej stronie Bagna Mortik niż bliźniacze miasto Chethel. Chociaż krenalirska przystań jest całkiem dobrze dostosowana do obsługi handlu, niezbędnego dla dobrobytu mieszkańców, większość statków kupieckich woli zawijać do portu w Chethel lub Beluirze, ponieważ w tamtych miastach są lepsze warunki pobytu dla obcokrajowców. Jednak drogą okrężną wokół bagna, mimo wszelkich niebezpieczeństw, do Krenaliru docierają karawany.

Z populacją około 4800 osób – niemal wyłącznie niziołków – Krenalir jest małym, przytulnym miasteczkiem. Jego głównym skarbem są sady cytrusowe ciągnące się na wiele kilometrów na wschód, na Półwyspie Krenalirskim. W porze zbioru owoców w przystani gromadzą się trzy rzędy statków, czekających na swoją kolej, by załadować cenny towar. W owym czasie populacja Krenaliru zwiększa się prawie o połowę. Później, gdy rozpoczyna się pora deszczowa, wielu rodowitych krenalirczyków przenosi się na północ, gdzie pogoda jest lepsza. Miasteczko praktycznie wyludnia się aż do wiosny, gdy znów trzeba zająć się drzewami owocowymi.

Burmistrz Krenaliru, Hudkin Grzywacz (PN mężczyzna niziołek walecznik arystokrata 3/wojownik 1) to były podróżnik, który znienawidził życie wędrowca i zapragnął osiedzić się w domu. Z tej przyczyny nie lubi poszukiwaczy przygód i stara się jak może, aby Krenalir nie był dla nich gościnnym miastem. Udało mu się ustanowić przepisy, które zabraniają miejscowym przedsiębiorstwom stwarzania udogodnień dla osób ludzkiego wzrostu i sprzedawania większych wersji ekwipunku.

W rzeczywistości nie zapobiegło to napływowi poszukiwaczy przygód, natomiast utrudniło przyciąganie handlu. Podczas ostatnich elekcji Hudkin utrzymał się przy władzy niewielką przewagą głosów i jest chyba tylko kwestią czasu, nim miejscowi znużą się jego niegościnną postawą i przegłosują zmianę na stanowisku burmistrza.

## shoun (małe miasto)

Na wschodnim wybrzeżu Luiren miasto Shoun (populacja 7487) leży na paśmie lądu, który wcina się w Mieliznę Luiren i tworzy północną granicę tej zatoki. Shoun to ostatnia większa miejscowość na szlaku handlowym do Estagundu, później szlak wkracza w dziki, niecywilizowany region, w którym Puszcza Lluir dochodzi do wybrzeża. Dlatego miasteczko jest pierwszym punktem na drodze karawan jadących lądem z regionu Złotej Wody. Poza tym często stają tutaj statki przybywające z innych portów, zanim udadzą się dalej w Mieliznę Luiren.

Shoun jest dobrze znaną z eksportu dwóch towarów – wyrobów piekarskich i nabrała. Na okolicznych pastwiskach jest pełno stad bydła i kóz, a hodowcy dotarczają do miasta na sprzedaż sery i masło. Wielu shounskich piekarzy zbożo dostownie fortunę na rozmaitych wypiekach z dodatkiem nabrałowych składników, od pieczywa serowego po delikatne deserowe biszkopty. Kupcy specjalnie zatrzymują się w Shoun, aby kupić oba rodzaje produktów żywnościowych. Zazwyczaj robią zakupy w drodze powrotnej z Luiren, aby do następnego portu przywieść towar możliwie świeży.

Melino Małopalcy (PN mężczyzna niziołek walecniak arystokrata 7/lotrzyk 8) jest burmistrzem Shoun od prawie 70 lat. Przy okazji jest najbogatszym hinem w mieście i w całej okolicy w zasięgu dnia drogi, jako że posiada mleczarnie na polach poza miastem i kilka sklepów w Shoun. Ze względu na zgromadzone bogactwo, wielu miejscowych zaczęło nazywać go Złotopalcym, ale tylko żartobliwie, bo jest tutaj bardzo lubiany.

Mniej więcej dwadzieścia lat temu z Melinem w urzędzie nie dało się porozmawiać życzliwie i bezpośrednio, a w Shoun szerzyła się korupcja. Mieszczanie w końcu mieli dosyć podejrzanych interesów i Melino omal nie stracił funkcji burmistrza na rzecz rywala. Ale gdzieś w tamtym czasie odnalazł religię i doszedł do wniosku, że Shoun (a przy okazji i burmistrz) zyska więcej, gdyby je oczyścić z korupcji i zarządzać uczciwie. Plan ten się powiódł. I mimo że burmistrz musiał „rozprawić” się z paroma byłymi partnerami w interesach, którym nie spodobała się zmiana polityki, obywatele Shoun od tamtej pory darzą burmistrza sympatią.

## Thruldar

Thruldar był niegdyś ostatnim miastem-placówką Estagundu na szlaku handlowym do Luiren. W Roku Roztrzaskanego Ołtarza (1246 RD) ludzki druid Vulad Espiral przypuścił na Thruldar niespodziany atak z pomocą wodzów potworów z Veldornu. Druid z małą armią mrocznych drzew i innych groźnych stworów roślinnych zdołał wziąć miasto całkowicie zaskoczenia. Thruldar zburzono, większość mieszkańców zginęła.

W pobliskiej puszczy kilka plemion niziołków zjawomyślnych zwróciło uwagę na mroczną magię emanującą z Thruldaru i postanowiło to zbadać. Gdy niziołki odkryły, co się wydarzyło, zorganizowały kolejny niespodziany atak i udało im się zabić druida. Ale potężne zło, które kierowało druidem, nie zaakceptowało śmierci sługi. Vulad wkrótce powstał jako zjawa. Niziołkom udało się uwięzić zjawę druida i jego złe sługi wewnątrz miasta, rzuciwszy na ściany zaklęcia o wielkiej mocy. Oznaczało to zamknięcie w murach także wielkiej części miejskiego bogactwa, które znajduje się tam do tej pory. Wiedząc o druidzie i mrocznych drzewach uwięzionych w środku, niziołki bacznie obserwują miasto i będą zniechęcać potencjalnych poszukiwaczy przygód, którzy mogliby wejść do ruin i wypuścić zło na wolność.

## Bohaterowie i potwory

Bohaterowie pochodzący z Luiren to prawie zawsze niziołki – walecniaki (najczęściej), lekkostope lub zjawomyślne. Elf lub półelf mógłby wywodzić się ze stosownej dzielnicy Chethelu, a człowiek z rodziny, która osiedliła się w jednym z miast hinów jedno czy dwa pokolenia temu. Inne rasy w zasadzie nie mogą pochodzić z Luiren, chyba że w wyjątkowych okolicznościach.

Odpowiednimi klasami prestiżowymi dla postaci rodem z Luiren są pięć hin i luireński strażnik marchii, a w mniejszym stopniu korsarz z Wielkiego Morza.

Potwory typowe dla tego regionu to mroczne drzewo i wysoki paszczowiec (opisane w Rozdziale 5) oraz beholdery różnych odmian, ogry, yuan-ti i wielka różnorodność stworzeń leśnych.

Ryc. Carl Frank



*Niziołki zjawomyślne bacznie obserwują Thruldar*

# SHAAR WIELKA I ROZPADLIŃA

**O**soby z innych stron Faerunu myślą, że Shaar to ogromne pustkowie, tylko utrudniające handel z dalszymi krajami. Barbarzyńscy koczownicy i niebezpieczne bestie, które wędrują po trawiastych równinach, najwyraźniej nie robią nic innego, tylko napadają na karawany i walczą między sobą o cenną wodę. Wielu jest przekonanych, że najlepiej by było, gdyby Shaar po prostu zniknęło.

Ale to bezkresne morze łagodnych pagórków jest bardziej zróżnicowane i cudowniejsze niż większość potrafi pojąć. Shaar to niewątpliwie surowy kraj walecznych ludów, ale znajduje się tu także wiele niezwykłych kultur, różnorodnych zasobów naturalnych i wielki, niespotykany nigdzie indziej potencjał handlowy.

## RYS geograficzny

Shaar to niemal nieskończona przestrzeń porośniętych trawami równin, licząca ponad 2400 kilometrów ze wschodu na zachód i przeciętnie około 400 kilometrów z północy na południe. Zachodni kraniec sięga samego czubka Lśniącego Morza, a wschodni wciną się w Veldorn, Ziemię Potworów. Na części rozdzielają ten obszar dwa kluczowe obiekty geograficzne: ściana klifu zwana Wyniesieniem oraz Wielka Rozpadlina – szczelina w ziemi długa na ponad 320 kilometrów i połowę tak szeroka. Obszar leżący na zachód od Wyniesienia przyjęło się określać nazwą Shaar, a na wschód – Wschodnim Shaar.

Północną granicę Shaar wyznaczają góry Ognisty Stopień, część Puszczy Chondal, Góry Uthangol i daleko wysunięta na południe granica Mulhorandu. Z kolei południowa rubież to Dolina Channath (czyli ciąg lasów i gór na długości rzeki Channath), Las Amtar i Góry Żabie. Na całym obszarze rośnie kilka samotnych lasów i parę skupisk wzgórz, poza tym równina jest monotonna i jednolita, przecięta czasem płytkimi rzekami i stumieniami, które jednak w porze suchej zazwyczaj zmieniają się w suche żleby.

Shaar nie jest prawdziwą pustynią, ale deszcze padają tu rzadko, a na ziemi rosną niemal wyłącznie szorstkie trawy, kaktusy i kolczaste krzewy. Za dnia panuje dotkliwy upał, nocą dokuczliwe zimno. Pod geograficznym i meteorologicznym względem Shaar jest krainą skrajności.

## główne miejsca geograficzne

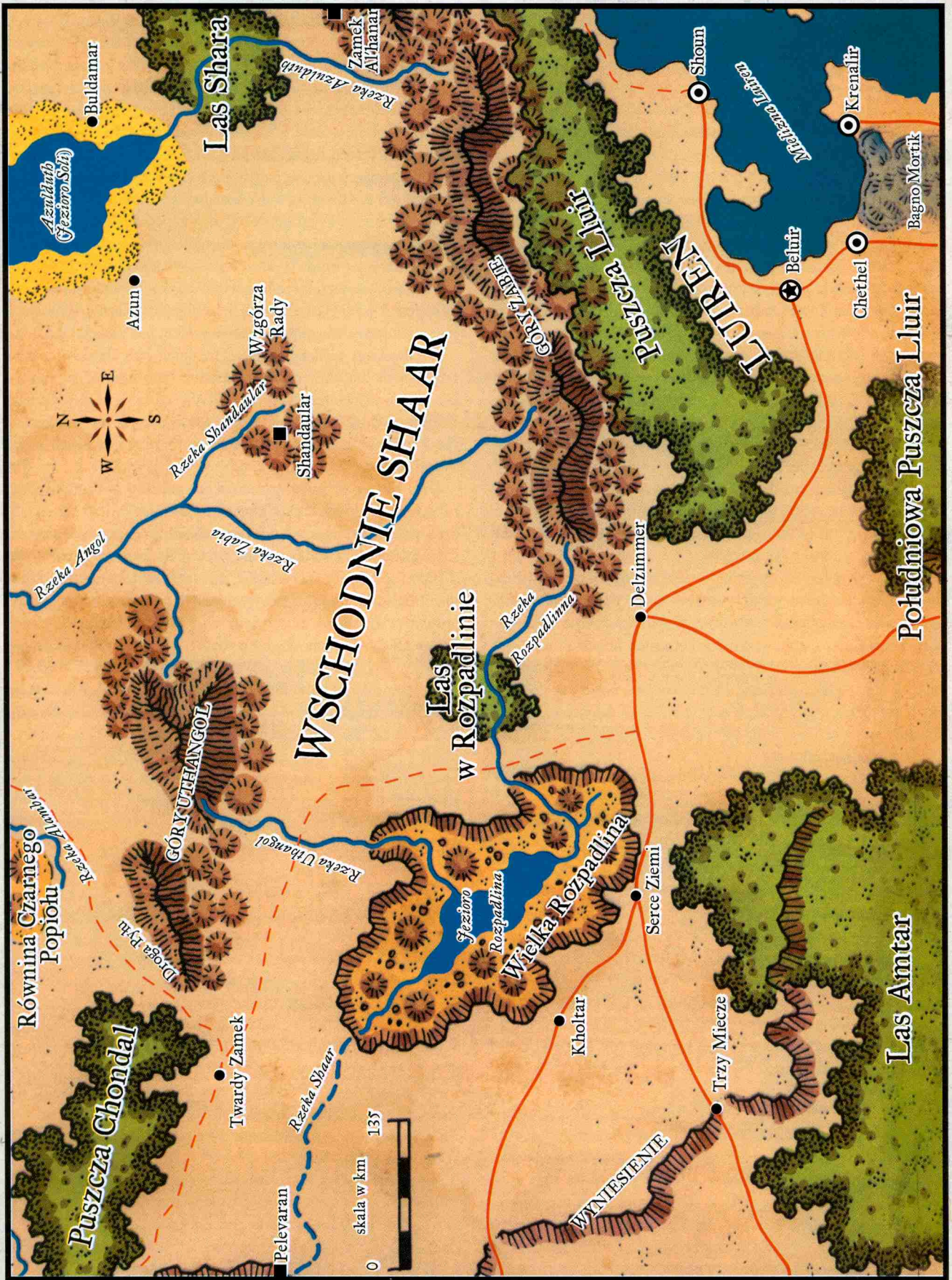
Morze traw obejmujące większość Shaar nie jest tak równe, jak twierdzą obcokrajowcy, ale mimo to płaskie w porównaniu z innymi regionami Faerunu. Lasy, góry i rzeki stanowią punkty orientacyjne, według których można kierować się w podróży przez otwarte przestrzenie, ale grunt pomiędzy nimi wygląda jak nieskończona połać płaskiej ziemi – w oczach tych, którzy sami tędy nie wędrują.

Równiny są bardzo nieznacznie pofałdowane, a cały obszar kraju pod niemal niedostrzegalnym kątem obniża się ze wschodu na zachód. Właściwie z całego Shaar woda spływa do Morza Spadających Gwiazd na dalekiej północy i Lśniącego Morza na zachodzie. Pasma górskie na południowym krańcu Shaar tworzą barierę kontynentalną, mimo że Wielkie Morze na południu leży bliżej znacznej części kraju. Trawiaste równiny w całym Shaar tu i ówdzie cechuje zróżnicowanie terenu. W niektórych punktach płaski horyzont przecięty jest piaskowymi wydymami, gdzie indziej w niewielkich dolinach gromadzi się tyle wody, że tworzą się stawy, a wokół nich stosunkowo bujnie płeni się roślinność, która przyciąga roślinożerne zwierzęta i ptaki.

Koczownicze ludzkie plemiona wędrują po Shaar od początków pisanej historii, ale mało tu śladów cywilizacji. Od czasu do czasu obce potęgi zagarniały władzę nad pewnym obszarem równin, a nawet budowały osady jako ośrodki handlu, ale po tych wysiłkach pozostały jedynie kruszejące szczątki.

Ludzie nie są jedyną koczowniczą rasą równin. Po Shaar krążą także wemikowie, centaury, tri-kriny i loxo, polując na wielkie stada zwierząt i nieustannie tocząc spory o prawo dostępu do wody. Od czasu do czasu gnolle, perytony, mantikory, wywerny





i smoki rzucają nomadom wyzwanie do walki o władzę nad terytorium.

## Azulduth, jezioro soli

Na południowo-wschodnich obrzeżach Mulhorandu leży Jezioro Soli – płytki, silnie zasolony akwen wodny, z którego wypływa Rzeka Mjeczy. Podczas pory gorącej znaczna część Azulduth wysycha, tworząc pola solne na długie miesiące. Na mocy zapisu w starożytnym traktacie między Mulhorandem a Untherem żadne z imperiów nie sięgnęło po Jezioro Soli. Nawet i dzisiaj, mimo że Mulhorand włada wielką częścią Untheru, Stare Imperia oficjalnie nie wykazują zainteresowania Azulduth. Za to wielu potężnych czarodziejów i innych Mulan przybywa na południe, aby badać Jezioro Soli, a zwłaszcza ruiny rozrzucone nad jego brzegami. Istnieją dowody, że większość tych starożytnych kamieni to szczątki cywilizacji zbudowanej przez sauroidalną rasę ponad trzydzieści tysięcy lat temu.

Dzisiaj nad brzegami jeziora (a w porze suchej na skrajach pól solnych) leży garstka małych osiedli. Mieszkańcy Azunu i Buldamaru żyją z wydobywania soli i rybołówstwa. Gdy przejeżdżają tędy karawany kursujące między Złotą wodą a Wzgórzami Rady, tujejsi za nadwyżkę ryb i soli kupują inne towary. Od czasu do czasu na badania ruin przybywają poszukiwacze przygód, dzięki czemu miejscowa gospodarka nieco ożywa.

Oprócz ryb żyjących w jeziorze, w Azulduth mieszkają rozmaite krokodyle i węże, których obecność to dodatkowe zagrożenie w już i tak srogim środowisku. Populacja gadów wokół jeziora w istocie znacznie wzrosła w ostatnich latach i niektórzy przepowiadają, że być może antyczne imperium jaszczurów odrodzi się. Oczywiście, powszechne przekonanie o tym, że pod powierzchnią jeziora spoczywa więcej ruin, służy miejscowym jako „dowód” ich teorii. (Więcej informacji o Azulduth w dodatku *Wężowe Królestwa*).

## Dolina Channath

Dolina Channath to wąski pas ziemi wzdłuż południowego skraju Shaar, gdzie rzeka Channath kieruje się na zachód ku rzece Talar. Południową granicę doliny stanowi Północna Ściana Halruaa i Bandyckie Pustkowia, a Shaar wyznacza granicę północną. Dolina składa się z trzech osobnych lasów (Puszczy Channath, Kotliny Mgieł i Shaarskiego) oraz Brunatnych Wzgórz i malutkiego pasma gór zwanego Smoczymi Kośćmi. Ważny szlak karawan wiedzie południową stroną doliny, łącząc Wielką Rozpadlinę z krajami leżącymi na zachód od Shaar. Na owym szlaku powstało kilka osiedli, których mieszkańcy czerpią korzyści z obsługi ruchu handlowego.

### BRUNATNE WZGÓRZA

Pasma niskich wzgórz, oddzielające Kotlinę Mgieł od nadmorskich ziem Lapalii nad Lśniącym Morzem. Na zachodnich stokach rosną tu i ówdzie gaje drzew oliwnych, ale poza tym niewiele tu zieleni. Po okolicy wędrują stadka kóz, żywiąc się karłowatą roślinnością, niektóre pod opieką pasterzy z miejscowych plemion. W centralnej części wzgórz kryje się wiele lapalskich grobowców, a roztropni wędrowcy unikają nieumarłych, którzy

pomimo wysiłków kapłanów Kelemvora wciąż nękają te tereny. Skapanę we mgle wschodnie stoki Brunatnych Wzgórz porastają drzewa, przez co są niemal tak nieprzebyte jak sama Kotlina Mgieł, ale dzikie elfy panujące w tamtym lesie nie zapuszczają się tak daleko na zachód.

### KOTLINA MGIEŁ

Kotlina Mgieł to w dużej części niezbadana, gęsto zarośnięta, nieznośnie gorąca dżungla wciśnięta pomiędzy Brunatne Wzgórze a Smocze Kości. Przez środek lasu przepływa rzeka Channath, miejscami płynąca bardzo powoli, gdy splątane pnącza i winorośle tamują jej wody. W rzece żyje wielka obfitość ryb, a poza tym krokodyle, węże i rzadsze stwory wodne typowe dla dżungli. W listowiu drzew skrzeczą niezliczone ptaki o barwnym upierzeniu, a ich głosy dźwięczą echem pośród bujnej zieleni.

Na dworach wielkiego szejka Ormpuru i arcykróla Lapalii znajdują się zapiski z czasów założenia obu krajów, wspominające o rasie krwiożerczych elfów żyjących w parującej dżungli. Według tych dokumentów, elfy były tak wrogie obcym, że tropiły i zabijały wszystkich intruzów wkraczających do ich starożytnej ojczyzny.

Dziś potomkowie dzikich elfów opisanych w antycznych kronikach nadal mieszkają w tym samym lesie. Dzięki ustnej tradycji przechowują pamięć o tym, jak ich przodkowie zdradzili inne dzikie elfy, wydając je na pastwę drowów podczas wojen o koronę. Później na siedzibę nadano im ten obszar lasów, mimo że zaklinacze drowów wypuścili tutaj wiele mrocznych potworów. Dręczone poczuciem winy za zdradę własnego ludu, dzikie elfy z Kotliny Mgieł wycofały się w najgłębsze ostepy puszczy, aby nikt nigdy nie widział winowajców. Ślubowały odtąd zawsze żyć w izolacji od świata. Zgodnie z tą filozofią, za bóstwo opiekuńcze obrały Fenmarela Mestarine, Samotnego Wilka. Dziś ich potomkowie nadal kultywują izolacjonizm i religię przyjętą przez przodków. Nie tolerują żadnego naruszenia granic lasu i zabijają wszystkich intruzów bez wyjątku. Mimo że niemal doszczętnie wytępiły większość groźnych potworów, parę straszliwych istot wciąż czai się w najgłębszych cieniach Kotliny Mgieł.

### LAS SHAARSKI

Część tego dusznego, parnego lasu otacza miejsce, w którym spotykają się wody rzeki Shaar i rzeki Channath, łącząc się w jedną rzekę Talar. Tak jak bliźniaczy las w Dolinie Channath, Las Shaarski to kraina gęstej, bujnej roślinności, przez którą podróżuje się powoli i z trudem. Dzięki łączącym się rzekom dużo łatwiej poruszać się wewnątrz Lasu Shaarskiego łodzią niż po lądzie, ale obie drogi obfitują w niebezpieczeństwa – zwłaszcza sfory przetrwawiaczy, które grasują po lesie i atakują wszystko, co wygląda na jadalne. Ze względu na bliskość jeziora Lhespen i Bagna Lhespen, w rzekach w Lesie Shaarskim występują ogromne węgorze, pająki wodne, a nawet garstka yuan-ti.

Nieopodal samego serca lasu, gdzie oba dopływy łączą się w rzekę Talar, na rzecznych brzegach w wielu miejscach widnieją ruiny, na pół zarośnięte i zagrzebane pod roślinnością. Niewielu poszukiwaczy przygód zdołało tu dotrzeć i zbadać ruiny. Ci, którym się to udało, nie potrafili ustalić ich pochodzenia.



## PUSZCZA CHANNATH

Puszcza Channath to obszar parującej dżungli przylegający do południowych stoków Wzgórz Rathgaunt, w miejscu, w którym nurt rzeki Channath wpada w las i płynie jego środkiem. Gorąca, duszna gęstwina nie jest bynajmniej wielka, a mimo to w bujnie zarośniętym wnętrzu mieszka plemię niziołków zjawomyślnych. Stroniące od obcych niziołki przeważnie unikają towarzystwa, ale czasami pokazują się na skraju puszczy, aby handlować z ludzkimi rolnikami, którzy mieszkają na skraju Bramy Channath. Tego rodzaju pokojowe kontakty nie oznaczają jednak, że między obiema rasami panują przyjazne stosunki. Ludzie mogą bezpiecznie zbierać zioła i jagody na obrzeżach lasu, ale niziołki nie pozwalają wchodzić głębiej na swój teren. Plemię zjawomyślnych aktywnie zniechęca do takich wypraw zakładając zapadnie, wnyki, a nawet oddając strzały ostrzegawcze z łuków albo proc.

## SMOCZE KOŚCI

Niewielki łańcuch górski wcinający się między oba lasy zyskał nazwę dzięki pewnemu plemieniu z Shaar, które uważało, że grzbiety i wierzchołki gór przypominają szkielet smoka drzemącego na równinie. Mimo barwnej nazwy, jedynymi istotami żyjącymi w tych górach są gnolle, którymi włada potężny wódz zwany Smoczym Panem (CZ mężczyzna gnoll tropiciel 8). Smoczy Pan organizuje napady na karawany na szlaku handlowym między Smoczymi Kośćmi a Lasem Shaarskim, a Kormul musi dopiero zebrać siły niezbędne do uporania się z zagrożeniem.

## GÓRY UTHANGOL

To pasmo górskie ciągnie się w kierunku wschodnim od krańca Puszczy Chondal, stanowiąc mocną barierę między Shaar na południu a Równiną Czarnego Popiołu i Zielonymi Ziemiami Untheru na północy. Chłostane wiatrem i stosunkowo pozbawione roślinności Uthangole wyznaczają północną granicę terytorium kontrolowanego przez złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny. Krasnoludy dotarły tu przez ogromną, a jeszcze przez nie rozbudowaną sieć tuneli, która ciągnie się od ich kanionu głęboko pod górami. Poprzez lata złote krasnoludy wkopały się w tutejsze góry od spodu, dziurawiąc Uthangole kopalniami.

Na górskich stokach na powierzchni ziemi mieszkają czarnoskóre kamienne giganty, które przybyły tutaj z Równiny Czarnego Popiołu. Walczą z gnollami i pajakami fazowymi i zdane do zamieszkania tereny na niższych zboczach, unikają zaś hipogryfów, wyvernów i miedzianych smoków, które gnieźdzą się w wyższych partiach gór.

## JEZIORO LHESPEN

Jezioro Lhespen, choć nie tak zasolone jak Azulduth na drugim końcu Shaar, jest silnie nasycone minerałami, a na jego brzegach osadza się sól nieprzydatna w większości zastosowań. Mimo niegościnnych warunków, w przeciągu wieków nad brzegiem wyrosło kilka małych osad i miasteczek, zamieszkałych przez ludzi twardy i wytrwały, umiejący wyżyć ze zbierania soli i połowu ryb, których niewielka ilość żyje w jeziorze. Koczownicy, którzy nie



chęć płacić wyższej ceny za sól w Shaarmid na północy, często przyjeżdżają tutaj i zbierają ją sami albo kupują taniej. Poza tym czasami pojawia się tutaj poszukiwacz przygód, czarodziej albo mędrzec zainteresowany ruinami rozrzuconymi po obwodzie jeziora – wszystkie są pozostałościami po starszych cywilizacjach, które istniały w Shaar w minionych wiekach.

Ostatnio jednak ze względu na yuan-ti i stworzenia z bagna leżącego na wschodzie okolice jeziora Lhespen stały się groźniejsze niż kiedykolwiek (patrz niżej: Lhesper). Skutkiem tego coraz mniej karawan podróżuje drogą między Kormulem i Shaarmid, woląc bezpieczniejsze szlaki.

### BAGNO LHESPEN

Bagno Lhespen to obszar miękkich, podmokłych łąk, gęsto porzecinany strumykami i stawami. Na tej równinie trawy rosną niesamowicie wysoko, a przemieszane są z pałkami szerokolistnymi, drzewami mangrowymi, pnąciami winoroślami oraz mchem. W Bagnie żyją ogromne węgorze, szybkie pająki wodne, trochę chuulów, jaszczurek elektrycznych i różne śluzki i szlasy, polujące na siebie nawzajem i na głupich podróżników, którzy zapuszczają się zbyt głęboko.

Na mokradłach mieszkają także nieumarli. Mędrzy uważają, że stwory mogły powstać z dawnych żołnierzy – z odłamu wojsk buntowników, otoczonego i wymordowanego przez wojska wierne imperium Shoon podczas kampanii Siedmiu Pożarów w piątym wieku R.D. Jakakolwiek by nie była prawda, na bagnach nocą widać dziwne światła i słyszeć dźwięki, a kto się w nie wsłucha, posłyszyc echa dawno stoczonych bitew.

## Las shaar

Las Shaar leży po północnej stronie rzeki Shaar, mniej więcej w połowie drogi między Shaarmid i Wyniesieniem. Inaczej niż większość leśnych obszarów Shaar, Las Shaar jest suchy i pylisty, a tutejsze drzewa powykrzywiane i okaleczone przez wichry wiecznie wiejący po równinach. W Lesie Shaar rosną głównie cedry i dęby, a między nimi mnóstwo kaktusów i ostrych traw sięgających człowiekowi do piersi, do tego kolczaste krzewy, które drapią i kłują przedzierające się przez nie stworzenia. Gleba jest twarda i sucha, odpowiada jedynie jaszczurkom, węzom, skorpionom i wiewiórkom ziemnym.

Shaarscy nomadzi czasami przybywają tutaj po pieprz, rosnący tu w wielkiej obfitości. Służy im do konserwowania żywności. Niektórzy próbują też zrywać jagody z kolczastych krzaków, ale to męcząca, ciężka robota, przy której kaleczą się palce. Las absolutnie nie nadaje się dla wierzchowców dosiadanym przez nomadów, bo tutejsza trawa dla koni jest niejadalna, a kolczaste poszycie szybko poraniłoby nogi jeźdźców. Nawet konie kaleczą się w tutejszych ostrych trawach. Czasami w Lesie Shaar przez krótki okres czasu kryją się bandyci, żeby przeczekać pościg albo odpocząć między jednym a drugim napadem na karawany na szlaku po południowej stronie lasu.

## Las shara

Las Shara, czasami zwany Smoczym Lasem, rozciąga się pomiędzy Azulduth na północnym zachodzie i Górą Żabimi

na południu. Jest to puszcza gęsto porośnięta lianami i kwitnącymi pnączami, a kryje w sobie wiele tajemnic, bo mało istot rozumnych wchodziło w jej mroczne ostępy. Koczownicy z równin czasami przyjeżdżają na skraj puszczy zbierać zioła, polować lub ukryć się przed wrogami, ale rzadko wchodzi głębiej w las, bo żyje tam mnóstwo pajaków mieczowych. Ci niebezpieczni drapieżcy polują na wszystkie istoty, które wkraczają do lasu. Czasami zapuszczają się nawet na jego obrzeża i atakują stada zwierząt, które zanadto zbliżyły się do drzew.

Jakby nie dosyć było pajaków, znana opowieść głosi, że w Lesie Shara grasuje straszliwa, nieumarła istota, która kradnie ludziom ciała i zamienia ich w niewolników zombie. I rzeczywiście, opowieść ta jest bliska prawdy. Bardzo stary i potężny drakolich zwany Wieczystym Jaszczurem kryje się w najciemniejszej, najgłębszej części Lasu Shara, knując złowrogie plany i powoli rozbudowując zastępy sług. Mimo że ukrywa swoją obecność przed nomadami z równin, bez wahania bierze w niewolę wszystkich koczowników, którzy odkrywają jego istnienie. Największymi wrogami drakolicha są Rycerze Wiecznego Smoka – grupa niezłomnych nieumarłych ukryta w ruinach Zamku Al'hanar po południowej stronie Lasu Shara. Co sto lat rycerze powstają i ruszają w lasy, aby stoczyć bitwę z drakolichem i jego hordą żywych pomiotów. Mimo że rycerze zawsze zabijają drakolicha i wszystkie jego sługi, przeznaczenie najwyraźniej każe im rozgrywać bitwę ponownie aż do skończenia świata, ponieważ zgodnie ze swym imieniem, Wieczysty Jaszczur odtworza się po dziesięciu czy dwudziestu latach i od nowa rozpoczyna knowania.

## Las w Rozpadlinie

Po wschodniej stronie Wielkiej Rozpadliny i mniej więcej na północ – północny zachód od Delzimmeru leży Las w Rozpadlinie – niewielki obszar lasu, który na otwartej równinie Wschodniego Shaar wygląda na samotny i odizolowany. Tutejszy las ma kształt mniej więcej okrągły, a nie jest aż tak gęsto zarośnięty pnączami, bluszczem i poszyciem jak wiele półtropikalnych lasów w regionie. Las w Rozpadlinie nie znajduje się na żadnej ważnej drodze, nie ma też większego znaczenia dla nikogo oprócz złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny.

Mieszkańcy Królestwa w Czeluści wyrabiali szerokie przejście w głąb Lasu w Rozpadlinie i założyli tam niedużą osadę drwali, ukrytą przed wścibskim wzrokiem obcych. Złote krasnoludy wycinają drewno w Lesie w Rozpadlinie i transportują je do kraju leżącego pod Shaar. Tam z drewna wytwarzają rozmaite konstrukcje, między innymi rusztowania do prac górniczych i meble, których nie robi się z kamienia. Pilnują, aby nie wycinać więcej drzew niż potrzebują i sadzą nowe drzewa w miejsce wyciętych, aby nie pozbawić się jedynej zasobów drewna. Na powierzchni i blisko powierzchni ziemi utrzymują siły zbrojne w takiej liczbie, jaka wystarcza do ochrony drwali przed większością naturalnych drapieżników, ale pozwalają drapieżnym bestiom (panterom, węzom, ogromnym żukom itd.) żyć na obrzeżach lasu, aby zniechęcały niepożądanych gości.

## Rzeka shaar

Źródła rzeki Shaar leżą w Wielkiej Rozpadlinie, bo wypływa ona z Jeziora Rozpadlina. Na północnym krańcu kanionu rzeka wpada w głęboką dziurę i przez ponad 240 kilometrów płynie pod ziemią przez pieczary, szczeliny i kilka podziemnych jezior. Złote krasnoludy czerpią z rzeki wodę do picia i splukiwania kopalni, a także korzystają z niej jako środka transportu do innych miejsc Królestwa w Czeluści.

Rzeka Shaar powraca na powierzchnię w Wyniesieniu, wypływając z szerokiej pieczary u podnóża klifu, niemal dokładnie na wschód od Lasu Shaar, w pobliżu ruin Peleveranu (patrz niżej). Woda jest wciąż lodowata po długiej, podziemnej podróży, kryształowo czysta, nieskażona krasnoludzkimi pracami górniczymi.

Od Wyniesienia rzeka Shaar wije się zakosami poprzez Shaar, płynąc szerokim, ale łagodnym i dość płytkim korytem, tworząc po drodze liczne brody. W końcu rozlewa się w zbiornik wodny zwany jeziorem Lhespen, dalej wpływa do Lasu Shaarskiego, a tam łączy bieg z rzeką Channath, zmieniając się w rzekę Talar.

Wiele plemion korzysta z tej właśnie rzeki, bo to jedna z nielicznych żył wodnych w Shaar, która nie kurczy się zbytnio w najgorętszej porze roku. Wiele innych cieków wodnych latem zmienia się w wątle strumyczki płynące środkiem błotnistego, uprzonego w słońcu koryta, natomiast rzeka Shaar przez cały rok płynie szerokim nurtem. Występuje w niej kilka gatunków ryb – głównie odmiany rzeczne i mułowe, którym odpowiada leniwy prąd rzeki.

## wielka rozpadlina

Szeroki kanion zwany Wielką Rozpadliną to kolebka faerunskich złotych krasnoludów. Znajduje się niedaleko zachodniego skraju Wschodniego Shaar, nieopodal Wyniesienia. Dno Rozpadliny leży ponad 300 metrów poniżej poziomu równin, z każdej strony otoczone pionowymi ścianami. Suchy, pagórkowaty teren, będący podłożem Wielkiej Rozpadliny, pośrodku mieści Jezioro Rozpadlinę – głęboki zbiornik czystej, lodowatej wody, nad którym często snują się poranne mgły. Do jeziora wpada wiele strumyków i rzeczek przepływających przez Wielką Rozpadlinę, a dodatkowo zasilają je źródła podziemne, a te z kolei – według plotek – są połączone z *portalami* z Planu Żywiołu Wody. Z jeziora natomiast wypływa rzeka Shaar, która wije się po dnie doliny, później zaś znika w skąpanej w mgiełce wodnej szczeliny na północnym końcu kanionu. Stamtąd płynie pod ziemią na odcinku ponad 240 kilometrów, a wyłania się na powierzchnię w fantastycznym wodospadzie z jaskini wydrążonej w ścianie Wyniesienia. Mimo wysokich ścian klifów, Wielka Rozpadlina jest tak szeroka, że osoba stojąca na brzegu Jeziora Rozpadliny nie widzi ściany po przeciwnej stronie. Dlatego w wielu miejscach podłoże Rozpadliny wygląda jak otwarta przestrzeń, a nie jak dno głębokiego wąwozu.

Klimat w Wielkiej Rozpadlinie jest nieco bardziej wilgotny niż na okolicznych równinach, ale ziemia bynajmniej nie jest podmokła. Trawa rosnąca na dnie doliny jest nieco gęstsza i bardziej zielona niż rzadkie, szorstkie chwasty typowe dla reszty Shaar,

a mnóstwo zwierząt – niektóre hodowane przez krasnoludy dla mięsa – korzysta z tej obfitości paszy.

## DZICZ W CZELUŚCI (WIELKI BHAERYNDEN)

Poza zasięgiem i władzą złotych krasnoludów leży obszar Podmroku zwany Dziczą w Czeluści. Pozostali mieszkańcy podziemnych krain nazywają go Wielkim Bhaeryndenem. Ciągnie się we wszystkich kierunkach pod powierzchnią Shaar, daleko poza granice Królestwa w Czeluści. Na jego terenie leży przeklęte miasto drowów Lhurth Dreier, gdzie niepodzielnie panuje Ghaunadaur. W Dzicy w Czeluści mieści się także skupisko legowisk smoków zwane Smoczymi Pieczarami oraz ogromny podziemny wodospad znany jako Ściana w Czeluści.

Dawniej miasto Bhaerynden było starożytną ojczyzną krasnoludów, a znajdowało się w miejscu dzisiejszej Wielkiej Rozpadliny, tylko głębiej pod ziemią. Przed tysiącami lat, gdy drowy po raz pierwszy zstąpiły do Podmroku, najechały i podbiły Bhaerynden i przemianowały na Telantiwar. Jakiś czas później ogromne jaskinie, stanowiące centrum nowo zdobytych ziem, zawały się. Miliardy ton ziemi i skał runęły w dół, miażdżąc tuzin drowich miast, a na powierzchni powstała w ten sposób Wielka Rozpadlina. Mimo że osiedla w centrum regionu zdruzgotano, kilometry tuneli wokół obwodu Wielkiej Rozpadliny pozostały nienaruszone, a w nich żyją różniacimi mieszkańcy Podmroku.

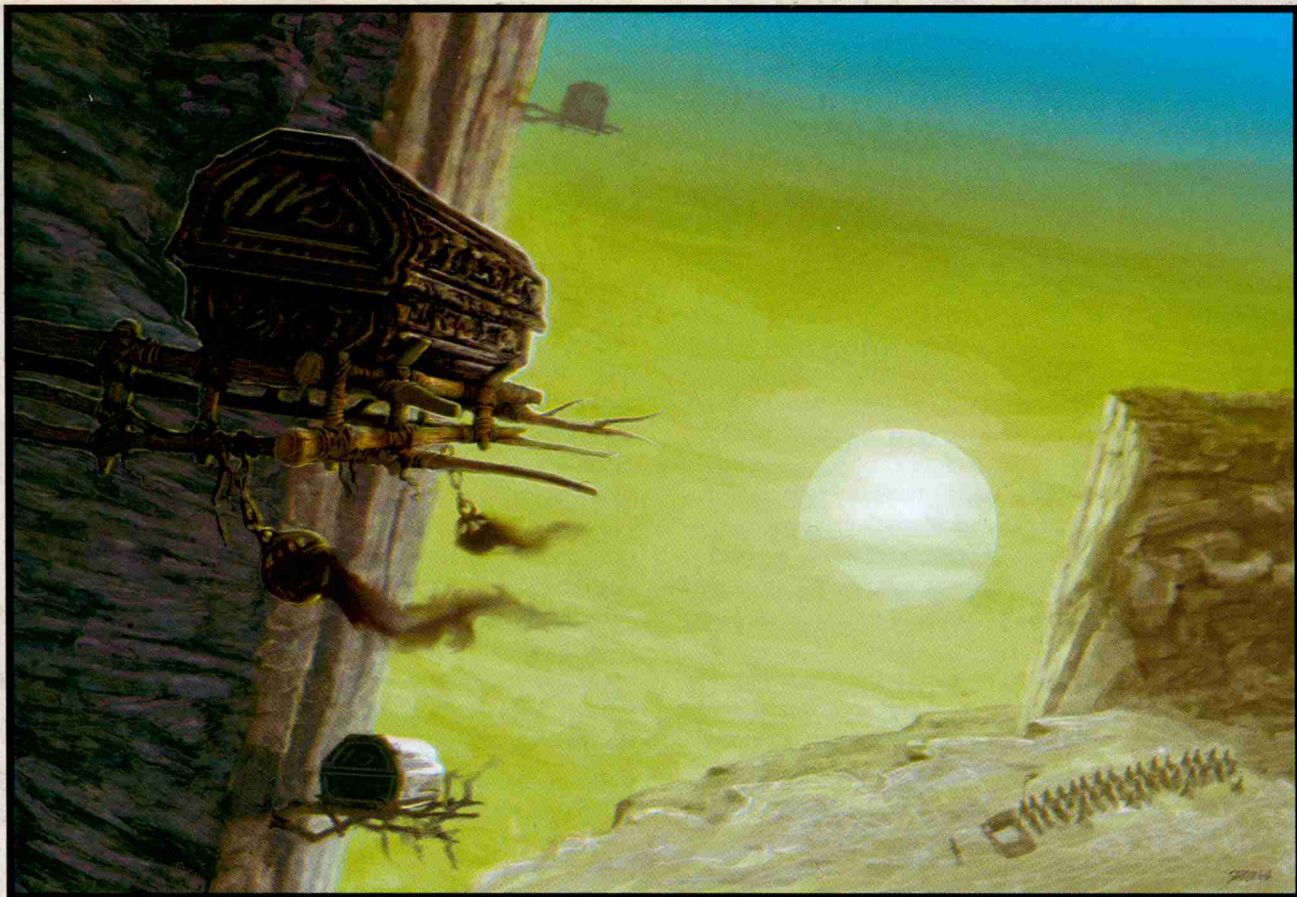
## KRÓLESTWO W CZELUŚCI

Wielka Rozpadlina to jedynie fragment terytorium kontrolowanego przez złote krasnoludy, do których należą także całe mile podziemnych jaskiń, tuneli i fortyfikacji połączonych z powierzchnią ziemi w samym kanionie i jego pobliżu. Ten ukryty obszar zwie się Królestwem w Czeluści, jest dwukrotnie większy niż sam kanion, a leży głównie na wschód i północny wschód od niego. Królestwo w Czeluści to fantastyczne miejsce, w którym zobaczyć można wiszące, spiralne schody, wodospady i kaskady zasilane mechanicznymi pompami, wiecznie zmienne, jarzące się rzeźby z magicznie jaśniejącego metalu i tym podobne cuda.

## wyniesienie

Ta skarpa dzieli trawiaste równiny na dwie połowy i wyznacza granicę między Shaar i Wschodnim Shaar. Na całej długości Wyniesienia wschodnia strona jest od 60 do 120 metrów wyższa niż zachodnia. Ciągający się szereg stromych ścian w kilku miejscach jest przerywany na całej szerokości, więc podróżni względnie łatwo przedostają się pomiędzy jednym a drugim wzniesieniem. Większość z tych miejsc to strome, często zdradliwe ścieżki, ale przez Wyniesienie prowadzą także szlaki handlowe, odkryto bowiem kilka punktów, w których między klifami są szersze przerwy o łagodniejszych stokach. Podczas ulewy z Wyniesienia spływa mnóstwo kaskad, ale przeważnie z krawędzi klifów ścieka mało wody.

Wyniesienie to coś więcej niż widoczny z daleka punkt orientacyjny. Często plemiona wojujące z innymi starają się zająć pozycję wysoko na klifach, aby z daleka widzieć nadciągających wrogów i mieć taktyczną przewagę w bitwie. Inne plemiona z kolei uważają Wyniesienie za miejsce święte i grzebią swoich zmarłych w wysoko położonych jaskiniach, często w miejscach wyglądających na kompletnie niedostępne. Kilka zwłok złożono nawet na



*Wyniesienie dziełi Sbaar na dwie części*

platformach umocowanych na drewnianych balach osadzonych w ścianie klifu. Osoby, które widziały takie wiszące krypty, nie mogły się nadziwić, na jaką wysokość koczownicy musieli wciągać drewno i z jakim trudem odprawiali pochówek. Powszechnie się zakłada, że niemal na pewno przy tworzeniu tych osobliwych grobów używano magii.

## wzgórza Rady

Skupisko wzgórz pośrodku Wschodniego Shaar wyłania się niczym samotna wyspa w morzu traw. Nie byłoby w nich niczego interesującego, gdyby nie ruiny starożytnego miasta w centralnie położonej dolinie. W czasach swojej chwały nosiło nazwę Shandaular, a powstało wokół południowego krańca dwukierunkowego portalu, który łączył się z kilkoma innymi punktami Faerunu. Po zamknięciu portalu miasto powoli podupadało i kurczyło się, a mieszkańcy stopniowo przejmowali koczowniczy tryb życia i udawali się na wędrowkę po Wschodnim Shaar. Ostatni, śmiertelny cios zadano Shandaularowi podczas wojny z Untherem i Mulhorandem na początku trzeciego stulecia RD.

Dzisiaj miejsce dawnego miasta służy jako specjalny plac zgromadzeń dla wszystkich plemion Shaar. Wiosną i jesienią każde plemię, które aktualnie nie jest w stanie wojny z sąsiadami, wysła delegatów do tutejszych ruin, gdzie zasiadają na pokojowych rozmowach i biesiadach. Omawiają oni sojusze, kwestie terytoriów łowieckich i potencjalne zagrożenia ze strony innych

istot. Obszar zwany Wzgórzami Rady uważa się za uświęcony, neutralny grunt, ponieważ wiele plemion pogrzebało w tutejszych jaskiniach swoich dawnych wodzów. Walki między koczownikami są zakazane, dopóki jedna ze stron znajduje się na tych wzgórzach. Ale wielokrotnie się zdarzało, że plemiona przemocą usiłowowały nie dopuścić wrogich plemion na zgromadzenie na Wzgórzach Rady – roztawiali zbrojnych dookoła i atakowali zbliżających się nieprzyjaciół.

## wzgórza Rathgaunt

Pomiędzy jeziorem Lhespen i Bagnem Lhespen od zachodu a Wyniesieniem od wschodu znajdują się Wzgórza Rathgaunt – pasmo skalistych pagórków górujących nad południową częścią równin Shaar. Tutejsze skały zwietrzały przez eony wystawienia na nieubłagane wiatry szalejące w regionie. Mieszkają w nich perytony, wywerny i mantikory, które na polowania wylatują nad płaskie równiny. Dlatego cały obszar wokół wzgórz jest niebezpieczny dla nieostrożnych wędrowców.

Na Wzgórzach Rathgaunt znajduje się także duże osiedle gnomów. W sercu Wzgórza Siedmiu Kamieni – dobrze widocznego pagórka, którego okrągły wierzchołek góruje nad szlakiem karawan biegnącym na północ między Shaarmid i Kholtarem, gnomy założyły potężnie ufortyfikowane opactwo znane Tarczą Wzgórz Rathgaunt. Stacjonuje tutaj Kult Gaerdala, liczący około 200 zbrojnych i kapłanów czczących Gaerdala Żelaznorękiego.



Ryc. Ralph Horsley

*Rycerze Wiecznego Smoka w walce z Wieczystym Jaszczurem*

Opactwo pełni rolę bastionu obronnego. Członkowie kultu dokładają wszelkich starań, aby w górach było bezpiecznie dla wszystkich okolicznych gnomów i dla przejeżdżających karawan. Gnomy pod wodzą generała tarczy Martaka Żelazny Mur (PD mężczyzna gnom paladyn 8/rycerz wiary 5 Gaerdala Żelaznorękiego) niedawno załagodziły pewne napięcia istniejące między nimi a złotymi krasnoludami z Wielkiej Rozpadliny. Nowe, przyjaźniejsze stosunki zaowocowały paktem o wzajemnej pomocy i obronie między obydwoma regionami.

## Ludy shaar

Ludy pochodzące z Shaar mają jedną wspólną cechę – niezłomnego ducha, który pozwala przetrwać w niesprzyjających okolicznościach. Mimo że tutejsze rasy i kultury różnią się strojem, obyczajem i relacjami między sobą, wszystkie nauczyły się radzić sobie z ciężką pogodą, terenem i wrogami, jakich w Faerunie nie brakuje. Wszystkie też nie ustępują ani kroku w obliczu pozornie nieprzezwycięzonych przeszkód.

## RASY I KULTURY

Na całym Lśniącym Południu to właśnie Shaar jest chyba najbogatsze pod względem różnorodności ras i kultur. Niektóre rasy

– na przykład złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny, osiedli ludzie z ośrodków miejskich, czy odludne dzikie elfy i niziołki zjawomyślne z różnych lasów – są twardo zakorzenione w swoich pradawnych ziemiach. Wiele innych – ludzie, wemikowie, centaury i nie tylko – wędrują po równinach jako plemiona nomadów, żyjąc obok siebie w niekończącym się cyklu łowiectwa i zbieractwa. Jeszcze inne rasy tylko czasami odwiedzają Shaar, ale ich obecność ma ogromne znaczenie dla życia wszystkich rodowitych mieszkańców. Niewielu obcokrajowców potrafi zrozumieć delikatną równowagę utrzymywaną w Shaar, ale ogromne morze traw pozostaje niezmiennie od wielu wieków, a wszyscy, którzy są jego częścią, przyjmują to jako nieodłączny element własnej egzystencji.

## CENTAURY

Większość faerunskich centaurów zamieszkuje wielkie puszcze, ale niektóre plemiona wędrują po Shaar obok innych koczowniców. Tak jak inni mieszkańcy Shaar, polują na trawiastych równinach na ogromne, pasące się tam stada, a biorą tylko tyle, ile potrzebują do przetrwania. Zawierają sojusze lub toczą spory między sobą i z innymi nomadami, tak samo jak ludzie, ale generalnie są mniej dzicy niż ludzie czy wemikowie.

Przeciętny centaur mierzy 2,1 do 2,4 metra wzrostu od przednich kopyt do czubka głowy, a od piersi do ogona ma dłu-

gość 1,8 do 2,4 metra, ważąc prawie 500 kilogramów. Końska część ciała centaury pochodzi od zebry – to odróżnia tutaj od centaurów z innych stron Faerunu – a twarz zdecydowanie przypomina istoty baśniowe, o pociągłych, kanciastych rysach i lekko spiczastych uszach. Ma złotobrazową skórę, jasnobrazowe lub złote włosy, a oczy praktycznie w dowolnym kolorze. Shaarskie centaury lubią nosić długie włosy, które zwykle wiążą w kitę i wplatają w nie ozdoby. Liczba i rodzaj ozdób oznajmia rangę posiadaną wewnątrz plemienia, ale znaki tego rodzaju zazwyczaj umykają uwadze obcokrajowców.

Mężczyźni centaurów na ogół zajmują się polowaniem, a kobiety opiekują się obozem i dziećmi. W chwilach niebezpieczeństwa obie płcie walczą jednakowo sprawnie. Generalnie centaury trzymają się we własnym gronie, ale czasami dołączają do ludzi na Wzgórzach Rady, a niekiedy handlują w miasteczkach na obrzeżach cywilizacji. Dobrze dogadują się z wemikami i darrą szacunkiem loxo, ale zazwyczaj omijają słońioludzi szerokim łukiem.

### DZIKIE ELFY I NIZIOŁKI ZJAWOMYŚLNE

Zarówno dzikie elfy (żyjące głównie w Lesie Amtar na południu Shaar i w Kotlinie Mgieł przy południowo-zachodniej granicy) jak i niziołki zjawomyślne (które żyją w Puszczy Channath i w okolicy południowo-wschodniego krańca Puszczy Chondal graniczącego z Shaar) unikają kontaktów z innymi. Obie rasy nie są zainteresowane obcymi i chcą spokojnie żyć w izolacji w swoich rodzinnych lasach. Dzikie elfy z Kotliny Mgieł są tak wrogi obcym, że ze śmiertelną skutecznością odpierają wszystkie próby wkraczania na ich terytorium przez ludzi. Inne rasy wędrujące po równinach wiedzą o obecności elfów i hinów, ale szanują ich prywatność i omijają zamieszkane lasy szerokim łukiem.

### GNOLLE

Spośród wszystkich dzikich humanoidów wędrujących po Shaar jedynie gnolle są tak liczne, że można je uznać za znaczną grupę. Urządziły sobie domostwa na wzgórzach i w dolnych partiach wszystkich gór w Shaar, ale najwięcej jest ich w zachodniej części, zwłaszcza w pasmach górskich na północ od Doliny Channath. Gnolle od dawna napadają na ludzkie osiedla na brzegach jeziora Lhespen i na karawany podróżujące przez tamte okolice. Lapałczy z południowego zachodu kilkakrotnie próbowali wytepić gnolle, ale bezskutecznie. Gnolle nadal nękają koczowników w zachodnim Shaar i miasta, w których koczownicy handlują.

### LOXO

Shaarscy loxo to koczownicy żyjący z łowiectwa i zbieractwa pośród innych wielkich ras plemiennych z równin. Inni koczownicy na ogół nie wchodzi im w drogę, bo rozgniewany loxo to straszny widok – i straszny przeciwnik. Mimo że nie jest ich wielu, przemierzają ogromne przestrzenie, nasycając wielkie apetyty trawą, warzywami, rzadziej owocami i orzechami.

Loxo to słońiopodobny humanoid mierzący około 2,1 czy 2,4 metra wzrostu, a ważący dobre 750 kilogramów i więcej. Ma niebieskoszarą, pomarszczoną skórę porośniętą rzadkim i szorstkim włosiem, a z cielska wyrastają słońiowate kończyny – grube i krągłe, z płaskimi stopami i kłocowatymi palcami. Uszy ma ogromne, odchylone do tyłu. Ale najbardziej rzucają się w oczy bliźniacze trąby, wystające z głowy powyżej ust, pomiędzy długimi, zakrzywionymi, słońiowymi kłami. Trąba ma około 0,6 metra długości, a kończy się trzema małymi, palcowatymi wypustkami.

Loxo grupują się w klanach, a właściwie w licznych, szeroko rozbudowanych rodzinach. Wszyscy członkowie danego klanu noszą podobne, proste odzienie z materiału tkanego w takie same wzory. Parę klanów może podróżować wspólnie, w dużym stadzie.

## LUDZKIE PLEMIONA SHAAR

Shaarskie plemiona mają wiele wspólnych cech – pochodzenie etniczne, wspólnych wrogów i koczowniczy tryb życia – ale jest też między nimi wiele różnic, tak jak kupiec z Waterdeep różni się od skrytobójcy z Thesk. Jedne plemiona mają dobre stosunki z innymi, inne podzieliły krwawe waśnie zadanione od wielu pokoleń.

Oto garść informacji o największych i najlepiej znanych plemionach wędrujących po Shaar. Istnieją też mniejsze, żyjące w większej izolacji, jednak mniej zauważalne przez odwiedzających Shaar cudzoziemców.

**Ankhegowie:** Plemię Ankhegów przemierza tę połąć Shaar, która leży między górami Ognistego Stopnia i Lasem Shaar, rozciągającą się od Lasu Zmroku do Wyniesienia. Ludzie ci jako zwierzęcy totem obrali ankhega, a ich wojownicy przejęli elementy stylu walki tych stworzeń.

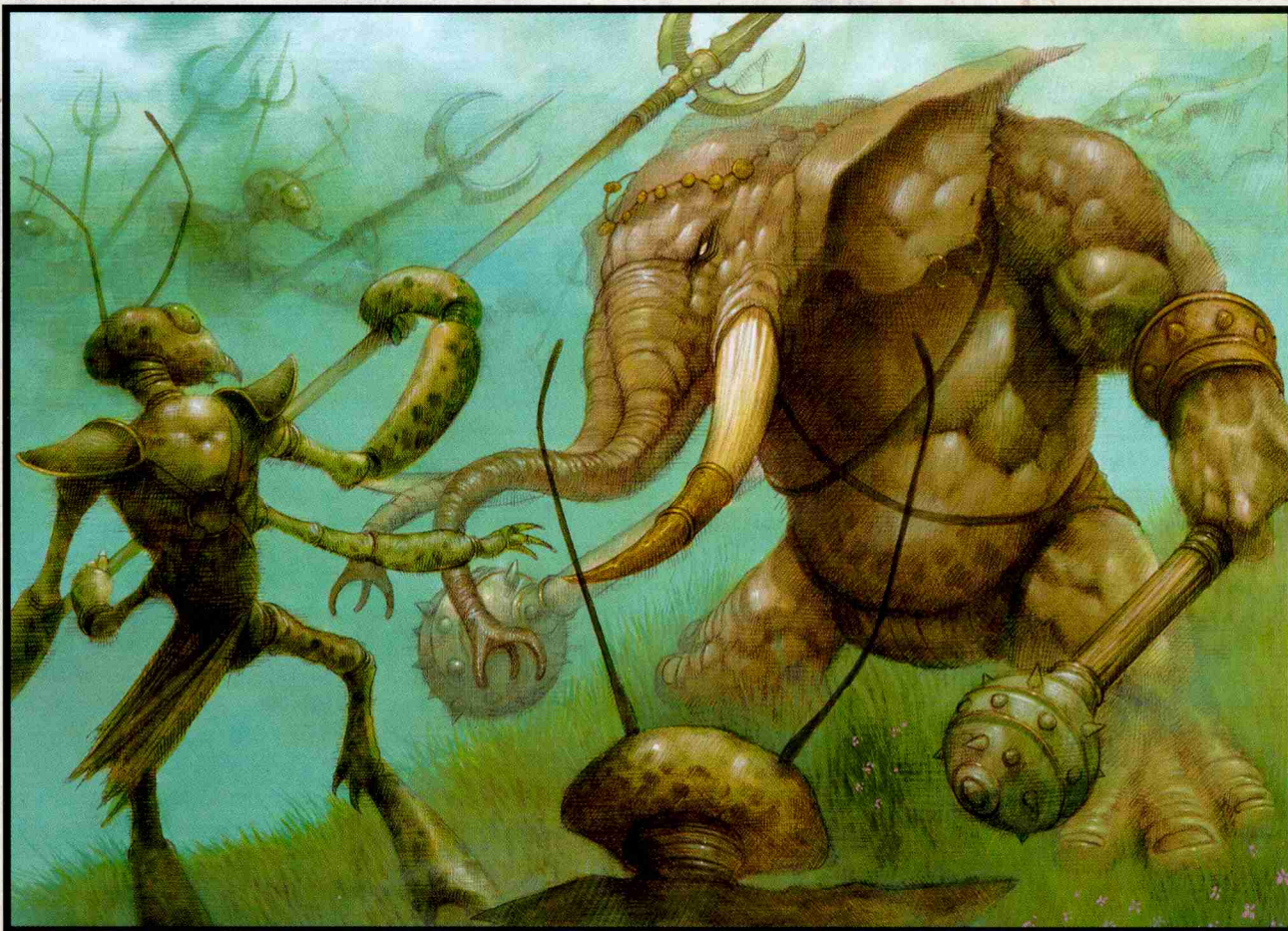
**Gepardy:** Plemię Gepardów ma swoje terytorium pomiędzy Górami Uthangol a Wielką Rozpadliną, na wschód sięgające Wzgórz Rady. Zbrojni tego plemienia nauczyli się biegać tak jak gepardy grasujące na równinach.

**Orły:** Plemię Orłów czci ogromne orły szybujące w przestworzach, a ich zbrojni szczytą się doskonałym wzrokiem i zdolnością skakania, którą doskonalili na podobieństwo ogromnych ptaków. To plemię wędruje w zachodniej części Shaar, między Lśniącym Morzem i jeziorem Lhespen.

**Hieny:** Plemię Hien włada całym obszarem na południe od Wzgórz Rady, pomiędzy Lasem w Rozpadlinie a Lasem Shara. Tak jak ich zwierzę totemiczne, w walce stosują ukrywanie się i ataki przewracające.

**Lwy:** Członkowie plemienia Lwów wędrują po równinach między jeziorem Lhespen a Wyniesieniem, na południe od rzeki Shaar. Zbrojni przy ataku naśladują ogromne lwy, wpadając w bitewny szał podczas szarży na wroga.

**Nosorożce:** Plemię Nosorożców przemierza ziemię między Wielką Rozpadliną a Wyniesieniem i między Puszcza Chondal i Amtarem. Jak rogata bestia, której imię przybrali, zbrojni Nosorożców nauczyli się przy szarży zadawać więcej obrażeń.



Ryc. Wayne England

Spór terytorialny na równinach Shaar

Czasami loxo pokazują się w ośrodkach ludzkiej cywilizacji, oferując prymitywne dzieła sztuki wykonane ze zwierzęcych kości, drewna i kamienia na wymianę za żywność i towary. Shaarscy ludzie ostrożnie podchodzą do dziwnie wyglądających loxo, ale słońludy nie są agresywne, jeżeli nie czują się zagrożone. Z innymi koczowniczymi plemionami loxo nie utrzymują regularnych kontaktów. Inaczej niż wemikowie i centaury, nie mają zwyczaju chodzić na Wzgórza Rady na ludzkie zgromadzenia, ale w nadzwyczajnych okolicznościach zdarzało im się wysłać delegację.

### SHAARYJCZYCY

Ludzi wędrujących po shaarskich równinach zwie się Shaaryjczykami. Przemierzali te ziemie jako koczownicy jeszcze zanim zaczęto zapisywać historię tego regionu. Borykali się z trudami życia w niegościnnym środowisku, z niebezpiecznymi wrogimi plemionami i z różnymi drapieżnikami z równin i z okolicznych ziem. Nieustanna walka o przetrwanie uczyniła z nich twarde, dumny lud, który nie ma zamiaru zmieniać swoich zwyczajów, nawet wobec zagrożenia obcym podbojem.

Typowy Shaaryjczyk ma żółtawą skórę i pociągłą twarz, nie jest za to wysoki (przeciętnie około 1,65 m). Włosy i oczy zwykle ma czarne lub ciemnobrązowe. Z rzadka trafia się Shaaryjczyk o jasnozielonych oczach – koczownicy uważają to za znak szczęścia. Mężczyźni rzadko hodują zarost na twarzy, a włosy obie płci przycinają krótko.

**Koczownicy:** Najcenniejszą własnością shaaryjskich nomadów są konie – wspaniałe zwierzęta, które świetnie hodują się na trawach porastających równiny. Shaaryjczycy nigdy nie wyprowadzają koni poza Shaar, bo nigdzie indziej zwierzęta nie czują się dobrze. Jeżeli nie mogą paść się na ojczystych trawach, niemal zawsze słabną, chorują i w końcu umierają. Shaaryjczyk cały swój majątek przewozi na grzbiecie wierzchowca, a jeśli jest zamożny – na koniu jucznym. Dzieci są praktycznie urodzone w siodle.

Mniej więcej tuzin plemion Shaaryjczyków łączy wspólnota kulturowa, ale każde plemię ma także własne, odrębne tradycje. Cudzoziemcom niełatwo dostrzec różnice, ale sami koczownicy bez trudu rozpoznają przynależność plemienną po ubraniu, umaszczeniu koni, mieszkaniach, rodzajach i ozdobach broni i po tradycyjnych terytoriach wędrowki. W niektórych plemionach kobiety są równe mężczyznom, a w kilku kobiety obrano nawet wodzami.

Nikt jeszcze nie próbował zjednoczyć Shaaryjczyków. Niektóre obszary Shaar (zwłaszcza w zachodniej połowce) byłyby tymczasowo podbijane, ale zawsze Shaaryjczycy po prostu wycekiwali momentu, w którym siły zaborcy osłabną, a wówczas powracali do dawnego stylu życia, tak jakby nic się nie wydarzyło. Czasami dwa plemiona zawierają ściśle więzi, zazwyczaj poprzez małżeństwo między potężnymi rodzinami z obu plemion. Tego rodzaju związek pozwala plemionom korzystać ze wzajemnej pomocy obronnej, dzielić się wodą i unikać kłótni terytorialnych przez

kilka pokoleń. Z czasem jednak relacje międzyplemienne zawsze ewoluują, kształtują się nowe więzi, a dawne sojusze zanikają.

**Ludzie osiadli:** Ludzie mieszkający w osiedlach rozrzuconych po Shaar to w większości Shaaryjczycy, którzy woleli osiaść gdzieś na stałe, rezygując z tradycyjnego koczownictwa. Większość miasteczek i miast narodziła się dzięki handlowi między plemionami, zazwyczaj w kluczowych punktach, w których było pod dostatkiem surowców naturalnych. Inne miejscowości zakładano celowo, gdy obce państwa i imperia usiływały podbić lub zasiedlić pewne rejony Shaar. Najważniejsza akcja osiedleńcza miała miejsce za czasów Imperium Shoon, gdy do Shoonach należał cały obszar pomiędzy Lśniącym Morzem a Wyniesieniem. Miejscowości założone w tym okresie istnieją do dzisiaj, ale nie podlegają niczyjej zwierzchności. Obojętnie, jak i dla czego powstały, wszystkie ośrodki miejskie w Shaar zawsze były małe jak na faeruńskie standardy. Ich gospodarka koncentruje się na handlu przepływającym przez tutejsze rynki i na sprzedaży nielicznych dostępnych, skąpych zasobów naturalnych (ryb, soli, drewna i wyrobów z ciał zwierząt).

Chociaż większość ludzi w miastach i miasteczkach to Shaaryjczycy, istnieją też inne narodowości. Najczęściej osoby takie przybyły szlakami handlowymi, które prowadzą przez równiny, i postanowiły tu pozostać. Niektórzy z miejscowych są potomkami handlarzy pochodzących z dalekich stron – z Durparu, Turmish czy Amn. Bez względu na pochodzenie, mieszkańcy miasteczek żyją wspólnie we względnej harmonii, a łączą ich dwa cele: przetrwanie i zysk.

### SMOKI

Niewiele smoków mieszka na wielkich równinach Shaar, ale wiele skrzydlatych potworów z całego Faerunu czasami tu przylatuje żerować na wielkich stadach. Pewna liczba jaszczurów mieszka w trudno dostępnych górach, na bagnach i w lasach w Shaar i w okolicy, ale inne przylatują nawet z Wybrzeża Mieczy. Polujący smok może wykonać dwa lub trzy przeloty nad pasmem równin, zniżając lot ku ziemi i chwytając dzikie konie, rothy i inne zwierzęta stadne, a potem odlatuje gdzieś pożywić się w spokoju.

Przeważnie smocze odwiedziny są rzadkim wydarzeniem, a gady, które często polują w Shaar, przybywają o konkretnych porach dnia, według swoich własnych upodobań. Jedne najchętniej przylatują nisko nad ziemią ze wschodu o świcie, inne wołają ostro pikować z wysokości, jak gdyby wystrzeliwały wprost z południowego słońca. Jeszcze inne polują tylko nocą. Czasami dwa polujące smoki natkną się na siebie i wówczas często nad równinami wywiązuje się straszliwa walka. Pośród nomadów krąży parę opowieści o legendarnych podniebnych bitwach, w których brały udział trzy, cztery, a nawet sześć smoków. A chociaż może to być wspaniałe widowisko, koczownicy wołają nie przebywać w pobliżu i nie czekać na rozstrzygnięcie, bo zwycięzca raczej nie będzie w dobrym nastroju.

### TRI-KRINY

Dziwne, owadzie tri-kriny są chyba najdziwaczniejsi spośród myśliwych-nomadów mieszkających w Shaar. Wędrują po równinach tak samo jak ludzie i inne koczownicze rasy, idąc śladem wielkich stad zwierząt. W przeciwieństwie do shaarskich humanoidów,

tri-kriny są stworzone do życia na gorących, suchych równinach i doskonale się tutaj czują. Ze względu na obcą naturę oraz talenty do kamuflażu i ataku z zaskoczenia, wielu mieszkańców Shaar boi się tri-krinów i omija je szerokim łukiem.

Tri-krin wygląda jak dwunożna modliszka o sześciu kończynach – dwóch do chodzenia i czterech do manipulowania przedmiotami i walki bronią. Skorupa typowego osobnika może mieć dowolny kolor od piaskowego brązu do bladej zieleni, jak najbliższej upodobniony do otoczenia. Tri-kriny noszą uprząż i pasy, do których mocują różne przedmioty i mniejszą broń, nie noszą za to odzieży.

Tri-kriny żyją w stosunkowo małych grupach, a ich terytorium ogranicza się do nizin i wzgórz po północnej stronie Gór Żabich. Czasami wypuszczają się dalej na północ, ale starają się unikać konfrontacji z ludźmi, więc zwykle trzymają się z dala od Wzgórz Rady. Wemikowie i centaury nie lubią tri-krinów, ale raczej nie tropią ich i nie atakują bez powodu. Loxo, być może dlatego, że ich także większość tutejszych uważa za rasę obcą, akceptują tri-kriny i czasem z nimi handluje.

### WEMIKOWIE

Niewykluczone, że wemikowie są najbieglejszymi i najdzikszyimi myśliwymi w całym Shaar. Wiodą życie plemienne, nie umieją pisać i nie interesuje ich zapisywanie historii. Muszą walczyć o utrzymanie tradycyjnych terytoriów łowieckich odkąd tylko przybyli do Shaar – a było to jeszcze przed początkami pisanej historii jakiegokolwiek tutejszej rasy – i nie zamierzają nikomu oddać swoich ziem.

Wemik to stwór podobny do centaury. Ma ciało lwa, górną część ciała człowieka, a głowę łączącą cechy ludzkie i lwie. Przeciętny osobnik mierzy około 1,95 do 2,1 metra wzrostu licząc od przednich łap do czubka głowy, a od głowy do koniuszka ogona ma długość około 3,6 metra. Dorosły może ważyć nawet 300 kilogramów. Ciało wemika porasta złociste lub złotobrazowe futro, a koniec ogona zawsze jest trochę ciemniejszy niż reszta. Uszy są osadzone wysoko na głowie, a oczy przypominają oczy kota, ze złotymi tęczęwkami i wąskimi, pionowymi źrenicami. Wszystkie sześć kończyn ma zbrojne w pazury, przy czym ludzkie dłonie i przednie łapy mają pazury wysuwane. Wokół twarzy wemika samca widnieje grzywa w tym samym kolorze co koniuszek ogona.

Wemikowie to dumni i waleczni myśliwi – koczownicy. Nie okazują wrogości wobec stworzeń, które akceptują ich obyczaje i nie mają zakusów na ich terytorium. Za to gdy wemikowie czują się zagrożeni, bronią życia zębami i pazurami do ostatniej kropli krwi.

Przeważnie utrzymują dobre relacje z ludzkimi plemionami Shaar, a czasami wraz z ludźmi biorą udział w copółnocnych zgromadzeniach na Wzgórzach Rady. Za to mniej tolerancji wykazują wobec ludzi osiadłych w niewielkich osiedlach rozproszonych po Shaar, chociaż czasami przychodzą do miasteczek na handel. Wemikowie najlepiej rozumieją się z centaurami, z którymi współdzielą trawiaste równiny, darzą też zdrowym respektem loxo, chociaż rzadko się z nimi kontaktują. W ciężkich czasach – zwłaszcza gdy pojawiają się polujące smoki – wszyscy wemikowie, centaury i loxo w okolicy łączą siły dla wspólnej obrony.

Więcej informacji o wemikach na stronie 149 *Ras Faerunu*.



## ZŁOTE KRASNOLUDY

Wielka Rozpadlina to starożytna, odwieczna ojczyzna złotych krasnoludów. To one pierwsze objęły w posiadanie ogromny kanion wraz z leżącymi pod nim tunelami i jaskiniami, odbierając go drowom po zawaleniu się Telantiwaru. Od tamtej pory dumnie i niewzruszenie trwają na pozycji, nigdy już nie straciły władzy nad ojczystą ziemią. Od Moradinowego Błogosławieństwa Grzmo-tu złotych krasnoludów zrobiło się tu wręcz za dużo, więc niektóre zaczęły szukać innych miejsc na założenie kolonii. Planują wielką migrację na zachód do jaskiń Starego Shanataru, puszczając przodem armię krzyżowców.

Przeciętny złoty krasnolud mierzy około 1,2 metra wzrostu, ale ze względu na krępą budowę waży niemal tyle co dorosły człowiek. Skórę ma koloru głębokiej opalenizny lub brązu, oczy zazwyczaj brązowe lub orzechowe. Włosy najczęściej czarne, szare lub brązowe. Obie płcie noszą długie włosy, a większość mężczyzn (i niektóre kobiety) zapuszczają wypielęgnowane wąsy i brody.

Złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny są dumne, ale podejrzliwe. Za swoje terytorium uważają cały obszar w zasięgu jednego dnia jazdy (na kucu) w dowolną stronę od kanionu. Nie tolerują tam obecności bandytów ani badaczy. Nie-krasnoludów rzadko wpuszczają do domów. Dla kontaktów z cudzoziemcami założyły miasto Serce Ziemi (patrz niżej: Miasta i Miejsca).

Więcej informacji o złotych krasnoludach na stronie 11 *Ras Faerunu*.

## życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Shaar mają kilka wspólnych cech. Przede wszystkim, zaadaptowali się do surowego klimatu i trudnego terenu, wykształcili wielowiekową tradycję i rozwinęli wzajemny – choć czasem niechętny – szacunek oparty na wspólnych doświadczeniach. Ale pod innymi względami dzieli ich sporo różnic. Tradycja bywa ważna w życiu wszystkich, którzy zamieszkują bezkresne równiny, ale tradycje bywają bardzo odmienne u różnych grup, plemion i ras.

### EKONOMIA

Na większości obszaru Shaar ekonomia nie opiera się na pieniądzu. Nie wybija się tutaj monet, które zresztą są w użyciu praktycznie jedynie w okolicach miasteczek.

**Dzikie elfy i niziołki zjawomyślne:** Rasy z głębi shaarskich puszczy rzadko uczestniczą w jakimkolwiek handlu. Są w pełni samowystarczalne i na ogół nie mają ani potrzeby, ani chęci zapuszczać się poza granice – nie wpuszczają też kupców na swoje terytorium. Tylko niziołki zjawomyślne z Puszczy Channath czasami zniżają się do handlowania z obcymi, przy czym wolą w tym celu wyjść z lasów niż wpuszczać kogoś do siebie.

**Koczownicy:** Przeważnie plemiona (ludzkie i nie tylko) wędrujące po trawiastych równinach znajdują w ziemi wszystko, czego im trzeba do życia. Polując na zwierzę zdołają żywność, odzież, narzędzia, a czasami i wierzchowce. Gdy zabiją jakieś zwierzę, wykorzystują wszystkie elementy jego ciała, nic nie idzie na zmarnowanie. Nie prowadzą handlu, mało który kiedykolwiek widuje monetę, która i tak byłaby dla nich beużyteczna. Po prostu wymieniają się rzeczami między sobą lub z kupcami w miasteczkach, którzy przywykli do tej formy handlu i bez sprzeciwów przyjmu-

ją towar za towar. Jedyna rzecz ceniona przez nomadów, która nie jest niezbędna dla przetrwania, to biżuteria (zwykle naszyjniki, bransolety i ozdoby włosów) z kości zwierzęcych lub wyjątkowo pięknych kamieni i kryształów. Czasami posługują się biżuterią jako walutą, zwłaszcza handlując z innymi plemionami, które wędrują po innym terytorium, więc nie mają dostępu do takich samych surowców.

**Mieszkańcy miast:** Mieszkańcy ośrodków miejskich mają nieco bardziej rozwiniętą gospodarkę niż koczownicy. Chętnie prowadzą handel wymienny z nomadami, którzy przyjeżdżają na targowiska, ale przyjmują również monety, zwłaszcza od kupców podróżujących przez Shaar w drodze do innych krajów. W gruncie rzeczy shaarskie miasteczka handlowe stały się ośrodkami wymiany walut, bo kupcy z karawan często handlują nie tylko towarami, ale i monetą. Kupiec z Durparu, wiozący towar na sprzedaż, bardzo chętnie przyjmie zapłatę w walucie Chondathu, bo tam właśnie się kieruje. Za to na obszarze Shaar za miejscowe towary i usługi będzie płacił monetą durparską. Inny kupiec, na przykład z Calimshanu, chętnie weźmie pieniądze durparskie, które przydadzą mu się na kolejnym postoju w Estagundzie.

**Złote krasnoludy:** Złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny po prostu wydobywają swoją walutę w postaci cennych kruszców i minerałów, wydzieranych ze skał pod ojczyzną. Przekuwają kruszce w kunsztowną biżuterię lub przetapiają w sztaby na handel z kupcami. W zamian za złoto, srebro, klejnoty i przedmioty magiczne, które czasami produkują, otrzymują jedzenie (owoce, warzywa i sery), tkaniny, oliwę do lamp i inne wyroby.

### PRAWO I PORZĄDEK

Mieszkańcy Shaar mają różne nastawienie wobec prawa i porządku, zależnie od rasy i trybu życia.

**Koczownicy:** Shaaryjczycy mają tradycyjne prawo, które rządzi postępowaniem na otwartej równinie. Niespodziane napady między plemionami są tak częste, że stały się zwyczajną, znaną codziennością. Drużyny rabusiów liczące mniej niż dwadzieścia osób nie wzbudzają większego oburzenia, a napadnięci mogą odwzajemnić się tym samym. Natomiast atak w liczbie większej niż dwadzieścia osób uważany jest za wypowiedzenie wojny, po którym inne plemiona szybko gromadzą siły do obrony. Tego rodzaju zdarzenia często są tematem obrad na wiosennych i jesien-nych zgromadzeniach na Wzgórzach Rady. Ponieważ miejsce to uważa się za ziemię świętą, przemoc i rozlew krwi są tu surowo zakazane. Dlatego naturalną koleją rzeczy zwaśnione plemiona tu właśnie mogą spotkać się i podjąć negocjacje. Shaarska historia zna wiele wypadków, w których jedno plemię napadało z zasadzki na drugie, aby uniemożliwić dotarcie na Wzgórze i przedłużyć wojnę.

Wewnątrz każdego plemienia sposób rozwiązywania problemów dyktuje tradycyjny szacunek wobec starszyzny. Starszyzna plemienna może obrać wodza, wymierzać kary winowajcom, albo wykluczyć złoczyńcę z plemienia. Prawa w każdym plemieniu są nieco elastyczne, bo Shaaryjczycy wierzą, że ważniejsze jest rozwiązanie bieżących potrzeb i zysków niż tego, co było wcześniej. Jeżeli niedysyjszy wróg plemienia zostanie uznany za przyjaciela, wówczas wszyscy muszą porzucić prywatne urazy wobec tej osoby i respektować zawartą przyjaźń.

**Mieszkańcy miast:** W miastach i miasteczkach prawo i porządek są bardziej sformalizowane niż na równinach, ponieważ obywatelom grożą inne niebezpieczeństwa aniżeli nomadom. Nieustanna obecność ludzi osiadłych, posiadaczy majątków i kosztowności, stanowi nieodpartą pokusę dla gnolli i innych potworów, a także dla bandytów. Koczownicy często odwiedzają miasteczka, a niekiedy członkowie dwóch nieprzyjaznych plemion próbują załatwić porachunki na środku targowiska. Poza tym ośrodki miejskie stanowią naturalny cel dla wrogich państw, które chciałyby podbić fragment Shaar. Dlatego każda społeczność wybiera wodza spośród rady starszych, tak jak czynią plemiona na odludziach i utrzymuje stałe siły zbrojne lub porządkowe dla ochrony. Wódz, mając wsparcie zbrojnej straży, zajmuje się wszelkimi zagrożeniami, wewnętrznymi i zewnętrznymi.

**Złote krasnoludy:** Prawa i obyczaje u złotych krasnoludów pozostają niezmienione od tysiącleci. Szacunek dla starszyny klanowej jest ogromny, ale poza tym cudzoziemcy mało co wiedzą o krasnoludzkich zwyczajach społecznych. Za to prawa odnoszące się do przybyszów są podane do szerokiej wiadomości i bardzo surowe. Złotym krasnoludom nie odpowiada ludzka żądza magii, głupota elfów, a nawet tolerancja pokrewnych im krasnoludów tarczowych, więc poddają działania tych ludów surowej regulacji. Przede wszystkim, ściśle ograniczają obszar, po jakim obcy mogą poruszać się na terytorium złotych krasnoludów. Kupcy muszą trzymać się dróg przechodzących przez Serce Ziemi, ale nie wolno im wejść do samego miasta. Muszą załatwiać interesy w miasteczku handlowym zwanym Młotem i Kowadłem, tuż pod murami Serca Ziemi. Kogo przyłapią na złamaniu tego uświęconego zakazu, po tym zwykle ginie wszelki słuch. Poza tym wszędzie w granicach Wielkiej Rozpadliny (liczy się obszar w zasięgu jednego dnia jazdy kucem we wszystkie strony od kanionu) obowiązują tradycyjne prawa pokoju i uczciwości (przemoc dozwolona tylko w samoobronie, zakaz kradzieży itd.). Przestrzegania praw pilnują krasnoludzkie straże – około siedemdziesięciu surowych i bezwzględnych zbrojnych, którzy mają oko na wszystko i każdego podejrzewają o niegodne zamiary.

## WOJSKO I OBRONNOŚĆ

Środki obronne mieszkańców Shaar są uzależnione od trybu życia.

**Koczownicy:** Dla ludów wędrujących po równinach najlepszą obroną jest szybka ucieczka. Ruchliwość przydaje się nie tylko do podążania za stadami. Walka z wierzchowca za pomocą broni dystansowej, aby ranić wrogów będąc poza ich zasięgiem, jest tak integralną częścią życia nomadów jak spanie w namiotach. Szybkie napady są tu stylem walki, a bitwy rozstrzygają się błyskawicznie. Napastnicy mogą zniknąć w kilka chwil po tym, jak cel ataku zda sobie sprawę z zagrożenia.

W prawdziwej walce większość plemion (ludzie, wemikowie, centaury, tri-kriny itd.) stosuje jednakową, wypróbowaną taktykę, w której mężczyźni formują szyk obronny, podczas gdy kobiety odprowadzają dzieci w bezpieczne miejsce. Następnie kobiety i mężczyźni łączą siły, wspólnie walcząc z zagrożeniem. Niemal wszystkie rasy w Shaar używają broni prostej, takiej jak proce i włócznie, które łatwo wykonać z kości i skór zwierząt oraz rzadkiej, miejscowej roślinności. Wódz czy wielki wojownik może posiadać

jakiś łuk, ale taka broń służy bardziej jako oznaka statusu niż do walki, bo poza ośrodkami miejskimi trudno o strzały.

**Złote krasnoludy:** Złote krasnoludy bronią Wielkiej Rozpadliny z uporem i niestrudzeniem. Dokładają wszelkich starań, aby neutralizować zagrożenia przybywające lądem, z powietrza i podziemnymi przejściami. Na całym obwodzie krawędzi kanionu rozmieszczonych jest sześćdziesiąt budowli zwanych wieżami skraju rozpadliny. Są to kamienne wieże dostępne jedynie przez podziemne tunele. W każdej znajduje się zabójczy arsenał katapult i balist oraz oddział sześćdziesięciu zbrojnych złotych krasnoludów, wyposażonych w ciężkie kusze i krasnoludzkie topory. Gdy ku Wielkiej Rozpadlinie zbliża się obca istota albo pojazd, najpierw oddaje się jeden strzał ostrzegawczy. Jeżeli intruz nie zawróci, następuje zabójczy grad pocisków.

Oprócz wojsk stacjonujących w wieżach rozpadlinnych, istnieje specjalny oddział zwany Młotami Pokoju – jest to grupa krasnoludzkich lotników dosiadających hipogryfów, uzbrojona w topory rzucające i kopie. Patrolują przestrzeń powietrzną nad samą Wielką Rozpadliną i nad równinami wokół kanionu. Niektórzy z nich posiadają magiczne kopie, z których na rozkaz wystrzelują magiczne albo ogniście pociski. Każdy krasnoludzki strażnik czy posłaniec w dowolnym miejscu terytorium złotych krasnoludów – na dnie kanionu, we wnęce w ścianie kanionu, albo na patrolu na równinach – może zadać w róg, a w przeciągu kilku chwil zjawi się oddział Młotów Pokoju. (Więcej informacji o Młotach Pokoju w opisie klasy prestiżowej skrzydlatego strażnika Wielkiej Rozpadliny w *Rasach Faerunu*.)

Oprócz jednostek specjalnych, złote krasnoludy utrzymują także siły policyjne o nazwie Stalowe Tarcze, bazujące w religijnej świątyni-fortecy w Sercu Ziemi na powierzchni. Stalowe Tarcze liczą 14 000 głów, a ich dowódcę co roku wybierają lordowie Królestwa w Czeluści. Obecnym władcą berła jest Mariochar Ostrzobrody (PD mężczyzna złoty krasnolud kapitan 10 Clangeddina Srebrnobrodego/krasnoludzki obrońca 7), błyskotliwy geniusz taktyczny, który zasiada na stanowisku od trzydziestu pięciu lat. Mariochar całe życie poświęcił obronie Wielkiej Rozpadliny.

Główne wejście do podziemnych tuneli pod Rozpadliną to szeroki korytarz zamknięty wysokimi na 21 metrów wrotami z kutego złota. Ogromna brama, zwana po prostu Wrotami, jest dodatkowo chroniona magicznymi zabezpieczeniami i runami. Zagradza przejście do przestronnej pieczary zaprojektowanej do wywierania wrażenia na gościach – chociaż goście bywają tu bardzo rzadko. Za tą komnatą mieści się Poddom – wielkie miasto krasnoludów. Wrota są cały czas zamknięte, chyba że akurat trwa wojna. Wtedy otwiera się je dla wojska krasnoludów maszerującego do boju. Przeważnie przechodzi się furta wypadową wprawioną w dolną część skrzydeł ogromnych Wrot. Legenda popularna wśród złotych krasnoludów powiada, że krótko po zbudowaniu Wrot wytrzymały frontalny atak wielkiego jaszczura, który próbował wyważyć je uderzeniem rozpedzonego cielska, lecąc z pełną szybkością. Wrota ani drgnęły, a smok zginął.

Ostatnią obroną państwa złotych krasnoludów jest stała armia, dowodzona przez księcia wybranego spośród lordów Czeluści. Krasnoludy mogą wystawić prawie 60 000 żołnierzy, w tym

elitarną książęcą gwardię (600), toporników (29 000), lekkich kuszników (16 000), ciężkich kuszników (6000) i zwykłą piechotę (4000-5000). Armia taka może wydawać się zbyt wielka, ale lordowie Czeluści wiedzą, że liczne zastępy wojsk są niezbędne, aby chronić tak rozległe terytorium przed wrogami, którzy nadejść mogą z wielu różnych stron.

## RELIGIA

Bóstwa czczone w Shaar są tak zróżnicowane, jak tutejsi koczownicy. Każda rasa oddaje cześć jakiejś grupie bóstw, ale żadna religia nie ma wyraźnej przewagi.

**Centaury:** Centaury shaarskie jako grupa nie są nadmiernie pobożne. Te, które faktycznie wielbią jakieś bóstwo, najczęściej wybierają Solonora Thelandrię z Seldarine, a niektóre Silvanusa. Uczeni przypuszczają, że kult Silvanusa mogły przejąć po przodkach, którzy mieszkali w regionach Faerunu o bujniejszej roślinności.

**Ludzie:** Większość Shaaryjczyków oddaje cześć Tempusowi, bo jego skupienie na obronie i sile odzwierciedla wartości, które sami wykształcili poprzez wieki walki o przetrwanie na równinach. Inni, którzy szukają chwały nie na wojnie, lecz na łowach, wolą kult Malara. Garstka plemion za bóstwo obrała Akadi i co roku w środku lata zbiera się na świętym wzgórzu Blaskaltar (patrz niżej: Miasta i Miejsca), aby oddać jej hołd.

W shaarskich miastach wpływ bogów jest nieco mniej widoczny. Spotykają się tu i mieszają różnorodne kultury, a żadna nie ma wyraźnej przewagi. Ale w niektórych częściach miast, gdzie liczni są złodzieje i zbrodniarze, panują Shar i Maska. Ponieważ nie istnieje tu żadna zorganizowana struktura kościelna, ciemne siły działają praktycznie bezkarnie.

**Wemikowie:** Ogromna większość wemików czci własnego boga, Nobaniona, patrona druidów i tropicieli. Niektóre dzikszce osobniki – zwłaszcza miłośnicy łowów – czczą Władcę Bestii.

**Złote krasnoludy:** Krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny uznają cały krasnoludzki panteon, tak jak ich krewniacy z północnych stron, ale największą czcią cieszą się Moradin i Clangeddin Srebrnobrody. Moradin zawdzięcza to nie tylko statusowi Ojca Krasnoludów, ale także Błogosławieństwu Grzmotu, które zesłał wszystkim krasnoludom. To monumentalne wydarzenie pozwoliło złotym krasnoludom rozrodzić się i osiągnąć potęgę niespotykaną od wieków. Clangeddin zajmuje szczególne miejsce w sercach obrońców Wielkiej Rozpadliny oraz tych, którzy często wychodzą na powierzchnię ziemi.

Oprócz tych dwóch bogów, wiele złotych krasnoludów płci obojga darzy sympatią Haelę Jasny Topór. Miłość Pani Boju do czystej esencji walki, w której wszystkie chwytły dozwolone, odpowiada wielu złotym krasnoludom, których największą radością jest wojowanie z odwiecznymi wrogami głęboko w Podmroku. Ostatnio, ponieważ toczą stosunkowo mało walk w porównaniu z krasnoludami tarczowymi, niektóre złote krasnoludy mają czas na pracę twórczą i rozmyślenia filozoficzne. Takie jednostki, które często wolą wielbić Dugmarena Jasny Płaszcz, zajmują się rozważaniem głębokich tajemnic krasnoludzkiego życia, a swoją wiedzę przekuwają w tworzenie, kształtowanie i rzeźbienie nowych, cudownych przedmiotów.

**Inne rasy:** Ani loxo, ani tri-krinowie nie są religijni.

## poszukiwacze przygód

Dla większości mieszkańców Shaar obecność poszukiwaczy przygód na równinach jest kompletnie obojętna. Ponieważ koczownicy nie przyznają żadnej grupie praw własności do ziemi, nie boją się uszczuplenia swego terytorium na rzecz obcych. Ale to nie znaczy, że poszukiwacze przygód nie mają się czego obawiać. Przedstawiciele różnych plemion – zwłaszcza co bardziej krwiożerczych ludzi, wemików i tri-krinów oraz większość gnolli – bez wahania i ostrzeżenia atakuje obcych, dla samej uciechy zabijania. Postępują tak zwłaszcza dzikie elfy z Kotliny Mgieł. W innych miejscach poszukiwacze przygód muszą strzec się bardziej przebiegłego zła, na przykład yuan-ti kryjących się w ruinach Lhesperu, którzy porywają badaczy na własne badania (patrz niżej: Lhesper).

Kupcy z miasteczek chętnie wysyłają poszukiwaczy przygód na dzikie tereny, sprzedając im ekwipunek i zapasy. Handlarze żywią nadzieję, że dzielni bohaterowie powrócą z kieszeniami pełnymi pieniędzy, za które kupią jeszcze więcej towarów. Na obrzeżach cywilizacji poszukiwacze przygód chętnie witają również bandyci, korzystający z okazji zagrabienia pieniędzy i ekwipunku.

## polityka i władza

Pośród ludów Shaar nie istnieje żadna scentralizowana władza, za wyjątkiem złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny, które i tak trzymają się swoich granic. Koczownicze plemiona nieustannie wadzą się ze sobą – podczas obrad na Wzgórzach Rady i na polach bitew – o terytoria, wodę i żywność. Przy planowaniu ataków wodzowie muszą godzić żądę chwały z rozumą, która przestrzega przed przysparzaniem sobie zbyt wielu wrogów. Są wodzowie mniej i bardziej charyzmatyczni, żaden jednak nie ma szans na zjednoczenie wszystkich plemion pod swoją władzą, ani nawet na przywództwo podczas copółrocznych zgromadzeń na Wzgórzach Rady.

Mieszkańców shaarskich miast na ogół interesuje tylko prowadzenie handlu. Parę ambitnych jednostek może przejawiać chęć finansowego bądź zbrojnego zdominowania trasy handlowej albo któregoś targu, ale żadne miejsce nie jest tak ważne strategicznie, żeby handel nie mógł obyć się bez niego. Gdy jakiś obszar wpadnie pod władzę tyrańca, gdzie indziej interes będzie toczył się dalej. Shaar nie da się podbić ani kontrolować.

Za to złote krasnoludy uprawiają politykę za wszystkie pozostałe rasy. Przez wiele wieków Wielka Rozpadlina i jej bezpośrednio podziemne okolice były gniazdem rodów monarszych. Drobnymi, kapryśnymi władcy wiecznie toczyli spory, a w miarę wzrostu potęgi drowów i duergarów, nieustannie waśnie i prywatne wojenki zaczęły zagrażać bytowi wszystkich złotych krasnoludów. Aby położyć kres kłótniom i zaprowadzić stabilny pokój, mniej więcej 700 lat temu powołano ciało zarządzające zwane lordami Czeluści. Dzisiaj, chociaż kolebką złotych krasnoludów ciągle włada monarcha (obecnie królowa), ster polityki dzierżą lordowie.

## Historia wielkiej rozpadliny i shaar

Shaar nie ma oficjalnej historii. Koczownicy wędrowali po tujejszych równinach jeszcze przed początkiem historii pisanej, ale niewiele się przez ten czas zmieniło, chociaż świat zewnętrzny wielokrotnie próbował tu wtargnąć.

### KALENDARIUM

Rok	Wydarzenia
Ok. -8800	Wielkie grotty Bhaerynden zawalają się, tworząc Wielką Rozpadlinę.
Ok. -6000	W Shaar pojawia się wielu ludzkich koczowników. Rozpoczynają handel ze złotymi krasnoludami z Wielkiej Rozpadliny.
-1064	Otwarcie dwukierunkowego portalu między królestwem Ashanath a Wzgórzami Rady. Wokół południowej końcówki powstaje wioska Shandaular.
-946	Zamknięcie dwukierunkowego portalu na Wzgórzach Rady. Pozostali po tej stronie Shandaularczycy tracą kontakt z północą.
-373	Rok Szepczących Kamieni: Założenie miasta Lhesper.
-304 do -189	Yuan-ti łapiący niewolników regularnie napadają na zachodnie krańce Shaar. Schwytanych zabierają do Serpentes.
-54	Rok Ksiąg: Zaginione plemię Illuskan zaczyna przechodzić przez portal na Wzgórzach Rady. Ostatecznie mieszają się z Narami w jeden naród – Arkajunów.
211	Rok Utraconej Chwały: Plemiona Arkajunów uciekają z regionu Wzgórz Rady przed wojskami mulhorandzkich i untherskich najeźdźców. Arkajunowie przenoszą się na południowy zachód.
297	Rok Łkających Matek: Wojska Imperium Shoonach podbijają i okupują cały obszar pomiędzy Lśniącym Morzem i Wyniesieniem.
316	Rok Zielonej Ziemi: Krasnoludy zakładają dla ludzi miasto Kholtar, aby handlować tam z nimi i między sobą.
435	Rok Dobrowolnej Ofiary: Kilka miast wokół jeziora Lhespen i rzeki Shaar buntuje się przeciw dalekim władcom, Shoonom.
437	Rok Srebrnej Jemioły: W kampanii Siedmiu Pożarów ginie wielu rodowitych Shaaryczyków. Zachodnia część Shaar znowu dostaje się pod władzę Shoonów.
451	Rok Uwolnionych Lęków: Imperium Shoon ostatecznie wyparte z Shaar.
640	Rok Kłów Bestii: Plemiona gnolli pustoszą Lhesper. Niedobitki zakładają Shaarmid.
1018	Rok Smoczego Szału: Gargauth wyłania się z jamy w Peleveranii, zniszczonego później przez horde smoków, drakoliczów i członków Kultu Smoka.
1306	Rok Grzmotu: Moradin zsyła krasnoludom Błogosławieństwo Grzmotu.
1373	Rok Zbuntowanych Smoków (obecny rok)

## władze

Ponieważ Shaar nie jest państwem, nie ma tam jednej, wspólnej władzy. Każda z głównych grup populacji – plemiona nomadów, obywatela żyjący w miasteczkach i złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny – rządzą się niezależnie od drugich i mają własne struktury władzy.

**Koczownicy:** Pośród ludzkich plemion władza jest najmniej sformalizowana. Plemiona nie są anarchiczne, ale uznają tylko tyle władzy, ile potrzeba do przetrwania i dbania o dobrobyt. Nad każdym plemieniem pieczę sprawuje grupa starszyzny, na ogół mężczyzn i kobiet w wieku od trzydziestu lat wwyż. Starszyzna wybiera spośród swego grona wodza, zazwyczaj w tajnym głosowaniu. Większość plemion wybiera na wodzów mężczyzn, ale są plemiona dowodzone przez kobiety. Wódz, w porozumieniu ze starszyzną, podejmuje decyzje dotyczące całego plemienia – odnośnie trasy przemarszu, handlu, wojen i napałów, a także kar za zbrodnie popełnione przez członków plemienia i przez wrogów. W niektórych wypadkach wódz pochodzi z potężnej, wpływowej rodziny, w której tytuł wodzowski pozostaje od wielu lat.

**Mieszkańcy miast:** Zarząd shaarskich miasteczek, chociaż bardziej złożony niż u koczowników, i tak jest minimalny w porównaniu z wieloma ośrodkami miejskimi w innych stronach Faerunu. Zazwyczaj ster rządów dzierży burmistrz lub podobny urzędnik – często najbogatszy kupiec lub najpotężniejszy wojownik. Przywódca, z pomocą rady złożonej z najbardziej wpływowych osób, zajmuje się najpilniejszymi potrzebami, na przykład budową murów, gromadzeniem wojsk do obrony, ustaleniem niezbędnych podatków itp. W większości wypadków obywatele życzą sobie jak najmniejszej kontroli i ograniczeń i godzą się na władzę zwierzchnią tylko dlatego, że potrzebna jest dla rozwoju handlu.

**Złote krasnoludy:** W nadziemnej części państwa złotych krasnoludów władza spoczywa w rękach wojskowych. Oficerowie dowodzący poszczególnymi odcinkami obrony i siłami porządkowymi oficjalnie pełnią funkcje gubernatorów. Pod ziemią większe znaczenie ma polityka. Sprawami Królestwa w Czeluści zajmują się lordowie Czeluści, czy rada starszyzny klanowej, złożona z czterech przedstawicieli z każdego klanu. Ten organ wymierza sprawiedliwość, ma naczelną władzę wojskową i steruje polityką. Rada jest odpowiedzialna przed królową Karrivą z klanu Rozpalona Kuźnia (PD kobieta złoty krasnolud arystokrata 13).

## wrogowie

Przeważnie plemiona tak zawzięcie walczą o terytorium, konie i żywność, że nie potrzebują już wroga zewnętrznego. Ale gdy zagrożenie nadejdzie spoza granic Shaar, potrafią się zjednoczyć i wspólnie odpierać ataki najeźdźców. Wprawdzie złote krasnoludy starają się jak mogą okazywać wyższość i dystans pozostałym ludom Shaar, ale także chętnie włączają się do walki o ocalenie świętego, ojczystego kraju.

## LAPALIYA

Ten nadmorski kraj od dawnych czasów usiłował zagospodarować i skolonizować ziemie Shaar. Niejednokrotnie jego obywatele zakładali miasteczka nad shaarskimi rzekami i starali się różnymi sposobami poskromić barbarzyńskich nomadów. Lapaliya bywała też narzędziem innego kraju chcącego ucywilizować równiny, między innymi yuan-ti z Serpentes (więcej informacji w dodatku *Wężowe Królestwa*) i starego imperium Shoon. Ale za każdym razem, gdy pojawiali się najeźdźcy, miejscowe plemiona po prostu zniknęły albo uciekały napastnikom, a gdy wreszcie wrogie wojska odchodziły, koczownicy powracali na swoje terytoria. Dawniejsze porażki nie dają jednak gwarancji, że nie nadejdą kolejne próby podboju – być może już w niedalekiej przyszłości.

## MULHORAND

Mimo że tutejsza zaborcza teokracja jeszcze nie podjęła kroków przeciwko Shaar, nieraz starała się rozciągnąć swoje wpływy na tereny wokół równin. Napaść na sąsiedni Unther przyniosła pewien okres spokoju dla plemion wędrujących najbliżej granicy Shaar i Mulhorandu. Gdy mulhorandzkie duchowieństwo zacznie snuć plany najazdu na równiny – zapewne dla przejścia kontroli nad szlakami handlowymi – koczownicy będą mieć przeciw sobie groźnego przeciwnika.

## RASY Z PODMROKU

Na obszarze Wielkiego Bhaeryndenu, w niebezpiecznej bliskości Królestwa w Czeluści, żyją odwieczni wrogowie złotych krasnoludów, zwłaszcza drowy i duergarowie. Wszystkie te nikczemne rasy w każdej chwili mogą przypomnieć sobie o wrogości wobec krasnoludów. Drowie miasta Lhurth Dreir i T'lindhet znajdują się w zasięgu potencjalnego ataku i są pilnie obserwowane. (Więcej informacji o tych rasach i ich zamierzeniach w dodatku *Podmrok*.)

## YUAN-TI

Wężowy lud jest bliżej, niż większość Shaaryjczyków sobie wyobraża i stanowi ciągłe zagrożenie. Ostatnio yuan-ti powrócili do ruin Lhesperu, gdzie zaczęli kopać w poszukiwaniu starożytnych artefaktów z czasów dawno zapomnianego królestwa sarrukhów, ich rasy stwórców. Wężoludy zaczęły budzić się także w Azulduth, Jeziorze Soli i tamtejszych okolicach. Plemiona wędrujące w tamtych stronach mogą stać się pionkami w nikczemnych planach yuan-ti. (Więcej informacji o yuan-ti i ich zamierzeniach w dodatku *Wężowe Królestwa*.)

## Miasta i miejsca

Większość miejscowości w Shaar to przede wszystkim ośrodki handlu. Każde leży w pobliżu obfitego źródła wody, bo woda pitna jest na równinach cenionym zasobem. Ze względu na koncentrację cennych towarów, nagromadzonych w miasteczkach, niemal wszędzie buduje się mury obronne dla ochrony przed napastnikami i bandytami z równin. Złote krasnoludy mają własne miasta, większość pod ziemią. Ich miejscowości zwykle bardzo się różnią od pozostałych osiedli na równinach, bo rasy te mają odmienne obyczaje.

## Blaskaltar

Blaskaltar to jedynie spore, niskie wzgórze porośnięte trawą, rozgrzaną palącym słońcem Shaar. Krążą plotki o mieście, które rzekomo tutaj stało, ale nie wspominają o nim żadne zapiski i nie zachowały się żadne ślady – nawet resztki ruin.

Wyznawcy Akadi nazywają to wzgórze Pierwszą Kaplicą Pani Powietrza, jest ono najważniejszym świętym miejscem w ich religii. Co roku w środku lata wyznawcy Pani Wiatrów zbierają się tutaj aby oddać jej hołd. Wówczas pobliskie miejscowości Shaar-mid i Kormul przez kilka dni przeżywają natłok gości.

## Delzimmer (małe miasto)

Jest to miasto swobodnego handlu rządzone przez cztery potężne rody kupieckie: Harlhaunów, Jathletów, Belarków i Olaundranów. Mimo że są konkurentami handlowymi, potrafili znaleźć wspólny język i zaprowadzić w miasteczku pewien poziom prawa i porządku, wykorzystując prywatne milicje jako służby porządkowe. Wszystkie te rodziny prowadzą interesy związane z obsługą karawan, a więc magazyny, zakłady odzieżowe i usługi finansowe (póżyczki i wymiana walut), ale same nie zajmują się handlem.

Kamienne mury otaczające centrum Delzimmeru dawno już przestały pełnić funkcje obronne. Miasto bardzo się rozrosło, a sklepy, domy i magazyny wyszły daleko poza obręb murów. Przez mur przebito ulice wiodące do sklepów po drugiej stronie, a pozostałe fragmenty popadły w zaniechanie, zaprawa skruszała, a kamienie wypadają.

Wszyscy mieszkańcy Delzimmeru działają w sektorze usług dla przejeżdżających karawan, albo dla miejscowej ludności. Poza tym zawsze są tu jacyś naczelnicy karawan, ich eskorta oraz kupcy jadący z towarem.

**Delzimmer (małe miasto):** Niestandardowe; Char NZ/PN/PZ/CN; ograniczenie 15 000 sz; Majątek 4 661 250 sz; Populacja 6215; Zintegrowana (niziołki 42%, ludzie 37%, półelfy 10%, krasnoludy 6%, gnomy 3%, inne rasy 2%).

**Władze:** Oldyle Belark (NZ mężczyzna człowiek wojownik 8/łotrzyk 5), głowa rodu kupieckiego Belarków; Maraunt Harlhaun (PN mężczyzna człowiek arystokrata 16/fachowiec 4), głowa rodu kupieckiego Harlhaunów; Elsaera Jathlet (PZ kobieta człowiek arystokrata 6/łotrzyk 4), głowa rodu kupieckiego Jathletów; Gauthklaun Olaundran (CN mężczyzna człowiek arystokrata 8/wojownik 4/fachowiec 3), głowa rodu kupieckiego Olaundranów.

**Ważne postacie:** Malthorn Jathlet (NZ mężczyzna człowiek arystokrata 6/nekromanta 14), nietowarzyski przedstawiciel klanu Jathletów; Flospin Ralmathun (PN mężczyzna człowiek zbrojny 2/fachowiec 5), najbardziej wpływowego naczelnika karawan w mieście; Hupert Trzyzęby (CN mężczyzna niziołek waleczeniak 10/łotrzyk 14), szef najpotężniejszej gildii złodziejskiej w Delzimmerze i mistrz wyłudzeń.

**Nagra (Policja/straż czterech rodów):** Wojownik 14, wojownik 12 (3), wojownik 10 (5), wojownik 5 (34), wojownik 2 (67), wojownik 1 (213), zbrojny 13, zbrojny 11, zbrojny 7 (4), zbrojny 6 (17), zbrojny 5 (29), zbrojny 4 (62), zbrojny 3 (78), zbrojny 2 (114), zbrojny 1 (387).

Poza tym Delzimmer ma zbyt wielu mieszkańców, aby wszystkich tutaj wymienić.

## Kholtar (małe miasto)

Kholtar (populacja 7643), zwane Żelaznym Miastem ze względu na nietypowe, pokryte żelazem mury, to błotniste, zadymione osiedle pełne solidnych, przysadzistych budynków z kamienia, z brukowanymi ulicami i tylko śladową ilością zieleni. Podwójny mur zewnętrzny, wysoki na 30 metrów, otacza miasto dwoma koncentrycznymi kręgami, między którymi leży szeroki na 9 metrów, kieszko osuszany rów, wypełniony gnijącymi śmieciami, żelaznymi odpadkami z kuźni, a czasami trafiają tutaj zwłoki. Od północy, zachodu i południa w murze widnieją bramy, a nad rowem przerzucone są mosty.

Kholtar, założone przez złote krasnoludy, jest miastem przemysłowym. Kto nie chce płacić wyższych cen w Młocie i Kowadle, może przyjechać tutaj i kupić towar u producentów, wszystko od broni i pancerzy po chochle, szufle, sprzączki do pasów i ruszty do kominków. Niebo nad Kholtarem w dzień wiecznie jest czarne i smoliste, a nocą jaśnieje błada, pomarańczową poświatą.

Pośrodku miasta znajduje się Wysoki Kholtar, ośrodek prawa i władzy. Zarządca miasta, zwany wielmożnym belarkhem, oficjalnie jest pierwszym kupcem i absolutnym panem. W rzeczywistości miastem władają rody kupieckie posiadające rozległe inwestycje w różnych branżach, a belarkh jest tylko rzecznikiem ich interesów. Obecny belarkh jest Enklaevur Rostigror (CN mężczyzna człowiek fachowiec 4/wojownik 3/lotrzyk 6), niegdyś podróżujący kupiec, złotdziej i handlarz obwoźny.

## Lhesper

W centrum Shaar, na północnym skraju jeziora Lhespen, leżą ruiny miasta Lhesper, zniszczonego przez najazd gnolli w 640 RD. Nigdy go nie odbudowano. Obecnie czegoś szuka tu grupa yuan-ti władających magią wtajemniczeń, należących do organizacji pod nazwą Kabala Wężowych Splotów. Ostatnio zaczęli wykorzystywać przymusową pracę miejscowych koczowników oraz podróżnych. Humanoidów sprowadzonych do Lhesperu zazwyczaj albo składa się w ofierze bóstwom yuan-ti, albo przemienia w strażników legu i zbrukanych. (Więcej informacji o yuan-ti i Kabale Wężowych Splotów w *Wężowych Królestwach*.)

## Młot i kowadło (małe miasto)

Po zachodniej stronie muru obronnego Serca Ziemi zbudowano Młot i Kowadło, gwarne i rojne miasto złożone głównie z namiotów i przenośnych bud-warsztatów. Krąży tutaj wielu czujnych krasnoludzkich strażników, którzy pilnują, aby przybysze nie wszczynali burd. Większość niekrasnoludów nie ma prawa wchodzić do właściwego miasta leżącego poza Młotem i Kowadłem, ale tu, w mieście namiotów, złote krasnoludy ochoczo witają wszystkich przybyszów. Za złoto, srebro i wyroby rzemieślnicze kupują żywność, tkaniny i inne towary rzadko spotykane na równinach i pod ziemią. Przeważnie w Młocie i Kowadle przebywa około 8000 głów, w tym około połowa to niekrasnoludy, które przybyły tu na krótko w celach handlowych. Pozostali to krasnoludy mieszkające w Sercu Ziemi, które codziennie przychodzą tutaj



handlować w imieniu Królestwa w Czeluści albo oferować swoje usługi (głównie kowalskie, naprawy pancerzy itd.)

## peleveran

Ruiny tego starożytnego miasta wbudowano w ścianę Wyniesienia, tuż przy miejscu, w którym rzeka Shaar wypływa z podziemi na powierzchnię. Niegdyś Peleveran był stolicą starożytnego królestwa Peleveria, które rozciągało się na równinach pomiędzy Wyniesieniem, Ognistym Stopniem i Lasem Shaar. Miasto zniszczono w Roku Smoczego Szału (1018 RD), gdy rozegrał się tutaj konflikt na wielką skalę między dwoma wrogimi frakcjami Kultu Smoka.

Znajduje się tu ukryta świątynia półboga Gargautha, zwana Czarną Jamą Nikczemności. Mieści się głęboko pośród tuneli i jaskiń pod miastem, w ogromnej pieczarze służącej dawniej jako spichlerz miejski. Na samym dnie świątyni znajduje się bezdenna czeluść, która według uczonych przez *portal* może mieć bezpośrednie połączenie z Baatorem.

## serce ziemi (metropolia)

Krasnoludzkie miasto Serce Ziemi dzieli się na dwie główne części. Właściwe Serce Ziemi to otoczone murami warowne miasto o strzelistych wieżach i wielopoziomowych ulicach z rampami. Poza murami rozciąga się miasto namiotów, zwane Młotem i Kowadłem (patrz niżej), gdzie zatrzymują się obcokrajowcy przybyli na handel. Serce Ziemi jest tylko częściowo widoczne z równin otaczających Wielką Rozpadlinę, ponieważ wiele poziomów mieści się pod ziemią, są one dostępne jedynie po spiralnych schodach.

Władcą berła w Sercu Ziemi jest Mariochar Ostrzobrody (PD mężczyzna złoty krasnolud kapłan 10 Clangeddina Srebrnobrodego/krasnoludzki obrońca 7). Władza miastem w imieniu lordów Czeluści. Ma pod rozkazami oddziały Stalowych Tarcz i władca

miastem jak placówką wojskową, mimo że mieszka tu dużo więcej cywilów niż żołnierzy.

Serce Ziemi jest dla złotych krasnoludów ośrodkiem łączności ze światem. Tutaj przechowują towary i zapasy, a także utrzymują armię zdolną zatrzymać nadciągające zagrożenie z dala od Wielkiej Rozpadliny. Wiele krasnoludów – złotych i tarczowych – które podróżują do Wielkiej Rozpadliny i z powrotem woli mieszkać w Sercu Ziemi niż gdzieś w kanionie czy jego podziemnych przyległościach.

## KWATERY STAŁOWYCH TARCZ

Stalowe Tarcze stacjonują w ogromnym, warownym obozie blisko bramy wiodącej do miasta namiotów – Młota i Kowadła. Ponieważ Stalowe Tarcze liczą sobie 14 000 głów, w tym oficerów, obóz jest tak obszerny, że mogłby stanowić samodzielne miasteczko. Są tam koszary, jadalnie, obiekty treningowe i zbrojownie.

**Serce Ziemi (metropolia):** Konwencjonalne; Char PD; ograniczenie 100 000 sz; Majątek 220 040 000 sz; Populacja 44 008; Odizolowana (krasnoludy 97%, gnomi 2%, inne rasy 1%).

**Władze:** Władca berła Mariochar Ostrzobrody PD mężczyzna złoty krasnolud kapłan 10 Clangeddina Srebrnobrodego/krasnoludzki obrońca 7).

**Ważne postacie:** Vorn Stalwooki (PD mężczyzna złoty krasnolud wojownik 8/skrzydlaty strażnik Wielkiej Rozpadliny 10), dowódca Młotów Pokoju; Gwarr Tęgi Młot (PD mężczyzna złoty krasnolud kapłan 11 Moradina/boski sługa 4 Moradina), najwyższy kapłan świątyni Morndinsammanu; Keshil Ciemna (PD kobieta złoty krasnolud zbrojny

*Miasto Serce Ziemi*

4/fachowiec 7), najważniejszy pośrednik handlowy i kwatermistrz od towarów.

*Typowy patrol Stalowych Tarcz:* Wojownik 3/kapitan 3 Clangeddina Srebrnobrodego (6), wojownik 6/krasnoludzki obrońca 4, wojownik 5/krasnoludzki obrońca 3 (2), wojownik 5/krasnoludzki obrońca 1 (6).

*Typowy patrol Młotów Pokoju:* Wojownik 6/skrzydlaty strażnik Wielkiej Rozpadliny 5, wojownik 6/skrzydlaty strażnik Wielkiej Rozpadliny 3 (2), wojownik 5/skrzydlaty strażnik Wielkiej Rozpadliny 1 (7).

Poza tym Serce Ziemi ma zbyt wielu mieszkańców, aby wszystkich tutaj wymienić.

### PTASZARNIE

Młoty Pokoju, czyli wojska powietrzne Wielkiej Rozpadliny, trzymają hipogryfy na ogromnych grzędach w wyżej położonych partiach miasta. Opiekuje się nimi wielu stajennych, treserów, a nawet druidzi. Mimo że skrzydlaci strażnicy zabierają wierzchowce na regularne patrole i pozwalają im polować na stada dzikich zwierząt na równinach, codziennie do ptaszarni trzeba dostarczać ogromnych ilości świeżego mięsa. Większość mięsa pochodzi z Młota i Kowadła od myśliwych z koczowniczych plemion, którzy przywożą je tutaj na sprzedaż.

### ŚWIĄTYNA MORNDINSAMMANU

Świątynia Morndinsammanu, a właściwie zbiorowisko oddzielnych świątyń w środku miasta, stanowi centralny punkt Serca Ziemi. Każdy budynek jest poświęcony innemu bóstwu z krasnoludzkiego panteonu, przy czym świątynia Moradina stoi pośrodku, a pozostałe tworzą krąg wokół niej. Już na powierzchni ziemi budzą podziw wyglądem, ale prawdziwą wielkość świątyni można ocenić dopiero schodząc na najniższe poziomy, gdzie najpotężniejsi i najszacowniejsi słudzy krasnoludzkich bogów oddają im cześć głęboko pod ziemią.

### shaarmid (duże miasto)

Shaarmid to miasto wolnego handlu liczące około 23 500 mieszkańców. Potężne mury i silne wojsko zapewniają bezpieczeństwo kupcom, którzy ściągają tutaj z całego regionu, łaknąc ochrony przed wrogimi plemionami, bandytami i potworami z równin.

Obywatele Shaarmid nie uznają związków ani sojuszków z plemionami z okolicznych równin, mimo że wielu wywodzi się spośród nich. Niektórzy prywatnie kultywują swoje tradycje, ale nie obnoszą się z tym, bo inni mogliby ich posądzić o faworyzowanie ojczystego klanu. Ponad połowa ludności jest czystej krwi Lapalczykami, a więc są blisko spokrewnieni z Tashalczykami. Przodkowie tego ludu przenieśli się tutaj i założyli Shaarmid po upadku Lhesperu w 640 RD.

Mimo że shaarmidzcycy nikogo nie faworyzują, plemiona traktują ich jak sprawdzonych sojuszników, ponieważ słyną z ubijania najlepszych interesów z handlarzami z innych krajów. Ostatnio sytuacja na rynku Shaarmid nieco się pogorszyła ze względu na nielegalny handel docierający z Innarlithu, odkąd do władzy doszedł tam Ransar Pristoleph (patrz: Innarlith w Rozdziale 12), ale na razie nikt nie zwraca na to większej uwagi.

### Twardy zamek (małe miasteczko)

Twardy Zamek założono za czasów królestwa Peleverii. W zasadzie jest to tylko warowna placówka handlowa (populacja 1316) na skrzyżowaniu trzech ważnych szlaków karawan. Jedna droga wiedzie z Delzimmeru i Wielkiej Rozpadliny na południe, druga z Untheru, a trzecia z Przesmyku Vilhon. Po agresji Mulhorandu na Unther mieszkańcy Twardego Zamku spodziewali się zamarcia handlu z tamtego regionu, ale w ostatnim roku ruch na tej trasie wręcz się nasilił, ponieważ mulhorandzkie wojska potrzebują stałego zaopatrzenia – głównie żywności, broni i magii leczniczej.

Władzę w Twardym Zamku sprawuje Frego Cordwell (PZ mężczyzna człowiek wojownik 4/totrzyk 9), były przewodnik karawan rodem z Chondathu, który doszedł do wniosku, że więcej zarobi a mniej się najeździ, jeśli przejmie jeden z dochodowych przystanków na drodze. Gdy zdobył kontrolę nad placówką handlową, zachęcił wielu drobnych przedsiębiorców do założenia tu sklepu z towarami dla przejeżdżających karawan. Za przykładem Durparczyków, z którymi wcześniej utrzymywał kontakty, do pełnienia wszystkich miejskich usług zatrudnił prywatne firmy, również w roli służb porządkowych. Tu jednak wynajął dawnego wspólnika w interesach, aby zapewnić sobie względną lojalność. Dlatego Frego może swobodnie ustalać opłaty za korzystanie z usług, samemu nie martwiąc się o logistykę ani o ich świadczenie.

### bohaterowie i potwory

Z Shaar mogą pochodzić postacie rozmaitych ras. Jeśli chodzi o koczowników, można być Shaaryczykiem, centaurem, wemikiem, loxo lub tri-krinem. Inne ludzkie narodowości, a także półelfy, elfy, gnomy, niziołki, krasnoludy i półorkowie mogą wywodzić się z któregoś z miast handlowych rozproszonych po równinach. Większość złotych krasnoludów będzie rodem z Wielkiej Rozpadliny, tak samo rzadkie tutaj gnomy, chociaż im bardziej pasują Wzgórza Rathgaunt. Postać gnolla mogła urodzić się na Brunatnych Wzgórzach i w ich okolicy. Wyjątkowe okoliczności mogłyby sprawić, że nawet dziki elf z Kotliny Mgieł poszedłby na poszukiwanie przygód.

Regiony Kotlina Mgieł, Loxo i Tri-Krin to nowe regiony z Shaar. Wiele spośród nowych atutów, zwłaszcza opartych na szale i przynależności klanowej, pasuje do bohaterów rodem z tych stron.

Śpośród klas prestiżowych z Rozdziału 2 dla złotych krasnoludów właściwa jest klasa podziemnego obrońcy Wielkiej Rozpadliny, pasuje do nich także klasa skrzydlatego strażnika Wielkiej Rozpadliny (patrz: *Rasy Faerunu*). Postać skalnego gнома może obrać klasę prestiżową gnomiego obrońcy (z *Rasy Faerunu*), a człowiek – klasę shaarskiego łowcy (z *Przewodnika Gracza po Faerunie*).

W Shaar roi się od niebezpiecznych stworzeń wszelkiej maści. Śpośród nowych potworów opisanych w Rozdziale 5 dla tego regionu właściwe są zwodniki, cyklopy, loxo, mantimery, smoki grzechotniki, gwiazdne węże i tri-kriny. Poza tym póspolicie występują gnolle, behiry, ankhegi, wemiki, centaury, wywerny, peyrytony i mantikory.



# KRAJE SĄSIEDNIE

**L**śniące Południe zajmuje ogromną połać Faerunu. Ciągnie się ponad 3200 kilometrów nad brzegiem Wielkiego Morza, a z północy na południe w najszerszym miejscu osiąga niemal 1600 kilometrów. Ziemie Dambrath, Durparu, Estagundu, Wielkiej Rozpadliny, Halruaa, Luiren, Shaar, Złotego Varu i Veldornu graniczą z wieloma królestwami, lasami i górami, z którymi ludy Lśniącego Południa handlują, wojują lub które pilnie obserwują. Od wschodu od dawien dawna zagrożenie stanowi groźny Ulgarth, zarazem potencjalny partner handlowy. Dalej leży Najdalszy Wschód. Na północy są góry Ognisty Stopień i Puszcza Chondal, wojujące kraje Ünther i Mulhorand oraz pustkowia zwane Równinami Purpurowego Pyłu. Na zachodzie granicę obszaru Lśniącego Południa wyznacza Lśniące Morze, królestwo Lapaliiya i tajemnicze Dżungle Mhair.

## Dżungle mhair

Dżungle Mhair leżą pomiędzy Morzem Lapalskim a Zachodnią Ścianą Halruaa. Ogromna połać ciemnego lasu tropikalnego kryje wszelkie odmiany życia zwierzęcego, roślinnego i potwornego – większość nie występuje nigdzie indziej na świecie, a spora część jest niebezpieczna. Yuan-ti, dla których dżungle te są miejscem świętym, przychodzą tu polować, przeszukiwać ruiny po antycznych przodkach i odpędzać intruzów. Północna część Dżungli Mhair to siedlisko złowieszczych tygrysów, przetrwawiaczy i wielu koczowniczych plemion dzikich krasnoludów żyjących z myślistwa. Wilgotniejsza część południowa przechodzi w końcu w rozległe bagna mangrowe, na których polują pojedyncze pająki mieczowe i nagahydry.

Yuan-ti mieszkają pośród ruin Mhairshaulk, a inne większe ruiny zajęły samotne faeruńskie ha-nagi i nagahydry. Mniejszych ruin na powierzchni ziemi jest mało, bo tropikalna roślinność pochłonęła je w ciągu tysiącleci. Po obszarze Dżungli Mhair rozrzucone są studnie prowadzące do Wężowych Podziemi, a badacze powinni uważać na wilcze doły zakładane przez krasnoludzkich myśliwych.

Więcej informacji o Dżunglach Mhair w dodatku *Wężowe Królestwa*.

## Góry ognisty stopień

Góry Ognisty Stopień ciągną się od Jeziora Pary na wschód do Wyniesienia i Puszczy Chondal, a potem wzdłuż północnej granicy Shaar do krajów leżących dalej. Jak na góry, Ogniste Stopnie nie są szczególnie groźne czy pełne potworów, nie należą też do najwyższych. Podnóże gór po południowej stronie to święty teren cmentarny shaaryjskich plemion. Grobowce ich przodków gęsto zaścieniają całe pasmo tutejszych pagórków.

Koczownicy nie tolerują niczyjej obecności w tych górach, nawet członków innych plemion, które nie mają tradycyjnych praw do tego miejsca. Jeśli przytąpią tu jakichś intruzów, natychmiast ich atakują i przepędzają albo zabijają. Po północnej stronie grasują bandyci i rozumne potwory, takie jak hobgobliny i ogry, które napadają na karawany na różnych szlakach handlowych przecinających okolicę. Stara Droga z Chondathu omija północny kraniec gór, wciskając się pomiędzy Ognisty Stopień i Puszczę Chondal, a Złota Droga z Sespech prowadzi bezpośrednio przez wąską przełęcz przy zachodnim końcu łańcucha. Milicje miejskie z Torshu na wschodzie i Innarlithu na zachodzie regularnie wysyłają patrole, bo inaczej bandyci kompletnie opanowaliby szlaki.

## Innarlith (metropolia)

Innarlith leży na wschodnim skraju Jeziora Pary, po północnej stronie gór Ognisty Stopień. Za odpowiednią cenę można tu kupić każdy towar, również nielegalny, jak trucizny, narkotyki i niewolników.



Ryc. Ralph Horsley

*W Dżunglach Mhair żyje wiele yuan-ti*

Niedawne objęcie rządów w mieście przez Ransara Pristolepha (PZ mężczyzna Chondatanin człowiek czarodziej 12) przyniosło gruntowne zmiany w sytuacji w regionie. Przede wszystkim, Ransar gustuje w luksusie i pała wielką niechęcią do wszystkiego, co utrudnia ruch karawan do i z miasta. Dlatego postanowił w zdecydowany sposób rozprawić się z bandytami kryjącymi się w Ognistym Stopniu, którzy atakują karawany na Złotej Drodze. Ransar zaczął wysyłać w góry silne oddziały, które mają tropić i zabijać wszystkich, którzy przebywają tam bez uczciwego powodu. A także paru takich, co jakiegoś powodu mają, tak na wszelki wypadek. Poza tym, ponieważ Pristoleph utrzymuje sekretną więź z Cyricem i chce pozyskać większość głównych kompanii handlowych dla swojej sprawy, coraz więcej nielegalnego handlu z Innarlithu dociera na południe, do Shaarmid.

## Królestwa graniczne i Jezioro Pary

Za północną granicą wysuniętej najdalej na zachód części Shaar znajduje się pas wybrzeża nad Jeziorem Pary zajęty przez skupisko państw zwane Królestwami Granicznymi. Mimo swojej nazwy, nie graniczą z niczym oprócz siebie wzajem, a ich granice ciągle się przesuwają, bo miejscowi władcy (głównie poszukiwacze przygód) szybko tracą trony, a ciągle pojawiają

się nowi. Tutejszy prosty lud żyje z wyrębu drzew, górnictwa i rybołówstwa. Nie przejmuje się zbytnio tym, kto aktualnie zasiada na tronie, bo już się przyzwyczaił, że zmiana władcy może nastąpić z dnia na dzień.

Koczownicy z Shaar rzadko zapuszczają się tak daleko na zachód, ponieważ w Królestwach Granicznych nie ma niczego takiego, czego nie można by łatwiej zdobyć w głębi równin. Przeszkoda w postaci rzeki Scelptar dodatkowo zniechęca do wypadów w tę stronę. A jednak dość ożywiony handel przepływa przez Królestwa Graniczne w obu kierunkach, bo często zatrzymują się tu karawany kursujące między Lśniącym Południem a Calimshanem, Tethyrem i jeszcze dalszymi krainami. Niektórzy handlarze jeżdżą dookoła Jeziora Pary – przekraczając Cieśninę Sztormów między Bagnem They i Thuldolforem – a inni śmiałowicie puszczają się na cuchnącą, żółtawą wodę, ryzykując spotkanie z plugawymi mieszkańcami jeziora, obierając kurs na północny brzeg ku tamtejszym miastom.

Często się zdarza, że poszukiwacze przygód panujący w Królestwach Granicznych organizują wyprawy z forteczek i warowni w głąb Shaar, szukając przygód z myślą o różnych długoterminowych celach. W większości wypadków koczownicy zostawiają ich w spokoju, bo zazwyczaj jadą w jakieś konkretne miejsce i nie warto z nimi walczyć. Ale czasami poszukiwacze przygód dostają się w wir międzyplemiennych potyczek czy wojen terytorialnych, jakie często

wybuchają na równinach. Wówczas poszukiwacze o bohater-skim nastawieniu zwykle opowiadają się po jednej ze stron, a mniej pryncypialne jednostki dostarczają broni i magii obu stronom, licząc na przedłużenie konfliktu. Na ogół kończy się to tak, że plemiona mają wreszcie dość obcej ingerencji i dogadują się ze sobą, a potem wspólnymi siłami wypędzają intruzów z Shaar.

## Las zmroku i Las Querth

Spora część ziem na obszarze Królestw Granicznych porastają lasy, w których shaarscy koczownicy od dawien dawna zbierają zioła, polują na zwierzynę i czerpią wodę. Ale w ostatnich latach niektórzy poszukiwacze przygód o puszczańskich zamiłowaniach zaczęli zasiedlać obrzeża tych lasów. Shaaryjczycy uważają Las Zmroku i Las Querth za część swego tradycyjnego terytorium i nie podoba im się obecność druidów, tropicieli i samotniczych zaklinaczy. Im więcej poszukiwaczy przygód się tu osiedla, tym bardziej zaognia się sytuacja. W ostatnich latach doszło już do kilku potyczek na dużą skalę.

## Lapaliya

Lapaliya to konfederacja miast-państw na południowo-wschodnim brzegu Lśniącego Morza. Zajmuje obszar od wschodniego krańca Gór Delfinów do Półwyspu Sheir i od wybrzeża Lśniącego Morza po północny kraniec Dżungli Mhair, Ściany Halruaa, zachodni skraj Bandyckich Pustkowi i Brunatne Wzgórze. Nad małymi państewkami nominalnie władzę zwierzchnią sprawuje arcykról z Sheirtalaru. Zbiorczo całość nazywa się Ligą Lapalską lub Miastami Morskiej Bryzy, ale ta ostatnia nazwa formalnie obejmuje także Narubel, Tashlutę, Ormpur i ruiny Procalithu. Ale miasta-państwa składające się na Lapaliyę są kłótlive i częściej im się zdarza wadzić między sobą (przez jawne działania polityczne i ukryte machinacje) niż z sąsiednimi krajami.

Każde miasto-państwo w Lapaliyi ma swoje miejskie bóstwo, a mieszkańcy niechętnie odnoszą się do innych religii. Mrocznym bóstwem z lapalskiej mitologii jest Amfisbena Wąż Świata, który owinął cały świat swymi splótami i pożera własny ogon, stopniowo zgniatając świat na miazgę.

Dziś w Lapaliyi mieszkają głównie Shaaryjczycy i Calishyci, Tashalczyki stanowią nieliczną mniejszość. Niezależnie od pochodzenia etnicznego, Lapalczyki są żarliwymi wojownikami i przedsiębiorczymi kupcami, którzy wielką wagę przywiązują do honoru i dobrego wychowania. Na porządku dziennym są pojedynki i właśnie o mało istotne drobiazgi, które w wielu innych krajach byłyby ignorowane. Kapłani i mnisi cieszą się szacunkiem i wysoką pozycją, natomiast magię wtajemniczeń traktuje się trochę podejrzliwie – czego przyczyną sięgają czasy Szału Czarodziejów (1142 RD).

Za największe zagrożenie dla życia i mienia Lapalczyki uważają węzóludzi. Gdy taka istota zostanie zdemaskowana, zabija się ją na miejscu, a za kontakty z świadome węzowymi

ludźmi grozi kara śmierci. Mimo to yuan-ti mają w Lapaliyi silne wpływy, a władze notorycznie przysmykają oko na podejrzane interesy osób o koneksjach politycznych.

W minionych wiekach Lapaliya była państwem tylko z nazwy, rządzonym przez praktycznie bezsilną Wielką Radę złożoną z satrapów pięciu najpotężniejszych miast-państw. Zjednoczenie rodów panujących w Sheirtalarze i Bujnym Stawie w Roku Dobrych Przyptywów (1147 RD), które nastąpiło bezpośrednio po Szale Czarodziejów, doprowadziło do wyłonienia władcy – arcykróla Lapaliyi. Arcykról włada w Sheirtalarze i w Bujnym Stawie (za pośrednictwem następcy tronu), a ponadto teoretycznie zarządza całą Lapaliyą za zgodą Wielkiej Rady, która głosuje nad projektami przedstawionymi przez arcykróla, ale sama nie może wydawać dekretów. W praktyce jednak arcykról wciąż musi uzyskać jednogłówną zgodę przedstawicieli Sammareshu, Ithmongu, Bujnego Stawu, Sheirtalaru i Uzurru na każdą zmianę w polityce, co zazwyczaj oznacza negocjowanie z shoonsarem panującym w Ithmongu i satrapami Bujnego Stawu.

## Ormpur (duże miasto)

Miasto Szafranu, zwane Ormparem (populacja 24 612) w miejscowym dialekcie, leży nad Zatoką Ormpur na wschodnim krańcu Lśniącego Morza. Władza tam wielki szejk Helbareim „Sztormowy Wiatr” Alanesker. Miasto słynie z produkcji szafranu, a Zatoka Ormpur to jedyne miejsce w Faerunie, gdzie obficie rośnie kwiat krokusu, z którego wytwarza się tę rzadką przyprawę. Inaczej niż w Lapaliyi na południu, większość tutejszej ludzkiej populacji ma tashalskie pochodzenie. Różnica narodowościowa wynika z tego, że Ormpur nigdy nie został podbity przez shaaryjskich nomadów – głównie dlatego, że zawsze byli mile widziani na tutejszych targowiskach.

Ormur od dawna jest potężnym i niezależnym miastem-państwem, dzięki długiemu sojuszowi ze stadkiem chromatycznych smocząt. Nawet w epoce Imperium Shoon Ormpur zachował formalną niepodległość dzięki zręcznym manewrom dyplomatycznym na dworze qysarów i dzięki niewypowiedzianej groźbie użycia kawalerii posiadającej smocząt. Jednak w ostatnich czasach krwawe walki wewnętrzne w monarszym rodzie w połączeniu z kilkoma pechowymi zdarzeniami zmniejszyły znaczenie Ormpuru ze wspaniałego miasta do pomniejszego kraiku, jakim jest dzisiaj. Mimo że zachował formalną niepodległość, coraz bardziej uzależnia się od arcykróla Lapaliyi.

## sheirtalar (metropolia)

Lśniące Miasto nad Morzem (populacja 52 135) leży nad Zatoką Sheir na północnym krańcu dużej Zatoki Talar, która znajduje się u nasady półwyspu Sheir. Ziemia raptownie obniża wysokość, chyląc się ku wodzie, więc z pokładów nadpływających statków widać niemal całe miasto jednocześnie. Trafny przydomek miasta wziął się z tego, że większość ważnych budynków posiada kopuły kryte złotem i srebrem.

Sheirtalar to stolica Lapaliyi, największe i najpotężniejsze ze skonfederowanych miast-państw. Tutejszym władcą jest ar-

cykról Lapaliyi, Shaliim Gadobójca (CN mężczyzna Tashal-czyk człowiek wojownik 5/zaklinacz 5/magiczny rycerz 7). Arcykrólewski Pałac Pod Kopułą, najlepiej widoczny punkt orientacyjny w mieście, wznosi się na granitowej skale w górnej części miasta. Złocisty Dom Lśniących Monet, świątynia ku czci Waukeen, tutejszego miejskiego bóstwa, także jest niewiarygodnie bogata. Ponieważ większość towarów eksportowanych z Shaar do zachodniego Faerunu przepływa przez ten port, Sheirtalar stał się jednym z najbardziej wielokulturowych miast na Południu.

Więcej informacji o Lapaliyi w dodatku *Wężowe Królestwa*.

## LŚNIĄCE MORZE

Z wyjątkiem Morza Spadających Gwiazd, Lśniące Morze to akwen wodny najbardziej tętniący handlem w całym Faerunie i okolicach. Znaczna część handlu kieruje się bezpośrednio na wschodni kraniec morza, do Lapaliyi i niezależnego miasta-państwa Ormpuru. Porty te stanowią punkt przedankowy łączący handel morski z karawanami lądowymi, które zwożą towary z całego Lśniącego Południa. Skutkiem tego towary z Półwyspu Chult, Calimshanu, a nawet z Wybrzeża Mieczy docierają do zachodnich granic Shaar, przez Przełęcz Talath do Halruaa i na kolejne ziemie Lśniącego Południa. Nawet statki pływające aż do Maztiki często przywożą poprzez Lśniące Morze dziwne, egzotyczne przedmioty na rynki Lśniącego Południa.

## MULHORAND

Kiedyś Mulhorand był ogromnym imperium zajmującym sporą część wschodniego Faerunu. Teraz zachował ledwie cień dawnej potęgi. Mimo postępującego regresu i mimo tego, że na miejscu niegdysiejszych boskich władców zasiadają dzisiaj śmiertelnicy, Mulhorand wciąż jest potężnym państwem i potencjalnym zagrożeniem dla wszystkich pobliskich krajów. Szczęśliwie dla shaarskich nomadów, większość uwagi Mulhorandu zwróciła się na północ i zachód, nie na południe. Thay było dawniej częścią Cesarstwa Mulhorandzkiego, a Mulanie z obu krajów wciąż o tym pamiętają. Mulhorand jest też odwiecznym wrogiem Untheru. Mulhorandzkie wojska niedawno najechały ten kraj i prawie już go podbiły.

Ponieważ tyle czasu, uwagi i środków Mulhorand zaangażował w inne cele, jego władcy nie myślą na razie o ekspansji w kierunku południowym. Koczownicy nawet zyskali na tej sytuacji, bo Mulhorand potrzebuje stałego dopływu zaopatrzenia i żywności dla armii operującej w Untherze. Przepływ towarów i pieniędzy między Mulhorandem a regionem Złotej Wody byłby nawet większy gdyby nie problemy z potworami z Veldornu i Mulhorandzcy niewątpliwie zajmą się tą sprawą w przyszłości.

## GÓRY SMOCZEGO MIECZA

Wąskie pasmo gór dzieli Mulhorand od Równin Purpurowego Pyłu. Ponieważ między wierzchołkami żyje wiele sfinksów,

gryfów, yrthaków i parę niebieskich smoków, góry stanowią skuteczną barierę rozdzielającą oba regiony. Góry zniżają się przy skraju Shaar, a jedyna dogodna droga ze Złotej Wody do Mulhorandu i z powrotem prowadzi między krańcem górskiego łańcucha a Azulduth, Jeziorem Soli.

Niewielkie miasto Mishtan, będące bramą do Miasta Umarłych, wyznacza kres drogi z południa. Władza tu duchowieństwo służące Ozyrysowi – mulhorandzkiemu bóstwu zmarłych. Mishtan stanowi bazę operacyjną w nieustannej budowie Miasta Umarłych. Mieszkają tu robotnicy budujący grobowce, a w magazynach trzyma się materiały i żywność, której znaczna część pochodzi z południa.

Miasto Umarłych, gdzie Mulhorandzcy tradycyjnie chowają poważanych zmarłych, leży nieco na wschód od Mishtan, pośród wzgórz u podnóża południowego skraju Gór Smoczego Miecza. Groby, obeliski i inne wspaniałości wznoszą się tutaj ponad niskie wzgórza. Byłyby to atrakcyjne cele dla rabusiów grobów, gdyby nie roje zombie i szkieletów zgromadzone w ukończonych grobach. Nieliczni śmiańkowie usiłujący skraść skarby zamknięte w grobowcach często niechcący wypuszczają nieumarłych, którzy rozpętlają się po wzgórzach. Od czasu do czasu zapuszczają się na zachód aż do Mishtan lub na południe ku szlakowi handlowemu.

## puszcza chondal

Ten długi pas lasów biegnie po północnej stronie Shaar, omija północny kraniec Wyniesienia i góry Ognisty Stopień, po czym ciągnie się aż do wybrzeża Przesmyku Vilhon. Wprawdzie znaczna część puszczy leży poza obszarem zaliczanym do Lśniącego Południa, ale południowy jej skraj biegnie wzdłuż Starej Drogi, szlaku handlowego łączącego Chondath z wieloma punktami w Shaar. Na samym południowym krańcu równin Stara Droga i Droga Pyłu zbiegają się w Twardym Zamku.

Mieszkańcy Puszczy Chondal usilnie zniechęcają obcych do wkraczania w mroczne, głębokie knieje. Oprócz zwykłych niebezpiecznych zwierząt – węży, pajaków, tygrysów itd. – w lesie żyje mnóstwo groźnych roślin i roślinnych stworzeń. W leśnej ściółce plenią się różne grzyby i grzybowate, jemioly i inne pasożytnicze rośliny. Od czasu do czasu trafiają się gnilniki, mackowce, zabójcze winorośle i inne złe stwory roślinne. Ale prawdziwym zagrożeniem dla wędrowców są satyrowie, centaury, dzikie elfy i krwiożercze niziołki zjawomyślne. Poza tym ostatnio po miasteczkach zaczęły krążyć plotki o licznej grupie gigantów, która podobno tu zamieszkała.

Druidzi z Puszczy Chondal wspólnie opiekują się lasami i utrzymują je w dobrym stanie. Ich enklawa, jeszcze bardziej tajemnicza i wyniosła niż większość podobnych, zatrudniła różne stwory do patrolowania i poleciła im wypatrywać i strzec się wszelkich grup podróżujących Starą Drogą, oprócz karawan kupieckich. Gdy pojawią się doniesienia o poszukiwaczach przygód albo drwalach, stworzenia zaczynają się postrach pośród intruzów, wydając przeraźliwe odgłosy i ukazując dziwne światła. Mają za zadanie odstraszyć nieprzyjaciół

nim postawią stopę między drzewami. Gdy to nie poskutkuje, stworzenia nie wahają się przed podjęciem bardziej agresywnych kroków.

## Ruthien-Thau

Od wieków przy ogniskach opowiada się legendę o starożytnym mieście elfów ukrytym w głębi Puszczy Chondal. Opowieści różnie podają jego lokalizację, ale większość wersji ma kilka wspólnych elementów. Elfy żyły w lesie jawnie przez kilka tysięcy lat w paru miastach zbudowanych na drzewach. Handlowały z ludźmi, którzy najpierw osiedlali się na obrzeżach lasów, ale gdy zabrali się za masowy wyrąb drzew, elfy próbowały ich powstrzymać. Po straszliwej klęsce poniesionej z rąk połączonych sił ludzi, niedobitki elfów schroniły się w najgłębszych leśnych ostępach, prawdopodobnie w ukrytym mieście Ruthien-Thau. Niektórzy powiadają, że miasto opuszczono podczas Odwrotu Elfów, ale można też usłyszeć, że takiego miasta nigdy nie było. Nikomu nie udało się znaleźć dowodów jego istnienia, mimo że wielu próbowało.

## Równiny purpurowego pyłu

Jak Raurin, Pustynia Pyłu, tak i Równiny Purpurowego Pyłu to rozległe pustkowia niesione go wiatrem piasku i zasypanych ruin. Podobno powstały wtedy, gdy bóstwa Untheru i Mulhorandu wojowały ze sobą, dlatego piasek nosi słabe ślady magii, mimo że nie ustalono jego dokładnych właściwości. Pomimo plotek o złowroziej magii i zagrożeniach czyhających na chłostanej wiatrem pustyni, równiny nie są kompletnie bezludne. Wytrwali koczownicy wędrują po ich zachodnim krańcu, trzymając się na tyle blisko podnóża Gór Smoczego Miecza, aby znaleźć wodę i zwierzynę, ale dość daleko, by unikać spotkań z najgroźniejszymi górskimi drapieżcami.

W rzeczywistości niebezpieczeństwa na Równinach Purpurowego Pyłu są dużo większe niż palące słońce, brak wody i oślepiające burze piaszkowe. W piasku gnieźdzą się purpurowe robale, które podnoszą się jak ogromne węże i pożerają wszystko, co znajdzie się w zasięgu. Potwory te z łatwością pokonają każde stworzenie za wyjątkiem największych i najsprytniejszych smoków w regionie.

Równiny Purpurowego Pyłu należały niegdyś do Imperium Imaskaru i nadal skrywają wiele starożytnych sekretów tamtego kraju. Pośród piasków wciąż stoi wiele ruin, a w dół poprzez piach i skałę wiedzie wiele dróg do Podmroku. Obszar Podmroku leżący pod Równinami Purpurowego Pyłu wciną się między Korzeń Ziemi i Podziemne Raurin, a mieszka tam kilka zajadłych i okrutnych plemion jaszczuroludzi. Stwory te od wieków, jeśli nie od tysiącleci nie widziały dziennego światła. Co jakiś czas przynoszą starą magię Imaskari do wykorzystania w obronie jaskiń. Posługują się przedmiotami o mocy nieznaną w dzisiejszym Faerunie.

## Ulgarth

Mimo że bliskość geograficzna zachęca do uznania Ulgarthu za część regionu Złotej Wody, różnice między tym krajem a resztą ziem zatoki są tak wielkie, że trzeba go traktować jak osobną krainę. Pod wieloma względami Ulgarth jest państwem odizolowanym od świata. Od północy osłania go Płynna Ściana, od zachodu Durpar i Złota Woda, od południa Wielkie Morze, a od wschodu rozległe równiny Najdalszego Wschodu. Tak jak inne państwa powstałe na gruzach Imperium Raurin, po jego upadku Ulgarth przeszedł mroczne stulecia barbarzyństwa. Trudno było o postęp technologiczny czy gospodarczy, gdy rywalizujące plemiona Lśniącego Południa i nie tylko toczyły w regionie niezliczone pomniejsze wojenki. Wreszcie, gdy masowy rozlew krwi zredukował tutejszą populację do ułamka początkowej wielkości, lud Ulgarthu porzucił wojnę i zajął się uprawą roli. Wytworzył się ściśle zhierarchizowany system kastowy, w którym zaistnieli panowie posiadający ziemię i wieśniacy pracujący dla ich korzyści.

Dziś Ulgarth jest tradycyjną monarchią, dzieli się na sześć baronii, a na tronie zasiada król Drasna Niebieski Płaszcz (PD mężczyzna człowiek arystokrata 6/wojownik 8). Baronowie panujący nad prowincjami muszą utrzymywać wojska dla obrony kraju, a ze względu na wysokie koszty, zaangażowali się w handel na wielką skalę.

Tak jak u sąsiadów znad zatoki, znaczna część ulgarthskiego bogactwa i dobrobytu pochodzi z handlu na Złotej Wodzie. Kraj stał się dużym eksporterem płodów rolnych, wysyła żywność do wielu innych regionów na południowym wybrzeżu Faerunu. Bliskość oceanu łagodzi temperaturę na lądzie, niemal codziennie pada deszcz, a dość wilgotny klimat daje bogate, wydajne plony.

Władza i polityka w Ulgarthu w dużej mierze toczy się na poziomie lokalnym. Na baronach spoczywa znaczna część pilnowania porządku, prowadzenie procesów i karanie winnych. Religia nie ma tu tak dominującej roli jak w innych rejonach Złotej Wody, a kapłani nie biorą czynnego udziału w tworzeniu i egzekwowaniu prawa. Ludzie silnie wierzą w potrzebę wyraźnego oddzielenia spraw świeckich od religijnych i uważają, że świecka działalność osób prywatnych nie powinna podlegać decyzjom świątyni. Ale tak czy inaczej, stróż sprawiedliwości doceniają wartość zakłęb ujawniających prawdę i często wzywają kapłanów lub magów, którzy takimi czarami dysponują.

Prawo karne w Ulgarthu jest surowe. Każdy obywatel uznany za winnego zbrodni zwykle szybko zostaje skazany na śmierć i stracony. Za mniejsze przestępstwa winowajca może wybrać między przymusową służbą w armii, pracą na polu barona lub odsiadką w więzieniu. Mało kto decyduje się na więzienie, mimo że służba w armii często oznacza patrolowanie wschodniej granicy i wypatrywanie hord barbarzyńców nadciągających ze Skrajnego Wschodu. Gdy przestępca odsłuży wyrok, ma czyste konto i może wrócić do społeczeństwa jako normalny, pełnoprawny obywatel.

W Ulgarthu ludzie są w ogromnej większości, mimo że inne rasy są tu bardzo mile widziane. Niewiele elfów, krasnoludów, gnomów czy niziołków dobrze się czuje w feudalnym społeczeństwie ulgarthskim, więc jeśli ktoś taki się tu pojawi,

jest rzadkim gościem i budzi ciekawość miejscowych. Pewna liczba krasnoludów żyje w tutejszych górach i pracuje w kopalniach, ale izolują się od reszty Ulgarthczyków i rzadko się z nimi kontaktują, praktycznie tylko w interesach. Innych humanoidów w Ulgarthu darzy się niechęcią, zwłaszcza że kraj ten od dawna boryka się z napadami szarych orków z Pylnej Ściany. Przeważnie humanoidy inne niż podano wyżej są natychmiast zabijane.

Ulgarth i Durpar mają terytorium sporne, które dopiero niedawno rozgraniczono i nawiązano pokojowe stosunki. Mimo że oba kraje w końcu doszły do porozumienia, Ulgarthczycy nadal utrzymują spore siły na granicy z sąsiadem z północnego zachodu.

## Kelazzan (duże miasteczko)

Kelazzan (populacja 5000) jest ulgarthskim osiedlęm wysuniętym najdalej zarazem na zachód i na południe. Ponieważ stacjonuje tu flota wojenna, port jest dużo większy niż potrzebowałoby miasto tej wielkości. Większość mieszkańców żyje z budowy i konserwacji statków, ale jest też spora grupa zatrudniona w służbie państwowej.

Baronem tej prowincji jest Larid Herokimal (PD mężczyzna człowiek paladyn 13), bohater wojenny i bardzo religijna osoba. Nie narzuca swojej wiary podwładnym, ale wymaga, aby wszyscy żyjący w jego baronii przestrzegali systemu praw, które on uważa za dobre i sprawiedliwe. Nie toleruje przestępczości i nadzwyczaj wiele środków angażuje w tropienie i eliminowanie złodziei i złoczyńców. Co godne podziwu, baron chce, żeby wszyscy jak najwięcej korzystali z owoców jego starań. Nie wynika to z jakiejś szlachetnej idei równości wszystkich ludzi – po prostu Herokimal uważa, że nikt nie powinien nieuczciwie wykorzystywać drugiej osoby ani przeszkadzać w korzystaniu z dogodnych okazji. Skutkiem tego handel kwitnie, a warunki życia w Kelazzanie są niezwykle dobre.

## Orvyłtar (duże miasto)

Stolica Ulgarthu leży nad Miedzianą Zatoką (nazwaną tak, bo jej wody nie wyglądają tak złociście jak w większej zatoce na północy) i jest zarazem ośrodkiem rozległych posiadłości króla Niebieskiego Płaszczka. Orvyłtar (populacja 21 000) jest także głównym połączeniem handlowym Ulgarthu z resztą świata. Przez tutejszy port przepływa obfity handel morski, a na jego straży stoi ponad dwadzieścia okrętów wojennych. Oprócz silnej floty, Orvyłtar utrzymuje spory garnizon wojskowy, a przystani chronią trzy potężne wieże. Na każdej wieży tkwi ogromna balista, wyrzeliwująca pociski na prawie pół kilometra w głąb zatoki.

Z portu codziennie wywozi się mnóstwo żywności i metali szlachetnych, przywozi się za to towary luksusowe o zbliżonej wartości. Plac targowy w centrum Orvyłtaru jest mniejszy niż w miastach durparskich, ale handel tętni równie mocno. Obecnie Ulgarthczycy chętnie handlują z Durparczykami, a chociaż sąsiedzi z północnego zachodu przeważnie wyciągają z tego więcej korzyści, orvyłtarczycy także nabrali sporo doświadczenia w interesach.

## unther

Unther, niegdyś nie mniej dumny i potężny niż Mulhorand, dzisiaj jest krajem podzielonym – cieniem dawnej chwały, rozdartym przez niepokoje wewnętrzne i obcą inwazję. Po klęsce Gilgeama i po wojskowej agresji Mulhorandu. Untherczycy patrzą w przyszłość z obawą, ale trzymają się nadziei na poprawę losu. Plebejusze, mając dość dziesięcioleci podziału na bogatych i ubogich, zbuntowali się przeciw kapłanom. Prawo i porządek upadły, gdy ludzie muszą walczyć między sobą, przemocą lub kradzieżą zdobywać rzeczy potrzebne do przetrwania. Wynikły z tego chaos skłonił wielu do ucieczki z Untheru przed nadciągającymi wojskami Mulhorandczyków.

Uchodźcy, którzy udali się w głąb Shaar, przekonali się, że wędrowka po otwartych równinach jest długa i niebezpieczna. Wielu spośród tych, którzy nie ulegli trudom i żywiołom, zostało schwytanych przez miejscowe plemiona i sprzedanych w niewolę, albo zabitych na miejscu za wkroczenie na święty teren. Niektórym udało się dotrzeć do ośrodków handlowych, gdzie starają się znaleźć pracę lub dołączyć do karawany kierującej się w inne strony.

Wojna przyniosła spore zyski handlarzom docierającym do Untheru z południa. Najpierw untherscy żołnierze potrzebowali zaopatrzenia w obronie ojczyzny, a gdy zostali zmuszeni do odwrotu, takiego samego zaopatrzenia potrzebowała armia mulhorandzka. Broń z Wielkiej Rozpadliny, żywność ze Złotego Varu, nawet cząstka magii z Halruaa docierała do ogarniętych wojną ziem południowego Untheru jako zaopatrzenie dla wojsk i żywność dla uchodźców.

## Równina czarnego popiołu

Nazwa tej równiny wzięła się od grubej warstwy osadów wulkanicznych, które nieustannie sypią się z Dymiących Gór leżących na północy. Mieszka tu spora populacja brunatnych smoków i popielnych gigantów (są to kamienne giganty o czarnej, pylistej skórze). Część uchodźców z unthersko-mulhorandzkiej wojny musiała uciekać tą drogą, a ci którzy wyszli z tego cało i zdrowo, opowiadają o zrujnowanych budowach sterczących z zasypanej popiołami ziemi. Byli i tacy, którzy szukali schronienia w ruinach. Ci niemal zawsze twierdzą, że znaczna część budowli kryje się pod powierzchnią ziemi. Nikt jednak nie był na tyle dzielny (ani głupi), żeby zapuszczać się na podziemne piętra.

## zielone ziemie

W normalnych czasach żyzne ziemie w tej części Untheru są magicznie stymulowane w celu zwiększenia wydajności plonów. Rodziło się tu dość roślin jadalnych, by wykarmić spory kawał kraju. Ale podczas najazdu Zielone Ziemie zdeptano, zmieniono w błoto, a plony zniszczono. Aby uniknąć głęsi głodu i groźby zamieszek wśród ludności, mulhorandzkie wojska sprowadziły ogromne zapasy żywności z południa, głównie ze Lśniących Ziemi i Luiren. Skutkiem tego handel żywnością na Lśniącym Południu przeżywa swe najlepsze czasy.

# MIEJSCA NA PRZYGODY



**N**a Lśniącym Południu i okolicznych ziemiach jest mnóstwo miejsc ciekawych dla poszukiwaczy przygód. I w starożytnych ruinach zapomnianych kultur, i na zatłoczonych uliczkach miast w każdym porcie na wybrzeżu bez trudu można znaleźć okazję do popisania się bohaterstwem. Napływ skarbów i magii z nowo odkrytych skarbców potworów, wyludnionych miast i zapomnianych grobowców miewa równie istotny wpływ na lokalną gospodarkę jak handel i produkcja. Region ten słynie nie tylko z przygód, ale i ze srogości klimatu i wyjątkowego bogactwa kulturowego.

Rozdział ten opisuje trzy proste lokacje przygód osadzone w konkretnych miejscach. „Karczma Astralna” przedstawia halruaańską gospodę z wyszynkiem, jej właściciela i jego nietypową rozrywkę. „Obóz bandytów” opisuje ukryte obozowisko rabusiów grasujących na gościńcach. „Krasnoludzka krypta” prezentuje zapomniany grobowiec złotych krasnoludów.

## Karczma Astralna

Na głównym skrzyżowaniu w rolniczej osadzie. Eichul w Halruaa stoi popularna gospoda zajezdna – Karczma Astralna. Należy do Pirsnila Ognioskoka (statystyki na końcu podrödziału). Jest to przytulne miejsce, gdzie można dobrze zjeść, dobrze wypić i spędzić noc. Oczywiście, jak przystało na Halruaa, w Karczmie Astralnej nie brakuje niezwykłej i (w oczach niektórych przybyszów) ekstrawaganckiej magii. Pirsnil usilnie stara się wykorzystywać wszelkie możliwe udogodnienia. Zainstalował rozmaite magiczne usprawnienia, które przyciągają mają klientów. Zasadniczo przyniosło to odpowiedni efekt. Sala biesiadna każdego popołudnia się zapełnia i pozostaje zatłoczona aż do zamknięcia, a na większość nocy prawie wszystkie pokoje są wykupione.

Ceny za wyżywienie i zakwaterowanie w Karczmie Astralnej są dwukrotnie wyższe niż w Tabeli 7-8: Towary i usługi ze strony 128 *Podręcznika Graeza*. Tutejsze posiłki mają jakość „dobrą”. Ale trunki i proste jedzenie Pirsnil sprzedaje taniej (tak jak w Tabeli 7-8), żeby utrzymać miejscową klientelę, a jeśli klient chce wynająć pokój na cały tydzień, dostaje 10% zniżki. Od czasu do czasu Pirsnil wynajmuje się także do rzucania czarów.

## parter

Na parterze Karczmy Astralnej znajduje się główna sala, szynkwas, kuchnia i kuchenne spiżarnie. Wszystkie są opisane poniżej.

### 1. GŁÓWNA SALA

Sala główna, czyli biesiadna, jest zastawiona drewnianymi stołami na krzyżakach w komplecie z ławami oraz okrągłymi stolikami z krzesłami. Inaczej niż większość gospód w północnych rejonach Faerunu, które często są ciemne, oświetlane ogniem, zadymione i spowite w półmroku, główna sala Karczmy Astralnej jest otwarta i przestronna. Na każdej ścianie znajduje się szerokie okno, przepuszczające dużo światła. Przy dobrej pogodzie okna są otwierane i wpada przez nie przyjemny wietrzyk. Aby przy okazji nie dostały się do środka owady, okna osłania się drucianymi siateczkami produkcji złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny.

Podczas długiej, gorącej pory roku okna są zamknięte. Zamiast naturalnego chłodzenia, Pirsnil stosuje magiczny system zamontowany w dwóch bliźniaczych kominkach (są tylko na pokaz, nigdy nie rozpala się tu ogni). Każdy kominek na rozkaz można schłodzić jak czarem *mroźna komnata Darssona*. Inne słowo rozkazu uruchamia *chłodną bryzę Darssona*, wysyłając lekki powiew z przewodu kominowego na salę. Dzięki temu przez stały dzień panuje przyjemna temperatura, a w sali karczemnej goście chętnie przeczekują najgorętszą porę dnia.

W wyeksponowanym miejscu stoi żelazny golem nazwany imieniem Clang, który pełni w tym przybytku rolę wykidajły. Zbudowano go z pomocą złotych krasnoludów i *grimuaru żelaznych golemów*, toteż z wyglądu przypomina krasnoluda – ma tylko 1,2 metra wzrostu i dużo masywniejszą sylwetkę niż ludzie. Groźna postać golema przypomina, że Pirsnil nie toleruje tutaj burd, ale instrukcje wydane golemowi zakazują mu zabijania, dopóki ktoś

nie zada mu poważnych uszkodzeń. Po prostu wyprowadza kłopotliwe osoby za drzwi i blokuje im drogę powrotną. W całej historii gospody jedynie raz zdarzyło się, by Clang wyrzucił stąd pijanego klienta, który przestał panować nad sobą (musiał mieć tego zmagający umysł, skoro nie bał się zadrzeć z żelaznym golemem).

Wewnątrz w regularnych odstępach na ścianach, suficie i przy każdym stole rozmieszczone jest oświetlenie – różne klejnoty czarowane zaklęciem *nieustający płomień*. Magiczne światła za dnia świecą słabo, ale im bliżej zmierzchu, tym przybierają na sile. Gdy zapadną zupełne ciemności, gospodę oświetla tęcza różnobarwnych światła.

Od czasu do czasu zdarza się, że któryś klient próbuje ukraść klejnot z *nieustającym płomieniem*, ale Pirsnil natychmiast zauważa, że zmienia się układ światła w pomieszczeniu. Głośno wykrzykane ostrzeżenie i przypomnienie o obecności Clanga zawsze wystarcza, aby klejnot powrócił na swoje miejsce.

**Clang:** Średni żelazny golem; pw 129; patrz strona 96 w *Księdze Potworów* i wprowadź zmiany stosowne dla rozmiaru golema.

## 2. SZYNKWAS

Szynkwias ciągnie się pod ścianą przy drzwiach prowadzących do kuchni i schodów na piętro. Pirsnil spędza tutaj większość czasu, pilnując interesu. Pod ladą ma kilka małych, żelaznych skrytek, permanentnie zaklętych *mroźną komnatą Darssona*, a więc pod ręką ma zimne napoje i lód.

Nad ladą, na tylnej ścianie, Pirsnil zamontował specjalną gablotę, w całości wykonaną ze szkła, wykonaną grubszą na 2,5 centymetra (trwałość 20, 40 punktów wytrzymałości – patrz: strona 154 *Ras Faerunu*), zamkniętą na zamek najwyższej jakości (Otwieranie zamków ST 40). Poza tym sama gablota jest cudownym przed-

miotem, który rozsiewa *pole antymagii* chroniące jej zawartość i rozciągające się na 0,3 metra we wszystkie strony. (Jako przedmiot magiczny, gablota ma premię +7 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw ciosom, które mogłyby ją rozbić.)

W gablocie Pirsnil eksponuje jedną ze swych najcenniejszych majątności – *zarangan* pochodzący z czasów Netherilu (jego unikalne właściwości opisano w osobnej pozycji na końcu podręcznika). Poza tym Pirsnil codziennie rzuca na *zarangana* dźwiękową wersję czaru *alarm*, który uruchamia się, gdy tylko ktoś inny dotknie przedmiotu. Oczywiście, alarm nie zadziała natychmiastowo, bo *zarangan* znajduje się w *polu antymagii*, ale odezwie się głośno i wyraźnie, gdy tylko kamień opuści granice pola.

## 3. KUCHNIA

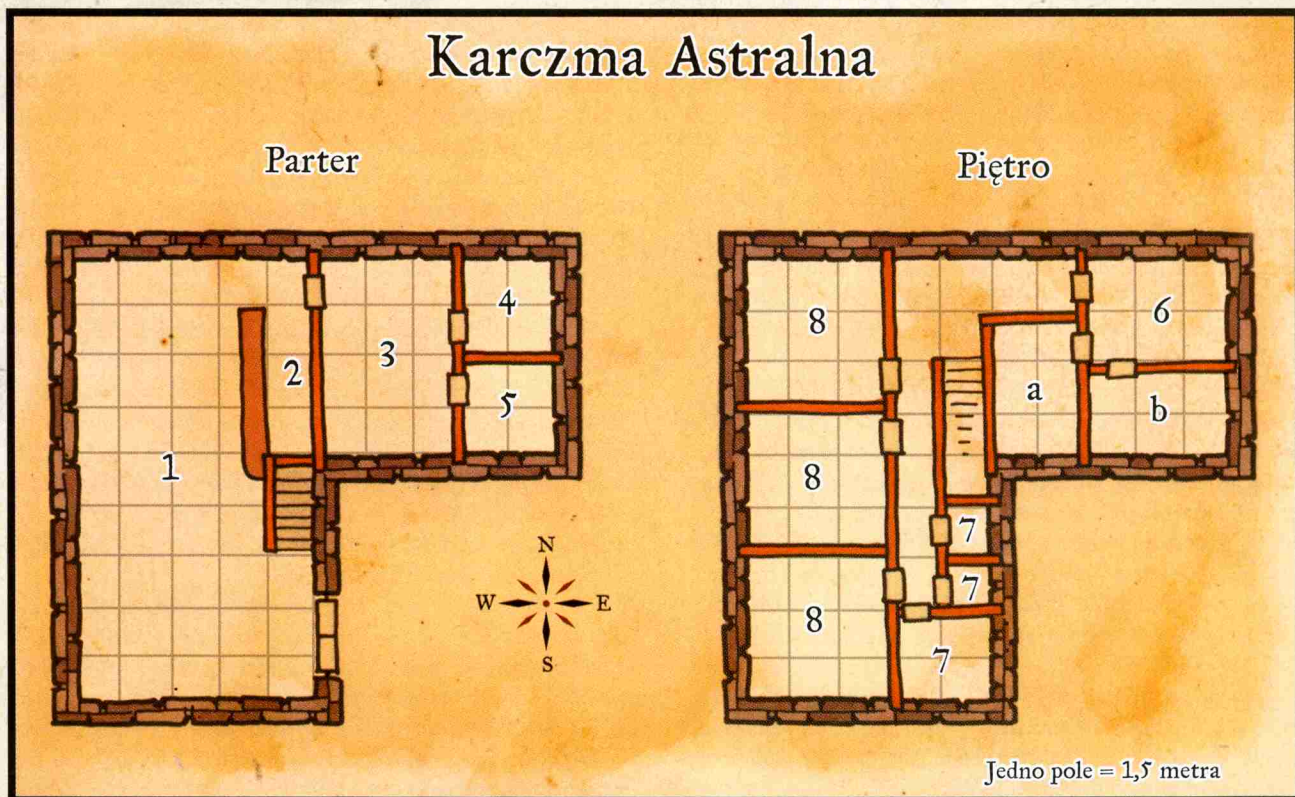
Tutaj przygotowuje się żywność serwowaną w Karczmie Astralnej. Mieści się tu kilka stołów i wielki, kamienny piec, na który co rano rzuca się *żar paleniska Darssona*. Pirsnil zatrudnia trójkę kucharzy i dwie kelnerki, ale cała piątka równie dobrze sprawdza się w obu tych rolach. W menu Karczmy Astralnej dużo miejsca zajmują wędzone ryby z wybrzeża, mięso ze stad z Nath i rozmaite marynowane owoce i warzywa sprowadzane z Luiren.

## 4. SPIŻARNIA

Tu trzyma się żywność, która nie wymaga specjalnej ochrony przed zepsuciem, a więc suszone i wędzone mięso, worki z mąką, zioła, niektóre warzywa, gliniane naczynia oraz garnki i patelnie.

## 5. CHŁODNIA

To pomieszczenie ma grube, izolowane ściany i permanentnie zostało zaklęte *mroźną komnatą Darssona*. Tutaj chłodzi się żyw-





ność, aby dłużej zachowywała świeżość. Są jaja, mięso, drób, ryby, zapasowe beczki z napitkami, sery i warzywa.

## 6. POKOJE PIRSNILA

### OGNIOKOKA

Te pokoje to mieszkanie Pirsnila. Drzwi zamykają się na doskonały zamek (Otwieranie zamków ST 40), który jest zarazem cudownym przedmiotem wykonanym przy użyciu czaru *mistyczny zamek*. Mistyczny zamek pozwala wejść Pirsnilowi, a do mechanicznego zamka Pirsnil ma klucz. W każdym oknie także założono *mistyczny zamek*, a całego pokoju strzeże permanentny *alarm* (wersja mentalna). Do tego Pirsnil trzyma tutaj udomowionego halruaańskiego behira – piękny okaz w kolorze topazowej żółci o imieniu Shaprak, który lubi drzemać na dywaniku na środku pokoju.

W głównym salonie znajduje się para krzeseł, biurko i stół oraz wiele półek z książkami, gabloty i dekoracje. Atmosferę ożywia kilka draperii na ścianach. Ale wszystkie cenne rzeczy Pirsnil trzyma gdzie indziej – nosi je cały czas przy sobie, bezpiecznie schowane w *poręcznym plecaku Hewarda*.

Pirsnil ma w mieszkaniu drugi system chłodzący, podobnie jak w pokojach gościnnych (patrz: obszar 8).

**A. Garderoba i łazienka:** Tu Pirsnil trzyma rzeczy osobiste, ubrania i tak dalej. Ma tutaj także umywalkę, wannę i ubikację.

**B. Sypialnia:** Tu stoi łóżko Pirsnila, stolik nocny, kolejne regały i lustro z polerowanego srebra o wymiarach 0,6 na 1,2 metra (1000 sz).

**Shaprak:** Halruaański behir; pw 55; patrz: strona 60.

## 7. SKŁADZIKI

W każdym z tych pomieszczeń znajduje się czysta pościel, poduszki, kapy na łóżka, ręczniki itd. do pokoi gościnnych. Drzwi nie są zamykane.

## 8. POKOJE GOŚCINNE

Pokoje dla gości do wynajęcia na noc albo na tydzień. W każdym znajdują się dwa łóżka, biurko i krzesło, miednica, lustro oraz szafka nocna z latarnią.

Drzwi zamykane są na zwykłe zamki (Otwieranie zamków ST 25), ale zamki są zarazem cudownymi przedmiotami, bo w każdym zakłeto *mistyczny zamek*. Każdy magiczny zamek ma słowo rozkazu, którym Pirsnil może założyć hasło. Hasło neguje *mistyczny zamek* na 10 rund, albo do chwili ponownego wymówienia hasła. Pirsnil może zmienić każde z haseł (tylko on wie, jak to zrobić). Gdy nowy gość wynajmuje pokój, otrzymuje klucz wraz z hasłem do samodzielnego wyłączenia magiczne-



Karczma Astralna

go zamka. Pirsnil zmienia hasło po każdej wyprowadzce gościa, a kolejny gość dostaje inne.

W belkach stropowych Pirsnil zamontował małe, drewniane kanaliki, które działają podobnie jak kominki w sali biesiadnej. Podczas upałów Pirsnil może uruchomić te przewody, a wówczas codziennie do pokoi wpływa chłodne powietrze. Kanaliki są tak małe, że przejść nimi może tylko stworzenie malutkie. Wloty do pokoi osłaniają stalowe kratki.

## Gra

Większość osób nie ma pojęcia, że Pirsnil ma brata bliźniaka o imieniu Librad, który mieszka w innym miasteczku w pół drogi do granic Halruaa. Obaj nieustannie prowadzą ze sobą grę. Jeden stara się ukraść *zarangana* i schować go przed drugim jak najdłużej w ciągu roku. Gdy jednemu uda się wykraść przedmiot, ofiara kradzieży musi odczekać co najmniej miesiąc, zanim spróbuje kradzieży odwetowej. Nowy posiadacz musi mieć czas na obmyślenie środków ochronnych. Jedynym zastrzeżeniem w zabawie jest to, że *zarangana* nie wolno chować w przestrzeni pozawymiarowej, trzeba go trzymać w miejscu dostępnym i dobrze widocznym.

Ponieważ aktualnie *zarangana* ma Pirsnil w Karczmie Astralnej, Librad ma za zadanie go wykraść. Bohaterowie graczy mogą przebywać w gospodzie akurat w chwili, gdy Librad podejmie próbę kradzieży, albo sam Librad może ich wynająć do pomocy.

## Kradzież

Librad przybywa do karczmy *teleportacją* i pod działaniem *potężniejszej niewidzialności*. Posyła rdzewiacza (patrz: strona 179 *Księgi Potworów*) do ataku na Clanga, aby rozproszyć uwagę Pirsnila i klientów. Rdzewiacz jest pod działaniem *zauroczenia potwora* (od kilku dni) i *niewidzialności* (Librad rzucił ją tuż przed przybyciem). Gdy tylko rdzewiacz wywoła zamieszanie, Librad pojdzie do gabloty i weleje do zamka bardzo silny kwas. Dzięki *polu antymagii* przez chwilę będzie widzialny. Chwyciwszy *zarangana*, odskoczy od gabloty i ucieknie rzucając *teleportację*. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, wróci do domu z *zaranganem* jednocześnie z pierwszymi dźwiękami alarmu. Jeżeli coś się nie uda, Librad będzie ze wszystkich sił starał się przejąć *zarangana* i uciec bez wyrażania krzywdy klientom gospody. Jeśli jednak czyjś atak zagrozi życiu Librada, potencjalny złodziej przestanie mieć skrupuły.

### PIRSNIL I LIBRAD OGNIOSKOKOWIE

Pirsnil i Librad urodzili się w rodzinie rolników w wiejskiej okolicy niedaleko Przełęczu Talath. Dorastając, mieli tyle do czynienia z magią, co i inni. Obaj doskonale wypadli w halruaańskich testach na magię, podczas magicznego szkolenia wręcz przewyższyli związane z nimi oczekiwania i zapewne wyładowałyby blisko Rady Starszych, gdyby mieli takie ambicje. Niestety, zbyt wiele czasu bliźniacy spędzali na rozrywkach, żeby mieli się martwić polityką. Uwielbiają płatać figle, zwłaszcza kosztem drugiego brata.

Przez większość życia usilnie rywalizują ze sobą, a doszli już do etapu, na którym w skomplikowanej rozgrywce rutynowo posługują się potężnymi porcjami magii. Żaden z nich nie przejmuje się losem przypadkowych gapiów, ale na pewno nie zamierzają nikogo krzywdzić. Inni potężni magowie w regionie, zwłaszcza kilkoro zasiadających w Radzie, z wielką niechęcią spogląda na wybryki Pirsnila i Librada. Ale jak dotąd żaden z braci nie spowodował poważnego uszczerbku na czyimś zdrowiu czy mieniu, który uzasadniałby podjęcie stanowczych kroków.

**Pirsnil Ognioskok:** Mężczyzna człowiek czarodziej 14; SW 14; średni humanoid; KW 14k4+14; pw 50; Inic +0; Szyb 9 m; KP 15, dotyk 12, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +7; Zwarcie +7; Atak +8 wręcz (1k4+1/19-20, *sztylet osłabienia +1*); Całk. atak +8/+3 wręcz (1k4+1/19-20, *sztylet osłabienia +1*); SC premia +2 do rzutów obronnych przeciw iluzjom, chowaniec, korzyści z chowańca (Czujność, więź empatyczna, wspólne czary); Char CN; RO Wytr +8, Ref +9, Wola +14; S 10, Zr 11, Bd 13, Int 20, Rzt 14, Cha 15.

**Umiejętności i atuty:** Blefowanie +7, Czarostwo +17, Dyplomacja +10, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +4\*, Spostrzegawczość +7\*, Wiedza (historia) +10, Wiedza (miejskowa – Halruaa) +15, Wiedza (tajemna) +24, Wycucie pobudek +7, Zawód (karczmarz) +17, Zbieranie informacji +12; Błyskawiczny refleks, Czujność\*, Doskonalszy chowaniec, Obeznanie z magią, Przyspieszenie czaru<sup>p</sup>, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Unieruchomienie czaru<sup>p</sup>, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju<sup>p</sup>.

**Języki:** Durpari, elfi, halruaański, leśny, shaarski, wspólny.

**Chowaniec:** Chowańcem Pirsnila jest gwiazdny wąż Umrad. Chowaniec wykorzystuje lepsze z premii do rzutów obronnych – swoje lub Pirsnila. Zdolności i charakterystyka chowańca widnieją poniżej.

**Umrad:** Gwiazdny wąż chowaniec; SW –; średnia magiczna bestia; KW 14; pw 25; Inic +9; Szyb 3 m, latanie 18 m (przecięt-

na); KP 26, dotyk 15, nieprzygotowany 21; Bazowy atak +5; Zwarcie +4; Atak +10 wręcz (1k4–1 i trucizna, ugryzienie); SA trucizna, zdolności czaropodobne, statyczne wyładowanie; SC przekazywanie czarów dotykowych, tarcza snów, doskonalsze uchylanie, wspólne czary, rozmawianie z panem, odporność na czary 19; Char CN; RO Wytr +4, Ref +9, Wola +12; S 9, Zr 20, Bd 11, Int 16, Rzt 16, Cha 26.

**Umiejętności i atuty:** Dyplomacja +18, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +11, Spostrzegawczość +11, Wycucie pobudek +11; Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni.

**Języki:** Halruaański, leśny, smoczy, wspólny.

**Trucizna (zw):** Zranienie, Wytrwałość ST 12, początkowe i drugorzędne obrażenia 1k6 Zr. ST rzutów obronnych opiera się na Budowie.

**Zdolności czaropodobne:** Na życzenie – *unieruchomienie osoby* (ST 21), *zauroczenie osoby* (ST 19); 3/dzień – *sugestia* (ST 21), *zauroczenie potwora* (ST 22); 1/dzień – *kaśliwy wzrok* (ST 24), *unieruchomienie potwora* (ST 23). Poziom czarującego 12.

**Statyczne wyładowanie (zw):** Śpiący Umrad nieustannie wytwarza w swoim ciele elektryczność. Stworzenie, które dotknie śpiącego Umrada lub trafi go atakiem wręcz bronią naturalną lub metalową, otrzyma 1k4 punktów obrażeń od elektryczności.

**Przekazywanie czarów dotykowych (zn):** Umrad może przekazywać dla Pirsnila czary dotykowe (patrz: Chowańca, strona 54 *Podręcznika Gracza*).

**Tarcza snów (zn):** Śpiący Umrad generuje aurę, która wchłania czary i zdolności czaropodobne. Każdy czar wycelowany w węza zostanie wchłonięty i natychmiast przetworzony w energię elektryczną. Energia zostanie ciśnięta w źródło czaru w postaci pocisku, który zadaje 1k10 punktów obrażeń od elektryczności na poziom wchłoniętego czaru.

Pocisk ma szerokość 1,5 metra i maksymalny zasięg 60 metrów, a udany rzut obronny na Refleks o ST 20 zmniejsza obrażenia o połowę. Może podpalić substancje palne i uszkodzić przedmioty będące na drodze. Jeśli obrażenia zadane zagrażającej drodze barierze przebiją tę barierę, pocisk polecą dalej, do granicy zasięgu. W przeciwnym razie zatrzyma się na barierze. ST rzutu obronnego opiera się na Charyzmie.

**Doskonalsze uchylanie (zw):** Wobec efektu dopuszczającego zmniejszenie obrażeń o połowę rzutem obronnym na Refleks, po udanym rzucie Umrad nie otrzymuje żadnych obrażeń, a po nieudanym tylko połowę.

**Rozmawianie z panem (zw):** Umrad może porozumiewać się werbalnie z Pirsnilem. Inne stworzenia nie rozumieją tych rozmów bez pomocy magii.

**Korzyści z chowańca:** Pirsnil osiąga konkretne korzyści dzięki chowańcowi.

**Czujność (zw):** \*Umrad daje swemu panu Czujność, jeśli przebywa w zasięgu 1,5 metra.

**Więź empatyczna (zn):** Pirsnil może empatycznie porozumiewać się z Umradem na odległość do 1,5 kilometra. Ma te same połączenia z przedmiotami i miejscami co chowaniec.

**Wspólne czary (zw):** Pirsnil może objąć Umrada działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuca sam na siebie, jeśli wąż przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na niego rzucać zaklęcia z celem „ty”.

**Przygotowane czary czarodzieja (poziom czarującego 14):** 0 – *wykrycie magii, dłoń maga, wiadomość, kuglarstwo*; 1 – *alarm*,

magiczny pocisk (2), płonące dłonie (ST 16), przebranie, unoszący się dysk Tensera; 2 – chmura konsternacji† (ST 17), niewidzialność, kołatka, przekształcenie siebie, żar paleniska Darssona† (ST 16); 3 – jasnoświatłość/jasnovidzenie, postać gazowa, rozproszenie magii, sugestia (2) (ST 18); 4 – drzwi poprzez wymiary, iskiarki, kamienna skóra, ognista tarcza, wykrzyki szpiegowania; 5 – przestanie wieści, telekineza (2) (ST 20), teleportacja; 6 – kamienne ciało‡, pole antymagii, zbiorowa sugestia (ST 21); 7 – eteryczny spacer, miecz Mordenkainena.

*Księga czarów*: jak powyżej plus 0 – wszystkie; 1 – rozumienie języków, chłodna bryza Darssona†, wytrzymałość na żywioły, szybki odwrót, spadające piórko, tłuszcz, zamknięcie drzwi, identyfikacja; 2 – mistyczny zamek, mroźna komnata Darssona†, zlokalizowanie przedmiotów 3 – iluzoryczne pismo, niewykrywalność; 4 – mistyczne oko, szpiegowanie; 5 – utrwalenie, sekretny kufer Leomunda, symbol snu; 6 – analiza dweomeru; 7 – natychmiastowe przyzwania Drawmija, potężniejsza teleportacja.

† Nowy czar z Rozdziału 3 niniejszej książki.

‡ Czar z Przewodnika Gracza po Faerunie.

*Mienie*: Karwasze pancerza +3, sztylet osłabienia +1, pierścień obrony +2, płaszcz odporności +3, poręczny plecak Hewarda, 3 eliksiry leczenia średnich ran, eliksir zbroi maga, eliksir tarczy wiary +3, zwój analizy dweomeru, zwój natychmiastowych przyzwań Drawmija, zwój identyfikacji, zwój zlokalizowania przedmiotu, 3 kamienie grzmotów, diamentowy pył (2000 sz), złoty pył (200 sz), złota lupa z rubinową soczewką (1700 sz), klucze, 4 perły (100 zł każda), szafir (1000 sz), platynowy naszyjnik z mieczykiem (platyna, miedź i cynk; 500 sz).

**Librad Ognioskok**: Mężczyzna człowiek łotrzyk 4/czarodziej 5/mistyczny sztukmistrz 5; SW 14; średni humanoid; KW 4k6+4 plus 5k4+5 plus 5k4+5; pw 53; Inic +6; Szyb 9 m; KP 17, dotyk 12, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +7; Zwarcie +7; Atak +9 wręcz (1k8+2/19-20, długi miecz +2) lub +10 dystansowy (1k4+1/19-20, powracający sztylet +1); Całk. atak +9/+4 wręcz (1k8+2/19-20, długi miecz +2) lub +10 dystansowy (1k4+1/19-20, powracający sztylet +1); SA zaskakujący podstępny atak, podstępny atak +4k6; SC premia +2 do rzutów obronnych przeciw iluzjom, chowaniec, korzyści z chowańca (+3 do testów Wspinaczki, Czujność, więź empatyczna, wspólne czary), magiczne ręce; Char CN; RO Wytr +6, Ref +11, Wola +11; S 10, Zr 14, Bd 13, Int 18, Rzt 14, Cha 15.

*Umiejętności i atuty*: Błefowanie +8, Cichę poruszanie się +10, Czarostwo +14, Dyplomacja +6, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +7, Odcyfrowywanie zapisków +11, Otwieranie zamków +14, Przeszukiwanie +9, Skakanie +7, Spostrzegawczość +7\*, Szacowanie +5, Ukrywanie się +15, Unieszkodliwianie mechanizmów +16, Używanie lin +7, Wiedza (miejscowa – Halruaa) +10, Wiedza (tajemna) +12, Wspinaczka +8 (+10 przy wspinaniu po linie), Wyzwalanie się +9 (+11 jeśli ze sznurów), Zachowanie równowagi +9, Zbieranie informacji +10, Zwinność +10; Automatyczne kontrczarowanie, Czujność<sup>6\*</sup>, Doskonalsze kontrczarowanie, Doskonalsza inicjatywa, Obeznanie z magią, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru<sup>p</sup>, Zapisanie zwoju<sup>p</sup>, Zwiększona wytrzymałość.

*Języki*: Durpari, elfi, halruaański, shaarski, wspólny.

**Zaskakujący podstępny atak (zw)**: Raz dziennie Librad może zadeklarować jeden podstępny atak jako zaskakujący podstępny atak. Cel zaskakującego ataku traci premię ze Zręczności do Klasy

Pancerza, ale tylko przeciw temu atakowi. Mocy tej można użyć przeciw każdemu celowi, ale stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne nie odniosą dodatkowych obrażeń (ale tak czy inaczej tracą premię ze Zręczności do KP).

**Chowaniec**: Chowańcem Librada jest jaszczurka o imieniu Phylsil. Chowaniec wykorzystuje lepsze z premii do rzutów obronnych – swoje lub Librada. Zdolności i charakterystyka chowańca widnieją poniżej.

**Phylsil**: Jaszczurka chowaniec; SW –; małutka magiczna bestia (udoskonalone zwierzę); KW 14; pw 26; Inic +2; Szyb 6 m, wspinanie 6 m; KP 17, dotyk 14, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +0; Zwarcie -12; Atak +4 wręcz (1k4-4, ugryzienie); Przeważenie/Zasięg 75 cm/0; SC przekazywanie czarów dotykowych, doskonalsze uchylanie, widzenie w słabym świetle, wspólne czary, rozmawianie z panem; Char CN; RO Wytr +3, Ref +11, Wola +10; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 8, Rzt 12, Cha 2.

*Umiejętności i atuty*: Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +10, Wspinaczka +12, Zachowanie równowagi +10; Finezja w broni.

*Przekazywanie czarów dotykowych (zn)*: Phylsil może przekazywać dla Librada czary dotykowe (patrz: Chowańca, strona 54 *Podręcznika Gracza*).

*Doskonalsze uchylanie (zw)*: Wobec efektu dopuszczającego zmniejszenie obrażeń o połowę rzutem obronnym na Refleks, po udanym rzucie Phylsil nie otrzymuje żadnych obrażeń, a po nieudanym tylko połowę.

*Rozmawianie z panem (zw)*: Phylsil może porozumiewać się werbalnie z Libradem. Inne stworzenia nie rozumieją tych rozmów bez pomocy magii.

**Korzyści z chowańca**: Librad osiąga konkretne korzyści dzięki chowańcowi. Między innymi ma premię +3 do testów Wspinaczki (już wliczoną w powyższe statystyki).

*Czujność (zw)*: \*Phylsil daje swemu panu Czujność, jeśli przebywa w zasięgu 1,5 metra.

*Więź empatyczna (zn)*: Librad może empatycznie porozumiewać się z Phylsilem na odległość do 1,5 kilometra. Ma te same połączenia z przedmiotami i miejscami co chowaniec.

*Wspólne czary (zw)*: Librad może objąć Phylsila działaniem wszystkich zaklęć, jakie rzuca sam na siebie, jeśli jaszczurka przebywa w zasięgu 1,5 metra. Może też na nią rzucać zaklęcia z celem „ty”.

**Magiczne ręce**: Dwa razy dziennie Librad może stosować Unieszkodliwianie mechanizmów lub Otwieranie zamków na odległość do 9 metrów. ST takiego testu rośnie o 5, przy czym Librad nie może korzystać z reguły 10. Może manipulować przedmiotami o wadze nieprzekraczającej 2,5 kilogramów.

*Przygotowane czary czarodzieja* (poziom czarującego 10): 0 – dłoń maga, kuglarstwo, otwarcie/zamknięcie, wykrzyki magii; 1 – magiczny pocisk, nieprzenikniona mgła, ochrona przed prawem, przebranie, szybki odwrót; 2 – niewidzialność, przekształcenie siebie, pajęcza wspinaczka, sztuczka z liną, zobaczenie niewidzialnego; 3 – ochrona przed energią, postać gazowa, przyspieszenie, rozproszenie magii; 4 – dezorientacja (ST 18), drzwi poprzez wymiary, potężniejsza niewidzialność, tęczyowy wzór (ST 18), 5 – teleportacja (2).

*Księga czarów*: jak powyżej plus 0 – wszystkie; 1 – identyfikacja, ożywienie liny (+2 dotykowy dystansowy), pomniejszenie osoby, skok,

spadające piórko, tłuszcz, wykrycie sekretnych drzwi, zauroczenie osoby; 2 – kołatka, widzenie w ciemnościach; 3 – jasnostyszenie/jasnowidzenie, niewykrywalność; 4 – szpiegowanie, zauroczenie potwora; 5 – długotrwały lot, przejście w ścianie, przestanie wieści.

Mienie: Karwasze pancerza +3, długi miecz +2, powracający sztylet +1, amulet naturalnego pancerza +2, pierścień swobody działania, płaszcz elfów, poręczny plecak Hewarda, 2 eliksiry siły byka, 3 eliksiry leczenia średnich ran, zwój widzenia w ciemnościach, zwój identyfikacji, zwój kołatki, zwój długotrwałego lotu, 3 fiołki kwasu, 5 kamieni grzmotów, 60 m jedwabnej liny, latarnia górnicza, 30 pajęczków, łom, hak, krzesiwo, mistrzowskie narzędzia złodziejskie, sanki, łopata, 5 pochodni, perła (100 sz).

### Zarangan PIRSNILA I LIBRADA

Zarangan braci Ognioskoków jest półprzejrzysty, fioletowej barwy niczym ametyst. Oprócz standardowych mocy zaranganów, ten kamień raz na godzinę może wytworzyć efekt *stożka zimna*, do tego daje *niepodatność na czar przeciw porażającemu uściskowi* i *sugestii*. Ustawionym „domem” tego zaranganu było jedno z latających miast Netherilu, które już nie istnieje, więc *słowo powrotu* przerzuca użytkownika na środek pustyni Anauroch, jak najbliższej dawnej lokalizacji miasta.

## obóz bandytów

Droga biegnąca między Doliną Channath a Wielką Rozpadliną prowadzi między linią gór i lasów po jednej stronie, a wielkim Lasem Amtar po drugiej. Jest to szlak bardzo uczęszczany

przez karawany. Powolne, ospałe grupy wozów to łatwy łup dla bandytów, którzy kryją się na obrzeżach Amtaru. Gdy lotry zauważą karawanę z na oko słabą ochroną, atakują błyskawicznie, a po dokonaniu napadu znikają między drzewami.

Bandyci pozakładali w lesie obozy, gdzie kryją się przed patrolami, przeliczają łupy i czekają na kolejną okazję rabunku. Poniżej opisana jest przykładowa grupa bandytów oraz ich kryjówka. Można ich umieścić w dowolnym miejscu na północnym skraju Lasu Amtar (albo na obrzeżach dowolnego lasu, wzdłuż którego biegnie szlak handlowy).

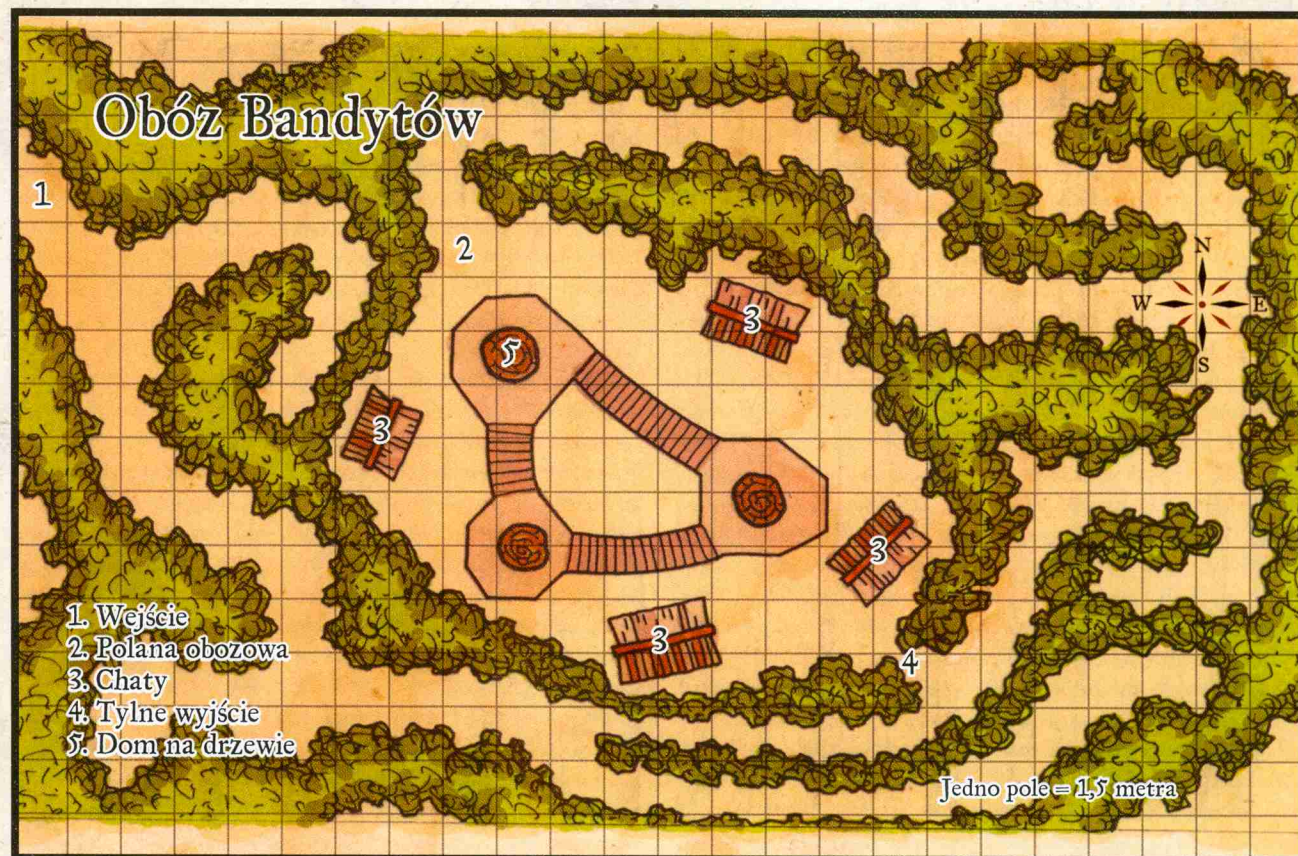
## Rabusie

Do tutejszych Rabusiów należą:

### TANUSH „PONURY” VERSIX

Tanushk to zgorzkniała istota, dziecko dzięki elfki i demona, który dotarł w głąb Lasu Amtar. Czarcie pochodzenie zdradza ją połyskliwe, zielone skrzydła, wściekle czerwone oczy i ostre kły. Nienawiść i pogardę dla samego siebie odbija sobie na innych w zwierzęcym, szalonym rozlewie krwi. Krwiożerczość podoba się zresztą jego towarzyszom.

**Tanushk:** Mężczyzna półczart dziki elf tropiciel 5 Malara; SW 7; średni przybysz (rodowity); KW 5k8+10; pw 32; Inic +5; Szyb 9 m; latanie 9 m (przeciętna); KP 20, dotyk 16, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +5; Zwarcie +10; Atak +11 wręcz (1k6+5/19-20, mistrzowski krótki miecz) lub +10 wręcz (1k4+5, pazury) lub +11 dystansowy (1k8+4/×3, mistrzowski długi łuk



refleksyjny); Całk. atak +9 wręcz (1k6+5/19-20, mistrzowski krótki miecz) i +9 wręcz (1k4+2/19-20, mistrzowski sztylet) lub +10 wręcz (1k4+5, 2 pazury) i +10 wręcz (1k6+2, ugryzienie) lub +9/+9 dystansowy (1k8+4/×3, mistrzowski długi łuk refleksyjny); SA styl walki (dystansowy), preferowany wróg: elfy +4, preferowany wróg: ludzie +2, ugodzenie dobra 1/dzień, zdolności czaropodobne; SC zwierzęcy towarzysz (średnia żmija; więź), widzenie w ciemnościach 18 m, redukcja obrażeń 5/magia, widzenie w słabym świetle, odporność na kwas, zimno, elektryczność i ogień 10, odporność na czary 15, cechy rasowe dzikich elfów, więź z dziczą +9 (+5 magiczne bestie); Char CZ; RO Wytr +6, Ref +9, Wola +1; S 21, Zr 20, Bd 15, Int 17, Rzt 10, Cha 15.

**Umiejętności i atuty:** Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +10, Pływanie +9, Postępowanie ze zwierzętami +8, Przeszukiwanie +12, Spostrzegawczość +10, Sztuka przetrwania +8 (+10 na utrzymanie kierunku i tropienie, +2 na powierzchni ziemi), Ukrywanie się +10, Używanie lin +8, Wiedza (geografia) +8, Wiedza (natura) +10, Wspinaczka +9, Zachowanie równowagi +7; Bezpośredni strzał, Krzepa<sup>P</sup>, Szybki strzał<sup>P</sup>, Tropienie<sup>P</sup>, Walka dwoma orężami.

**Języki:** Dambrathski, elfi, gnolli, leśny, wspólny.

**Preferowany wróg (zw):** Tanushk zyskuje premię +4 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Wycucia pobudek, Spostrzegawczości i Sztuki przetrwania, gdy używa tych umiejętności przeciw elfom. Tę samą wartość dodaje do testów obrażeń zadawanych bronią. Przeciw ludziom premia do tych samych umiejętności i obrażeń od broni wynosi +2.

**Ugodzenie dobra (zn):** Raz dziennie Tanushk może spróbować ugodzić dobro jednym normalnym atakiem wręcz. Zadaje dodatkowo 5 punktów obrażeń.

**Zdolności czaropodobne:** 3/dzień – ciemność; 1/dzień – profanacja, przeklęta plaga (ST 16). Poziom czarującego 5.

**Zwierzęcy towarzysz (zw):** Tanushk jako zwierzęcego towarzysza ma średnią żmiję zwaną Grzechożercą. Atrybuty i statystyki zwierzęcia podano poniżej. Tanushk i Grzechożerca korzystają z cechy specjalnej „więź”.

**Więź (zw):** Tanushk może oddziaływać na Grzechożercę w darmowej akcji. Ma też premię z okoliczności +4 do wszystkich



testów więzi z dziczą i Postępowania ze zwierzętami wykonywanych wobec tej żmii.

**Grzechożerca:**

Żmija zwierzęcy towarzysz; SW —; średnie zwierzę; KW 2k8; pw 9; Inic +3; Szyb 6 m, wspinanie 6 m; KP 16, dotyk 13, nieprzygotowany 13; Bazowy atak +1; Zwarcie +0; Atak +4 wręcz (1k4-1 i trucizna, ugryzienie); Całk. atak +4 wręcz (1k4-1 i trucizna, ugryzienie); SA trucizna; SC węch, sztuczki; Char N; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +1 (+3 przeciw oczarowaniom); S 8, Zr 17, Bd 11, Int 1, Rzt 12, Cha 2.

**Umiejętności i atuty:** Nasłuchiwa-

nie +5, Pływanie +7, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +12, Wspinaczka +11,

Zachowanie równowagi +11; Finezja w broni.

**Trucizna (zw):** Zranienie (ugryzienie), ST 11, początkowe i drugorzędne obrażenia 1k6 Bd. ST rzutu obronnego opiera się na Budowie.

**Sztuczki:** Atakuj, chodź, leżeć, zostań.

**Cechy rasowe dzikich elfów:** Dzikie elfy są niepodatne na magiczne efekty uśpienia. Każdy elf choćby przechodząc w odległości 1,5 metra od sekretnych lub ukrytych drzwi ma prawo do testu Przeszukiwania, tak jakby aktywnie poszukiwał drzwi.

**Mienie:** Ćwiekowana skórznią +1, mistrzowski długi łuk refleksyjny (premia z S +4) i 20 strzał, mistrzowski krótki miecz, mistrzowski sztylet, pierścień ochrony +1, 2 eliksiry leczenia lekkich ran, eliksir gracji kota.

**CZARNOŻĘBY**

Czarnożęby nie wie, skąd wzięły się jego moce zaklania i nie obchodzi go to. Czary dają mu przewagę w bitwie, i to niedostępną większości gnolli. Między innymi dzięki tym mocom Czarnożęby został przywódcą gnolliowych Rabusiów. Uważa Tanushka za zbyt niego ponuraka, za to lubi wspólnie sycić żądzę krwi z Vaujerem. (Chowańca Czarnożębego niedawno spotkał tragiczny koniec.)

**Czarnożęby:** Mężczyzna gnoll wojownik 2/zaklinacz 2; SW 5; średni humanoid; KW 2k8+2 plus 2k10+2 plus 2k4+2; pw 31; Inic +4; Szyb 9 m; KP 16, dotyk 10, nieprzygotowany 16; Bazowy atak +4; Zwarcie +7; Atak lub Całk. atak +8 wręcz (1k12+4/×3, mistrzowski dwuręczny

topór) lub +5 dystansowy (1k6+2/×3, mistrzowski krótki łuk refleksyjny); SA —; SC widzenie w ciemnościach 18 m; Char CZ; RO Wytr +9, Ref +4, Wola +6; S 17, Zr 10, Bd 13, Int 9, Rzt 12, Cha 15.

**Umiejętności i atuty:** Koncentracja +3, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4; Czarowanie w walce, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak<sup>P</sup>, Rozszczepienie<sup>P</sup>.

**Język:** Gnolli.

**Znańe czary zaklinacza** (6/5 dziennie; poziom czarującego 2; 10% ryzyka niepowodzenia czaru wtajemniczeń): 0 – *dotyk zmęczenia* (+7 dotykowy dystansowy), *kuglarstwo*, *promień mrozu* (+4 dotykowy dystansowy), *raca*, *wykrycie magii*; 1 – *magiczny pocisk*, *promień osłabienia* (+4 dotykowy dystansowy).

**Mienie:** *Mithrilowa koszulka +1*, mistrzowski dwuręczny topór, mistrzowski krótki łuk refleksyjny (premia z S +2) i 20 strzał, *plaszcz odporności +2*, *eliksir przyspieszenia*, 2 *eliksiry odporności na żywioły*, *różdżka uspienia* (30 ładunków).

## VAUJER GASHE

Atak Rabusiów na karawanę, z którą sam jechał, Vaujer uznał za błogosławieństwo od Garagosa. Natychmiast rzucił się na obstawę karawany i walczył ramię w ramię z bandytami. Nie musiał nic mówić, bitewny szal był aż nadto wymowny. Po wszystkim Tanushk pozwolił kapłanowi przyłączyć się do Rabusiów, a odtąd Vaujer jest najbardziej gorliwym spośród bandytów.

**Vaujer:** Mężczyzna człowiek barbarzyńca 2/kapłan 3 Garagosa; SW 5; średni humanoid; KW 2k12+2 plus 3k8+3; pw 29; Inic +2; Szyb 12 m; KP 20, dotyk 12, nieprzygotowany 20; Bazowy atak +4; Zwarcie +6; Atak +7 wręcz (1k8+3/19-20, *długi miecz +1*); Całk. atak +5 wręcz (1k8+3/19-20, *długi miecz +1*) i +5 wręcz (1k6+2, *ciężka stalowa tarcza ze szpikulcami +1*) SA szal 1/dzień, karcenie nieumarłych 2/dzień (+1, 2k6+2, 3); SC szybkie poruszanie się, nieświadomy unik; Char CZ; RO Wytr +7, Ref +3, Wola +6; S 14, Zr 15, Bd 13, Int 10, Rzt 16, Cha 8.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +3, Koncentracja +6, Leczenie +6, Pływanie +0, Sztuka przetrwania +6, Wiedza (religia) +5, Wspinaczka +4; Czarowanie w walce, Doskonalsze uderzenie tarczą, Walka dwoma orężami.

**Języki:** Dambrathski, gnolli, wspólny.

**Szal (zw):** Raz dziennie Vaujer może wpaść w zacięty szal, trwający 6 rund. Podczas szalu zachodzą następujące zmiany: pw 39; KP 18, dotyk 10, nieprzygotowany 18; Zwarcie +8; Atak +9 wręcz (1k8+5/19-20, *długi miecz +1*); Całk. atak +7 wręcz (1k8+5/19-20, *długi miecz +1*) i +7 wręcz (1k6+3, *ciężka stalowa tarcza ze szpikulcami +1*); RO Wytr +9, Wola +8; S 18, Bd 17; Wspinaczka +6, Pływanie +2. Po upływie szalu Vaujer jest zmęczony do końca danego spotkania.

**Nieświadomy unik (zw):** Vaujer zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Panczerza nawet będąc nieprzygotowany lub zaatakowany przez niewidzialnego wroga (ale traci premię ze Zręczności, będąc sparaliżowany lub inaczej unieruchomiony).

**Przygotowane czary kapłana** (poziom czarującego 3): 0 – *leczenie drobnych ran* (2), *oczyszczenie jedzenia i wody*, *wykrycie magii*; 1 – *leczenie lekkich ran*, *powiększenie osoby*<sup>P</sup>, *obawa* (ST 14), *wywotanie strachu* (ST 14); 2 – *leczenie średnich ran*, *ostatnie tchnienie* (ST 15), *siła byka*<sup>P</sup>.

D: Czar domenowy. Domeny: Zniszczenie (ugodzenie 1/dzień, +4 do ataku, dodatkowo 3 obrażenia); Siła (1/dzień zyskuje premię +3 do S na 1 rundę).

**Mienie:** *Koszulka kolcza +1*, *ciężka stalowa tarcza +1* ze szpikulcami do tarczy +1, *długi miecz +1*, *eliksir leczenia średnich ran*.

**Ludzie Rabusie (7):** Człowiek zbrojny 2; SW 1; średni humanoid; KW 2k8; pw 9; Inic +1; Szyb 9 m; KP 15, dotyk 11, nieprzygotowany 14; Bazowy atak +2; Zwarcie +3; Atak lub Całk. atak +3 wręcz (1k6+1/19-20, krótki miecz) lub +3 dystansowy (1k6/×3, krótki łuk); SA —; SC —; Char CZ; RO Wytr +3, Ref +1, Wola -1; S 13, Zr 12, Bd 11, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Umiejętności i atuty:** Leczenie +2, Nasłuchiwanie +2, Pływanie +3, Skakanie +4, Spostrzegawczość +2, Sztuka przetrwania +2, Wspinaczka +4; Czujność, Samowystarczalność.

**Języki:** Dambrathski, wspólny.

**Mienie:** Skórznia, ciężka drewniana tarcza, krótki miecz, krótki łuk i 20 strzał.

**Gnolle Rabusie (5):** SW 1; średni humanoid; KW 2k8+2; pw 11; Inic +0; Szyb 9 m; KP 15, dotyk 10, nieprzygotowany 15; Bazowy atak +1; Zwarcie +3; Atak lub Całk. atak +3 wręcz (1k8+2/×3, topór wojenny lub +1 dystansowy (1k6/×3, krótki łuk); SA —; SC widzenie w ciemnościach 18 m; Char CZ; RO Wytr +4, Ref +0, Wola +0; S 15, Zr 10, Bd 13, Int 8, Rzt 11, Cha 8.

**Umiejętności i atuty:** Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +3; Potężny atak.

**Języki:** Gnolli.

**Mienie:** Skórznia, ciężka drewniana tarcza, topór wojenny, krótki łuk i 20 strzał.

W czasie wolnym pomiędzy napadami banda zazwyczaj przebywa w obozowisku. Rozmieszczenie bandytów podają poniższe opisy. Jeżeli bohaterowie po zaatakowaniu obozu wycofają się, żeby zaatakować ponownie jakiś czas później, połowa ludzkich i gnolowych bandytów zabitych za pierwszym razem będzie zastąpiona przez nowe gnolle. Opisane powyżej postacie wymieniono według hierarchii dowodzenia. Jeżeli któraś z nich zginie, według tej samej kolejności nastąpią przesunięcia w hierarchii.

**Taktyka:** Napady na karawany Rabusie przeprowadzają w prosty sposób. Ukrywają się na flankujących pozycjach, a gdy cel znajdzie się w zasięgu, przypuszczają atak magiczny i z broni dystansowej, po czym rzucają się do szarży. Jeśli zaś Rabusie uciekają przed pościgiem, czynią użytek z fałszywych tropów (patrz niżej: obszar 1), aby zająć wrogów z flanki.

## obóz

Obóz Rabusiów to ukryta dolinka w gęstwinie jeżyn, bluszczu, ściółki i połonów. Zbita roślinność tworzy barierę o wysokości od 9 do 12 metrów, przez którą przebijają kręte ścieżynki, z których wiele zakręca pętlę i nie prowadzi donikąd. Do obozu można dostać się tylko jedną ze ścieżek, wcale nie szerszą ani wyraźniejszą niż fałszywe.

### 1. FAŁSZYWE ŚLADY

Aby utrudnić prześladowcom wyśledzenie bandytów, Tanushk kazał gnolom i zbrojnym wydeptywać fałszywe ścieżki dwa lub trzy razy na tydzień. Mają odcisnąć ślady stóp i zdeptać roślinność. Dzięki temu tylko test Sztuki przetrwania o ST 30 wykonany przez kogoś z atutem Tropienie pozwoli odróżnić prawdziwą ścieżkę od fałszywych.

## 2. WEJŚCIE DO OBOZU (PS 11)

Ścieżka prowadzi na małą polankę z trzema bardzo wysokimi zalantarami, a na każdym z nich, pośród ośmiu konarów, zbudowano domek nadrzewny. Na polance pomiędzy drzewami stoją cztery proste chaty. Na środku dolinki bandyci urządzili duże, otwarte palenisko do gotowania strawy.

Gdy do obozu wtargną intruzy, bandyci prawdopodobnie będą mieli przygotowaną zasadzkę. Gnolle i zbrojni kryją się za chatami z bronią przygotowaną do strzału (a Vaujer z przygotowanymi czarami). Tanushk i Czarnozęby atakują z domków nadrzewnych czarami, bronią dystansową i przedmiotami magicznymi. Walkę wręcz bandyci podejmują dopiero po wyczerpaniu amunicji. Jeżeli sprawy przybiorą niekorzystny dla nich obrót, część Rabusiów wymknie się z obozu sekretną dróżką (patrz niżej: obszar 4) – Tanushk może po prostu odlecieć na skrzydłach.

## 3. CHATA

Wszystkie cztery chaty wykonano z topornie obrobionych bali drewna i uszczelniono błotem. Wewnątrz panuje wilgoć i niemiły zapach, podłogę stanowią klepiska, mebli jest niewiele. Ludzie zajmują dwie chaty, gnolle także dwie. W każdej chacie znajdują się 1k4 prywatne skarbczyki płytko zakopane pod klepiskiem lub poutykane w ścianach. Pochodzą z podziątku łupów między zbrojnych i gnolle. Każdy taki zbiór można znaleźć testem Przeszukiwania o ST 15. Będzie to skarb 1. poziomu losowany według Tabeli 3-5: Skarby, ze strony 52 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

## 4. DROGA UCIECZKI

W tym miejscu w „ścianie” krzewów i gałęzi stworzenie średniego rozmiaru może przecisnąć się na drugą stronę, pełznąca na czworakach. Rabusie skorzystają z tej drogi ucieczki, jeżeli zaczną przegrywać walkę w obozie. Gdy przedostaną się na zewnątrz, będą ukrywać się w zaroślach i wymykać pościgowi tak długo jak potrafią.

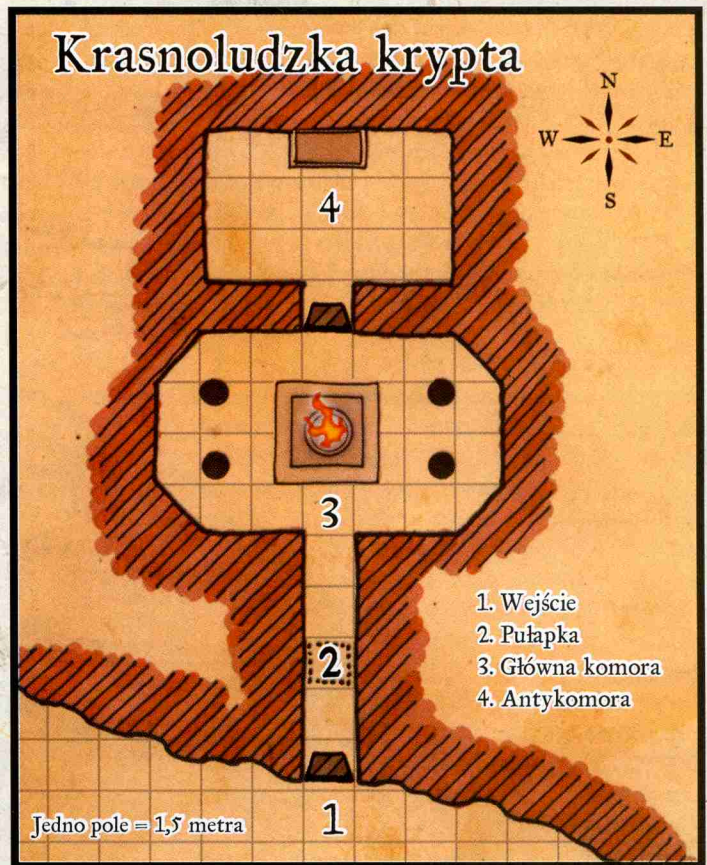
## 5. DOMY NA DRZEWACH

Nadrzewne domki zbudowano wysoko w gałęziach zalantarów, 6 metrów nad ziemią. Główna konstrukcja to ośmiokątna, płaska platforma z niskimi ściankami na prawie wszystkich bokach i z płaskim dachem powyżej. Drabinka sznurowa prowadzi do dziury pośrodku platformy – tamtędy można wspiąć się do domku i wciągnąć drabinkę za sobą. Wszystkie trzy nadrzewne domki są połączone mostkami sznurowymi, a w miejscu ich mocowania nie ma ścianek.

# Krasnoludzka krypta

Dawno zapomniany i szczelnie zamknięty grobowiec złotego krasnoluda arystokraty to doskonały przykład kunsztu rzemieślniczego i nadzwyczajnych środków podejmowanych przez tę rasę dla uhonorowania zmarłych. Od niezliczonych wieków nikt nie naruszał spokoju grobowca, doskonale ukrytego zarówno sztuką kamieniarską jak i magią odrzucania. Bohaterowie graczy mogą być pierwszymi żywymi istotami, które od prawie tysiąca lat wkraczają do poświęconych komnat.

Ten grobowiec można umieścić praktycznie wszędzie. W okolicy Wielkiej Rozpadliny byłby w jakimś małym uczęszczanym obsza-



rze, być może na świętym terenie pochówku danego klanu. Może być w trudno dostępnym miejscu w którymkolwiek z łańcuchów górskich na Lśniącym Południu. Być może zbudowali go górnicy, którzy opuścili wyczerpującą się żyłę po pogrzebie towarzysza. Może zasypały go kamienie przy osunięciu się terenu, a niedawno aktywność wulkaniczna znów go odsłoniła. Mniejsza zresztą o przyczyny tak długiego spokoju grobowca. Ważne, że dotąd jego istnienie było tajemnicą i nie dotarli doń rabusie grobów.

## Krypta

Kryptę wykuto w litej granitowej skale, potraktowanej podczas budowy magią objawień. Krasnoludy chciały użyć jednego bloku skalnego, a nie wkopywać się w kilkuczęściową skałę, którą trzeba by potem podpierać filarami. Kąty i wymiary każdej płaszczyzny, rogu i kolumny są prawie idealne – jeżeli są jakieś niedoskonałości, to nie do wychwycenia gołym okiem. Nie ma tu ani jednego kamienia wydobytego gdzieś indziej. Krasnoludzy budowniczy po prostu wykuwali stąd wszystko, co nie pasowało do planów, a pozostawili resztę. Dlatego kolumny, cokół i ceremonialna misa ofiarna w komorze głównej oraz właściwy sarkofag nie zostały tu przyniesione, lecz „odkryte” poprzez usunięcie zbędnego kamienia dookoła. W ten sposób, w przekonaniu złotych krasnoludów, budowniczy oddali hołd skale, w której złożyli na spoczynek swego towarzysza.

## 1. TUNEL WEJŚCIOWY

Przejście wydrążono w skalnej ścianie tak precyzyjnie, że korkujący je blok kamienia jest tym samym fragmentem, który stąd

usunięto tworząc przejście. „Korek” waży ponad 10 ton i pasuje do tunelu tak idealnie, że zamknięcie jest hermetyczne. Wejście można wykryć tylko testem Przeszukiwania o ST 30. Na kamienny korek rzucono permanentną niewykrywalność.

Tunel poza blokującym „korkiem” ma tylko 1,5 metra szerokości i wysokości na całej swojej długości – akurat tyle, ile potrzebowali krasnoludzy kamieniarze. Ściany są idealnie gładkie, nieozdobione rzeźbieniami czy innymi dekoracjami. Krasnoludy, które wykuwały komnatę grobowca, prawie na pewno posłużyły się magią, aby umieścić wyjęty blok skalny na miejscu i szczelnie zamknąć grobowiec.

## 2. KAMIENNA PUŁAPKA (PS 8)

W tym punkcie korytarza zamontowano czar kamienna pułapka, który utrzymuje pod sufitem dużą (1,5 na 1,5 metra, grubość 15 cm, waga 1000 kg) granitową płytę. Ponieważ dzięki zaklęciu płyta jest niewidzialna, nie da się jej zobaczyć, ale zwisa o 15 centymetrów pod sufitem tunelu, więc niewykluczone, że ktoś uderzy o nią czołem, zanim znajdzie się pod spodem. Czar uruchamia się, gdy jakieś żywe stworzenie wejdzie pod płytę – wówczas płyta spada.

**Kamienna pułapka:** SW 8; czar; uruchomienie czaru (kamienna pułapka); jednorazowa; efekt czaru (kamienna pułapka, kapłan 13. poziomu); Atak +13 wręcz (10k6); Przeszukiwanie ST 16 (połowa normalnej ze względu na niekorzystne umieszczenie kamiennej pokrywki); Unieszkodliwienie mechanizmów ST 32.

## 3. KOMORA GŁÓWNA

Po 7,5 metra tunel kończy się kolejnym „korkiem” z kamienia. Ten gładz nie jest zbyt gruby, a waży jedynie 250 kilogramów. Można go usunąć tylko wciskając do znajdującej się za nim komnaty, co wymaga testu Siły o ST 15. Po otwarciu przejścia za tunelem ukazuje się dobrze oświetlona komora. Przeczytaj graczom co następuje:

*Komnatę jasno oświetla ogień płonący w dużej, kamiennej misie stojącej na cokole na środku pomieszczenia. Cokół ma dwa stopnie, wykuto go chyba z tej samej skały co tunel wejściowy i oba blokujące go gładz. Wokół cokołu wyrzeźbiono skomplikowane runy i wzory.*

*Komnata jest dwa razy szersza niż głębsza, sklepienie znajduje się około 3 metrów nad głowami. Cztery kolumny wznoszą się w czterech rogach komnaty, w których ściany zbiegają się łukowato, nie po kątami prostymi. Całą powierzchnię ścian pokrywają runy – długie fragmenty tekstów przerywane doskonale wykonanymi portretami krasnoludzkich twarzy.*

*W tylnej ścianie, po przeciwnej stronie wejścia, znajduje się kolejny kamienny „korek”.*

Ogień płonący w misie pośrodku komnaty to cztery sąsiadujące czary *nieustający płomień*, które wyglądają jak jeden wielki ogień. Tekst biegnący po ścianach i wokół cokołu wykuto po krasnoludzku alfabetem runicznym dethek. Wokół cokołu widnieją modlitwy do Dumathoina o ochronę nad złożonym tu krasnoludem. Tekst na ścianach opowiada historię i rodowód genealogiczny zmarłego – czyni jego samego oraz jego ojca, braci, wujów i kuzynów. Każda osoba ma swój portret, niejako strażnika pilnującego szacownego krewniaka.

Ciekawscy mogą ze ścian komory wyczytać pewne informacje. Pochowany tu krasnolud zwał się Rindorn Gwiezdny Hełm. Był obrońcą Wielkiej Rozpadliny, ale zginął podczas misji daleko od domu, zabity przez górskie trolle

(i odrzucił wezwanie czaru *zmarł-wychwstanie*, rzuconego przez kuzyna). Ów kuzyn (kapłan Dumathoina), dwaj bracia i dwaj przyjaciele przez trzy miesiące przygotowywali tę kryptę, nim złożyli Rindorna na wieczny odpoczynek.

Trzecia kamienna zatyczka jest tak samo wielka i ciężka jak pierwsza. Szczelnie wypełnia następną korytarz o długości 1,5 metra.

## 4. KRYPTA (PS 9)

Nim bohaterowie zdążą rozejrzeć się po pomieszczeniu, zaatakują ich mantimera zombie. Mantimerę zabił, sprowadził tu i ożywił kuzyn Rindorna. Ohydny stwór jest jedynym strażnikiem tej

komnaty.

**Mantimera zombie:** SW 6; duży nieumarły; KW 18k12+3; pw 116; Inic +0; Szyb 9 m, lata nie 15 m (kiepska); KP 21, dotyk 9, nieprzygotowany 21; Bazowy atak +9; Zwarcie +18; Atak +13 wręcz (2k6+5, ugryzienie); Całk. atak +13 wręcz (2k6+5, ugryzienie), +13 wręcz (1k8+5, ugryzienie), +13 wręcz (1k8+5, bodnięcie) i +8 wręcz (1k6+2, 2 pazury); Przestrzeń/Zasięg 3 m/1,5 m; SA —; SC tylko pojedyncze akcje; Char NZ; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +11; S 21, Zr 11, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1.

*Umiejętności i atuty:* brak; Twardość.

**Tylko pojedyncze akcje (zw):** Zombie mają kiepski refleks i mogą wykonać tylko jedną akcję ruchu lub akcję ataku w każdej rundzie. Zombie może przemieścić się na odległość równą swojej szybkości i zaatakować w tej samej rundzie tylko wtedy, gdy stosuje akcję szarży.

Gdy bohaterowie uporają się z mantimerą zombie, mogą przyrzec się komnacie. Nie ma tu właściwie niczego godnego uwagi. Jednolite, gładkie ściany i sufit na wysokości 2,1 metra. Pod przeciętną ścianą stoi duży sarkofag.

Trumnę wykuto bezpośrednio w litej skale, po prostu odcięto pokrywę, wydrążono środek, umieszczono wewnątrz ciało Rindorna, a następnie czarem *scalanie* zespolono wierzch na powrót z podstawą.



*Strażnik krypty Rindora  
Gwiezdnego Hełma*



Na wierzchu widać lśniące, wyryte wzory runiczne, a na pokrywie wyrzeźbiono wizerunek zmarłego, wraz z imieniem i błogosławieństwem. Kto chciałby zajrzeć do środka, musi znaleźć jakiś sposób, by przebić się przez kamień grubości 0,3 metra z każdej strony (trwałość 8, 180 pw, ST rozbicia 45). Niestety, runiczne wzory na powierzchni zawierają pułapkę, uruchamianą przez dotknięcie sarkofagu.

**Pułapka, bariera z ostrzy:** SW 7; magiczne urządzenie; spust dotykowy (alarm); automatyczne przeładowanie; efekt czaru (*bariera z ostrzy*, kapłan 13. poziomu, 13k6 tnących, Refleks ST 19 zmniejsza obrażenia o połowę); Przeszukiwanie ST 31; Unieszkodliwianie mechanizmów ST 31.

**Skarb:** Wraz z Rindornem pochowano jego *termiczną pełną zbroję płytową zakotwiczenia +1, ciężką stalową tarczę +1* mistrzowski krasnoludzki topór bojowy i jeden klejnot czerwoną łzę (900 sz).

## Rabusie grobów (ps 10)

Gdy bohaterowie wreszcie opuszczą kryptę wraz ze skarbami z sarkofagu Rindorna, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

*Wychodząc z krypty dostrzegacie sześć wytłupiaostokich niedźwieżuków z morgenszternami w łapach. Stoja w półkolu przed wejściem do krypty, krzywiąc gęby z zadowoleniem. Niski głos z niewiadomego źródła odzywa się do was: „Zbyszczeszliście kryptę Rindorna Gwiezdnego Hełma. Bardzo dobrze. Jego skarby, jeśli taska!”*

Cwany złoty krasnolud Vurak Tarcza Cienia, poszukiwacz skarbów, przybył obrabować BG z ciężko zdobytych skarbów. Działa dla kościoła Abathora. Za pomocą kilku czarów poznania zlokalizował kryptę i wybrał najłatwiejszy sposób dobrania się do skarbów (czyli obrabowanie innej grupy rabusiów grobów). Vurak stoi 3 metry za linią niedźwieżuków i rzucił na siebie *niewidzialność, zbroję maga, tarczę, wytrzymałość niedźwieżdzia* i *kamienną skórę* (ze zwoju). Swoj głos przynosi *brzuchomówstwem*, aby BG mieli trudności ze zlokalizowaniem go bez czarów zobaczenia niewidzialnego. Rzucił też *magiczną broń* na swoją maczugę i *siłę byka* na niedźwieżuka mającego 21 pw. W pierwszej rundzie spotkania rzuci jeszcze *przyspieszenie* na siebie i niedźwieżuki.

Spśród przedmiotów z sarkofagu Vuraka najbardziej interesuje mistrzowski krasnoludzki topór bojowy. Topór zastępuje klucz do zamkniętej krypty zbudowanej przez klan Gwiezdných Hełmów głęboko w Wielkiej Rozpadlinie. Gwiezdne Hełmy i Tarcze Cienia są rywalami, więc Vurak chętnie splądrowałby sekretny skarbiec Gwiezdných Hełmów. Co ciekawe, chciwy krasnolud mniej dba o magiczne przedmioty Rindorna. Jeżeli BG uparcie będą bronić z trudem zdobytego skarbu, Vurak spróbuje targować się o sam mistrzowski topór bojowy, twierdząc że jest to własność jego klanu.

Vurak zatrudnia sześć krzepkich niedźwieżuków najemników zwanych się Rabusiami z Rozpadliny. Jeżeli czterech z nich padnie w walce, Vurak ucieknie *drzwiami poprzez wymiary*. Ale nie ucieknie daleko. Będzie siedział za bohaterami jak cień, czekając na dogodną okazję do przejścia Rindornowego topora.

Vurak to barczysty krasnolud przeciętnego wzrostu, odziany w ciężkie szaty. Jego ropucha-chowaniec zginęła podczas ostatniej wyprawy, Vurak jeszcze jej nie zastąpił.

**Vurak Tarcza Cienia:** Mężczyzna złoty krasnolud znawca przemian 9; SW 9; średni humanoid; KW 9k4+36 plus 3; pw 60 (78 dzięki *wytrzymałości niedźwieżdzia*); Inic +5; Szyb 6 m; KP 21, dotyk 13, nieprzygotowany 20 (wliczona *zbroja maga* oraz *tarcza*); Bazowy atak +4; Zwarcie +4; Atak lub Całk. atak +4 wręcz (1k6+1, *maczuga +1*) lub +5 dystansowy; SA czary; SC widzenie w ciemnościach 18 m, cechy rasowe złotych krasnoludów, przyzwanie chowańca; Char PZ; RO Wytr +8\* (+10 przeciw truciznom) z *wytrzymałością niedźwieżdzia*, Ref +4\*, Wola +6\*; S 10, Zr 13, Bd 18 (22 z *wytrzymałością niedźwieżdzia*), Int 15, Rzt 10, Cha 8.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +10, Koncentracja +10 (+12 z *wytrzymałością niedźwieżdzia*), Odcyfrowywanie zapisków +8, Przeszukiwanie +4 (nienaturalny kamień, sekretne drzwi lub ukryte pomieszczenia), Rzemiosło (kamieniarstwo), Sztuka przetrwania +2 (pod ziemią), Wiedza (architektura i inżynieria) +8, Wiedza (historia) +8, Wiedza (lochoznawstwo) +8, Wiedza (tajemna) +8; Doskonalsza inicjatywa, Mistrzostwo w czarach (*przyspieszenie, kotatka*), Mistrzostwo w czarach (*zbroja maga, tarcza*), Twardość, Warzenie eliksirów<sup>p</sup>, Zapisanie zwoju<sup>p</sup>.

**Języki:** Krasnoludzki, podwspólny, smoczy, wspólny.

**Cechy rasowe złotych krasnoludów:** Złote krasnoludy mają skalny zmysł, dający premię rasową +2 do testów Przeszukiwania na zauważenie nietypowej struktury kamienia. Złoty krasnolud, tylko przechodząc w odległości 3 metrów od takiego kamienia, ma prawo do testu Przeszukiwania tak jakby aktywnie przeszukiwał.

Stojąc na ziemi, złoty krasnolud jest nadzwyczaj stabilny i ma premię +4 do testów atrybutów przeciw szarzy byka i przewracaniu. Złote krasnoludy mają premię rasową +1 do testów ataku w wynaturzenia i premię rasową +4 do Klasy Pancernia w walce z gigantami.

\*Złote krasnoludy mają premię rasową +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i zdolnościom czaropodobnym.

**Przygotowane czary czarodzieja (znawcy przemian)** (poziom czarującego 9; zakazane szkoły: oczarowania i nekromancja): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, wybuch kwasu* (+5 dotykowy dystansowy), *wykrycie magii*; 1 – *brzuchomówstwo, magiczna broń, przyzwanie potwora I, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga*; 2 – *kwasowa strzała Melfa* (+5 dotykowy dystansowy), *niewidzialność, przeinaczenie magii, przyzwanie potwora II, siła byka, wytrzymałość niedźwieżdzia*; 3 – *przyspieszenie, przyzwanie potwora III, spowolnienie, wybuch kamienia\** (ST 15); 4 – *drzwi poprzez wymiary, kształtowanie kamienia*.

**Księga czarów:** Jak powyżej plus 0 – wszystkie (oprócz oczarowań i nekromancji); 1 – *skok, spadające piórko, wyczucie magii wtajemniczeń\**; 2 – *gracja kota, pajęcza wspinaczka*; 3 – *krucha skóra\*, latanie, rozproszenie magii*; 4 – *kamienna skóra, polimorfia*.

\*Nowy czar opisany w Rozdziale 3.

**Mienie:** *Pierścień ochrony* +2, *eliksir leczenia średnich ran, eliksir latania*, *zwoj kamiennej skóry*, *zwoj oddychania pod wodą*, ciężkie szaty, *maczuga +1* (zwykła maczuga zaklęta *magiczną bronią*), księga czarów, sakiewka z diamentowym pyłem (250 sz; komponent materialny czaru *kamienna skóra*).

**Niedźwieżuki (6):** pw 21, 19, 17, 16, 16, 13; patrz: strona 152 *Księgi Potworów*.

# CUDOWNE KRAINY STAROŻYTNYCH KULTUR I UPADŁYCH IMPERIÓW

Podróżnicy powracający z odległych krajów leżących poza Jeziorem Pary i górami Ognistego Stopnia opowiadają niesamowite historie o ludach i miejscach, które tam oglądali lub których unikali. Szpiegowie magów z Halrua, wemikowie z Shaar, niziołki z Luiren, Crinti z Dambrath... mieszkańcy tamtych ziem są nie mniej różnorodni jak ich ojczyste kraje. Zobacz na własne oczy wszystkie kraje Lśniącego Południa, poznaj tamtejszą magię i potwory z dalekiego zakątka świata ZAPOMNIANYCH KRAIN®.

✱ 9 nowych klas prestiżowych

✱ 33 nowe czary

✱ 3 krótkie przygody



Odwiedź strony:  
[www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)  
[www.isa.pl](http://www.isa.pl)

ISBN 978-83-7418-174-7



9 788374 181747  
Cena detaliczna: 69,00 zł